

**ECOLE NATIONALE SUPERIEURE
LOUIS LUMIERE**

Cité du Cinéma - 20 rue Ampère - BP 12
93213 La Plaine Saint-Denis Cedex FRANCE
+33(0)1 84 67 00 01
www.ens-louis-lumiere.fr

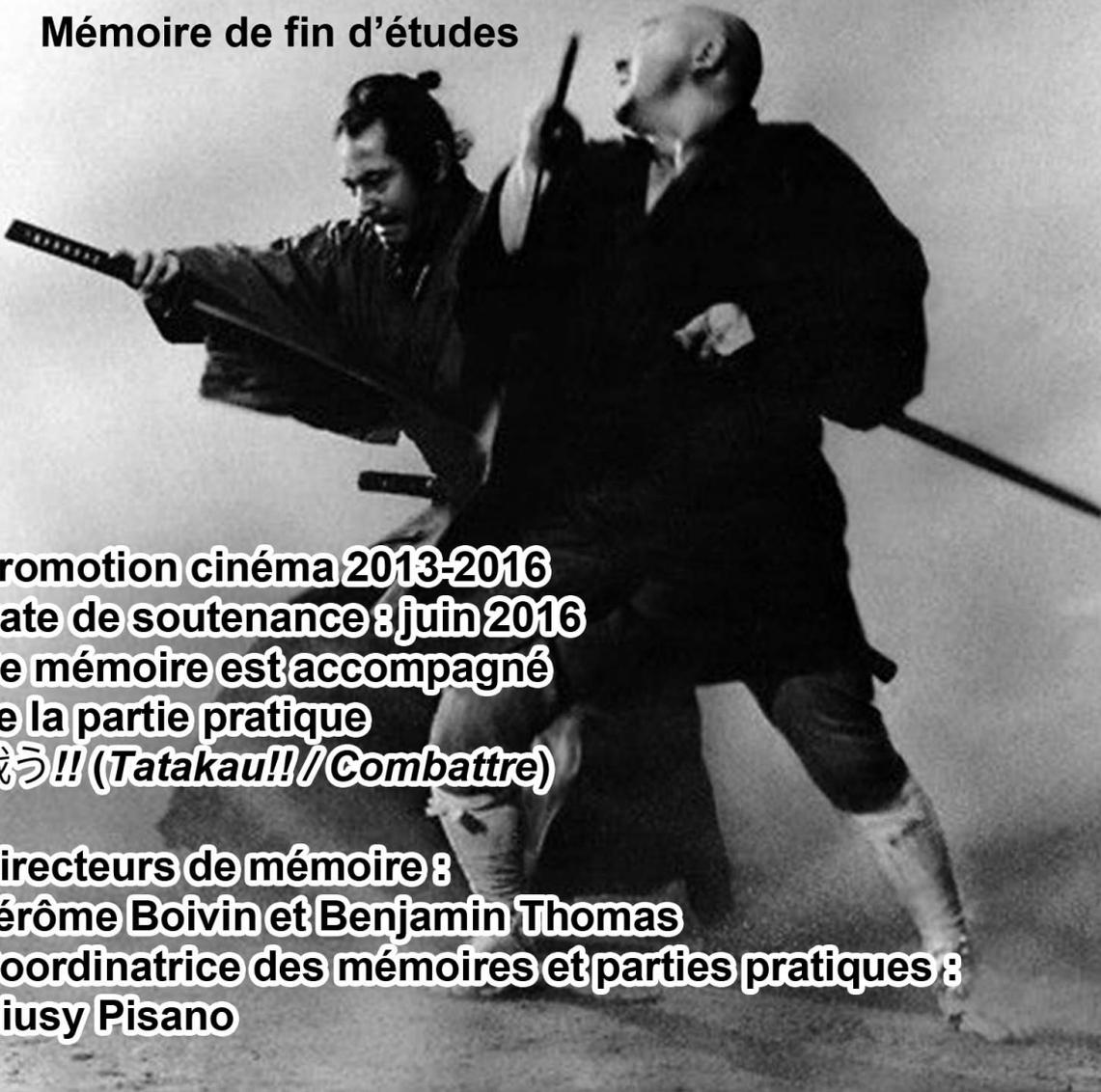
Cedric DURON

**"DECOUAGES"
MATERIALIZER LE COMBAT
AU SABRE DANS
LE CINEMA JAPONAIS**

Mémoire de fin d'études

**Promotion cinéma 2013-2016
Date de soutenance : juin 2016
Ce mémoire est accompagné
de la partie pratique
戦う!! (Tatakau!! / Combattre)**

**Directeurs de mémoire :
Jérôme Boivin et Benjamin Thomas
Coordinatrice des mémoires et parties pratiques :
Giusy Pisano**



REMERCIEMENTS

Je souhaiterais remercier vivement **Jérôme Boivin** et **Benjamin Thomas** pour tous leurs conseils et leur engagement dans ce projet de mémoire.

Giusy Pisano pour ses conseils de méthode.

Pour la partie pratique, je souhaiterais remercier tout spécialement **Eric Malassis** du **Comité National de Kendo et Disciplines Réunies** et **Yannick Fiant** du dojo **Kenyû** pour leur participation et leurs conseils cruciaux.

Je souhaiterais également remercier :

Georges Guillot, **Jean-Christophe Canivet** pour leurs conseils.

Alain Capki en particulier, pour ses conseils, informations et pour son hospitalité.

Next Shot, **Bojana Morinovic**, **Youri** de la section décor de la Fémis, **Théo Caudan** et **Françoise Baranger** pour leur aide.

Les dojo de **Villiers-le-Bel**, de **Cergy**, de **Malakoff**, de **Saint-Mandé**, de **Meaux**, de **Aubergenville**, **Budo 11**, le **Dojo-Ecole de l'Est Parisien**, le **Cercle Parisien d'Escrime Japonaise** et le dojo **Kenyû**, pour leur accueil et leur aide. Je remercie également tous les clubs franciliens qui ont cherché à m'aider durant mes recherches de lieux et de combattants.

Muchas gracias à **Adèle Outin**, **Matthias Eyer**, **Carine Lebrun**, **Jean-Victor Tournade**, **Baptiste Lefèbvre**, **Alexis Goyard**, **Pierre Potonnier**, **Idriss Blaise**, **Nafsika Koskinas**, **Julien Charpier**, **César Boucheton**, **Antoine Goarant**, **Matthias Priou**, **Victoria Naud**, **Lucien Oriol**, **Matthieu Gasnier** et **Tulga Yesilaltay** pour avoir accepté de vivre avec moi cette épopée !

Les auteurs du corpus bibliographique et les bibliothèques de **l'Ecole Nationale Supérieure Louis-Lumière**, du **Forum des Images-François Truffaut**, de la **Cinémathèque Française**, de **l'Université Lyon 2**, de **l'INALCO-BULAC** et de la **Maison de la Culture du Japon à Paris**, et la **Médiathèque Persépolis** de **Saint-Ouen** pour m'avoir permis d'accéder à leurs ouvrages.

Ma maman, mes potes et mes chats pour leur soutien indéfectible tout au long de cette rude bataille.

Et un **ありがとうございました** spécial à tous les cinéastes ayant élaborés les films dont je vais à présent vous parler.

RÉSUMÉ

J'ai voulu dans le cadre de ce mémoire me pencher sur une cinématographie qui me tient à coeur et dont le versant technique reste méconnu en France, le cinéma japonais. J'ai choisi de me concentrer sur un type de scène qui a parcouru son histoire en connaissant de nombreux changements : le *chanbara*, ou scène de combat au sabre, et le rapport qu'elle entretient avec le traitement de la dimension physique de ces affrontements, en particulier dans le cas des duels.

Ce travail s'organise sur un corpus d'oeuvres réalisées au long du XX^{ème} et du début du XXI^{ème} siècles, avec une seconde partie se resserrant sur trois exemples particulièrement représentatifs de grands courants d'évolutions qu'a connu ce genre de scène après-guerre : les duels finaux de *La Légende de Musashi : Le Chemin de la lumière* de Hiroshi Inagaki (1956), *Goyôkin*, *l'Or du shogun* de Hideo Gosha (1969) et *Rurouni Kenshin* de Keishi Ôtomo (2012). La troisième partie, elle, analyse la partie pratique de ce mémoire.

Nous verrons comment la scène de combat a dans un premier temps été en directe filiation historique et technique avec le théâtre kabuki, avant d'absorber et de s'approprier de nombreuses influences issues du cinéma occidental, entre autres du western, pour revenir par la suite au style théâtral, se radicaliser en termes de violence, et se trouver actuellement dans une situation de division entre une tendance hybride sur le plan des formes esthétiques et une tendance plus réservée et tournée vers la tradition.

Les trois scènes de duel susmentionnées seront abordées et liées aux différents traits techniques récurrents de ce type de scène et leurs implications en termes d'expérience du combat. Ces traits techniques sont aussi bien dans le traitement du cadre et de la lumière que dans celui du mouvement et de l'agencement des plans.

Enfin sera présentée l'élaboration de ma partie pratique de mémoire, consistant en un duel entre deux kendoka. Nous verrons comment les codes des scènes de sabre sont employées dans l'élaboration de ce court-métrage.

Mots-clefs : chanbara, arts-martiaux, violence, action, corps, matérialité, tension, présence, jidai-geki, Japon, western, kabuki, estampe, post-modernisme, pop-culture

ABSTRACT

For this masters' thesis, I wanted to approach a film corpus that I have a deep interest for and whose technical side is still hardly known in France, Japanese cinema. I chose to focus on a type of scene that has run through its history, changing a lot on the way : *chanbara*, or the swordfighting scene, and the relationship it has with the physical dimension of these fights, especially in the case of the duel scene.

This work is organized around a corpus of films directed throughout the 20th century and early 21st century, with a second part concentrating on three examples that represent notable evolutions of this genre after World War 2 : the final duels of Hiroshi Inagaki's *Samurai III : Duel at Ganryu Island* (1956), Hideo Gosha's *Goyôkin* (1969) and Keishi Ôtomo's *Rurouni Kenshin* (2012).

We will see how the swordfight scene was at first in direct historical and technical filiation with kabuki theatre, before absorbing and appropriating several influences from the West, especially western films, then returning to a theatrical style, radicalizing its violence and finding itself today in a situation where there is a division between an aesthetically hybridated tendency and a more moderated, tradition-bound tendency.

The three duel scenes will then be described and linked to the various technical traits of this type of scenes and the consequences they have on the way we experience the fight. These technical traits are in framing as well as in lighting, movement, and editing.

The last part will be a presentation of my *Partie Pratique de Mémoire*, which deals with a kendo duel. We will see how several of the codes of Japanese swordfight scenes are used in the making of this short film.

Keywords : *chanbara*, martial arts, violence, action, body, materiality, presence, tension, *jidai-geki*, Japan, western, kabuki, prints, post-modernism, pop-culture

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	p. 8
-------------------	------

α

PREMIÈRE PARTIE

LE CHANBARA, DU THÉÂTRE AU CINÉMA, DU JAPON AU MONDE

I) Du théâtre au cinéma

1) Origines théâtrales de la scène de combat au sabre

a) Le kabuki.....	p 13
b) Occidentalisation de la mise en scène sous l'ère Meiji.....	p 15
c) La démarche présentative, héritage du théâtre japonais.....	p 16

2) Le chanbara des premiers temps : une continuation du théâtre

a) Le cinéma japonais des premiers temps : un théâtre filmé.....	p 18
b) Les années vingt : une lente progression vers le réalisme.....	p 20

II) Les années vingt et trente : occidentalisation et réactions

1) Début de l'ère Shôwa : un nouveau genre occidentalisé

a) Une nouvelle approche occidentalisée dans les années vingt.....	p 21
b) Renouveau du combat au sabre : le "nouveau jidai-geki".....	p 23

2) Réaction au Nouveau Jidai-geki

a) Première réaction : le jidai-geki "romantique".....	p 26
b) L'arrivée du parlant : styles satirique et monumental.....	p 27

III) Une radicalisation de la représentation du corps et de la violence

1) Le jidai-geki de la cruauté

a) L'immédiat après-guerre : retour à un style théâtral.....	p 29
b) Les cinquante-soixante : une radicalisation de la violence.....	p 30
c) Progression dans l'outrance.....	p 33

2) Influences croisées avec le cinéma international

a) Les années cinquante : un dialogue avec le western.....	p 35
b) Influence du cinéma japonais sur les combats du cinéma occidental.....	p 37
c) Quels liens avec les autres cinémas d'Asie ?.....	p 39
d) Retour d'influences : le chanbara "spaghettisé".....	p 40

4) Fin de l'âge d'or du chanbara, mise en sommeil et réveil au monde

a) Développement d'une démarche "spectaculaire" et ses liens avec la bande-dessinée.....	p 41
b) Affirmation d'une dichotomie entre démarches "réaliste" et "spectaculaire".....	p 45
c) Mondialisation de la représentation du combat au sabre.....	p 48

SECONDE PARTIE

LE DUEL DE CHANBARA, FORMES ET TECHNIQUE

I) <i>La Légende de Miyamoto Musashi : La Voie de la lumière</i> (1956).....	p 52
1) Un point d'aboutissement de l'éclairage	
a) De la clarté aux ténèbres.....	p 54
b) Eclairer les stars : un jeu d'ombres subtil.....	p 58
c) L'Après-guerre et l'arrivée de la couleur.....	p 59
2) Musashi contre Kojiro, une affaire de formes	
a) Plans larges et profondeur : une forte influence de la peinture.....	p 61
b) Le décor.....	p 63
c) Le cadre rapproché.....	p 66
II) <i>Goyôkin, l'Or du shogun</i> (1969).....	p 68
1) Une lutte pour le mouvement	
a) Goyôkin, héritier d'une longue passion pour le mouvement.....	p 70
b) Les années soixante : un retour au mouvement rapide.....	p 74
c) Zoom et dynamisme.....	p 75
d) Mouvement des corps.....	p 78
2) Les années soixante : de nouveaux cadres	
a) Le scope, un nouveau rapport au cadre et à la profondeur.....	p 81
b) Les focales.....	p 84
c) L'insert.....	p 85
III) <i>Rurouni Kenshin</i> (2012).....	p 86
1) Le découpage de la scène de duel : une dichotomie croissante entre spectaculaire et réalisme	
a) Montage et tension.....	p 87
b) Montage rapide.....	p 92
c) Raccords et narration du combat.....	p 95
2) Une dichotomie spectaculaire/réaliste liée à la prise de vue	
a) Une angulation très variable.....	p 95
b) En comparaison : la tendance « réaliste » ou modérée.....	p 99
c) Effets spéciaux et spectaculaire.....	p 101

TROISIÈME PARTIE :

ELABORATION DE LA PARTIE PRATIQUE

I) Préparation

1) Présentation du projet

a) Premières intentions.....	p 107
------------------------------	-------

b) Quel art martial pour quelles techniques ?.....	p 108
2) Recherches	
a) Le kendo : bases.....	p 109
b) Le duel.....	p 109
c) Exemples de scènes de kendo déjà existantes.....	p 110
3) Idées de découpage	
a) Intrigue.....	p 111
b) Structure.....	p 112
4) Technique	
a) Lumière et couleurs.....	p 113
b) Cadrer le combat.....	p 115
c) Montage de l'image et du son.....	p 117

II) Mise en pratique

1) Préparation avec l'un des acteurs : compte rendu

a) Préparation de la chorégraphie du combat (16 avril).....	p 118
b) Etudes de prise de vue.....	p 119

2) Tournage : analyse des résultats

a) Chorégraphie.....	p 121
b) Cadre.....	p 122
c) Mouvement.....	p 128
d) Essais de montage.....	p 134

CONCLUSION	p 135
-------------------------	-------

Annexes

Glossaire.....	p 139
Bibliographie.....	p 140
Filmographie.....	p 143
Table des illustrations.....	p 148

Dossier de Partie Pratique de Mémoire.....	p 149
--	-------

INTRODUCTION

Moteur, ça tourne, annonce, ACTION !

Parmi les nombreux aspects de l'Histoire du cinéma et de ses techniques, la représentation des séquences dites "d'action" est un sujet particulièrement digne d'intérêt. Ce constant trouve une raison d'autant plus forte dans le contexte d'un mémoire d'études au sein d'une école à vocation technique.

On peut en effet remarquer que ces séquences sont souvent la cerise sur le gâteau en ce qui concerne le déploiement des moyens techniques, tant à l'image qu'au son ou au montage – ou au contraire leur réduction à l'essentiel, et l'acmé de la créativité esthétique des cinéastes et de la mobilisation du spectateur. Un déploiement de moyens (mouvements de cadre, montage amenant le suspense, compositions...) par lequel les cinéastes espèrent transmettre l'illusion de présence de ce qui est représenté à l'écran et susciter chez le spectateur une expérience plus intense.

On peut alors se demander comment le cinéma représente non seulement le mouvement, mais aussi l'impression de présence des personnages et de leurs actions, ceci en termes de violence, de poids des corps, de rendu visible de l'émotion et de la lutte. Il va de soi que dans le contexte d'un mémoire, c'est un sujet un peu trop vaste.

Or l'Histoire du cinéma n'est pas la même à l'échelle mondiale, et chaque pays – ou groupes de pays – témoigne de décalages et différences parfois très grandes par rapport aux autres cinématographies, et de spécificités esthétiques qui lui est propre. Internet a facilité l'accès aux films rares et à des kyrielles d'oeuvres jusqu'alors inaccessibles. La vidéo, elle, bien qu'en perte de vitesse, a également de son côté servi la même tâche avec des films qui restaient difficiles à voir en France – citons par exemple l'éditeur Wild Side Video, qui m'a permis par le biais de plusieurs de ses sorties de films asiatiques d'accéder à plusieurs oeuvres de mon corpus. En somme, ces dernières années sont une période pleine de possibilités pour l'étude de l'Histoire des cinémas non américano-européens.

A cela s'ajoute – et est liée – une tendance de plus en plus grande à l'absorption d'influences esthétiques et narratives diverses et variées, tant dans les genres de films que dans leurs origines géographiques et culturelles.

Partant de l'intérêt technique qu'ont les scènes d'action, et compte tenu des opportunités récentes dans l'étude des cinématographies étrangères, un mémoire

retracant l'évolution des manières de filmer les séquences de combat au sabre dans les films de samourais s'avère être une tâche assez riche, d'autant plus que le genre est en pleine résurgence ces dernières années¹ ; mais sur quel axe technique ou esthétique se concentrer pour ce siècle de films de sabre ?

Si une intensification de la violence, allant vers le réalisme puis vers le fantastique ou l'outrance, est comme nous allons le voir rapidement constatable, le thème reste très vaste et vague sur le plan des techniques. Cette intensification de la violence peut se constater en une recherche visant à appuyer ou à alléger la matérialité du corps, tant directement par le biais de l'interprétation, du cadre, du montage, de la lumière...

Cela pourrait en un sens rappeler la danse, un sujet déjà abordé dans le cadre d'un mémoire à l'Ecole Nationale Supérieure Louis Lumière par Julien Soudet en 2013. Une différence est cependant notable dans la dimension pratique des mouvements des personnages : si comme nous allons le voir le combat peut être réglé à la manière d'une danse, en privilégiant uniquement la beauté esthétique de la chose², il existe également une approche réaliste portant plus d'attention à la logique d'un affrontement tendu où l'un des combattants peut perdre la vie. J'ai pu constater que ces approches sont elles-même divisées en variantes très différentes selon si la séquence est un combat de groupe ou un duel. Par souci pratique vis-à-vis de ma Partie Pratique de Mémoire, j'ai choisi de me concentrer sur les scènes de duel ; nous allons voir qu'elles sont très représentatives des particularités principales de la représentation japonaise du combat au sabre.

En somme, quelle évolution générale peut-on retracer dans l'illusion de présence dans les représentations du duel au sabre dans le cinéma japonais ?

Nous allons dans ce mémoire brosser un portrait de l'évolution dans la représentation cinématographique de la scène de combat au sabre au Japon, en montrant comment, à partir de codes traditionnels et d'influences étrangères, se sont développées des manières particulières de représenter le combat et son impression de présence, essentiellement divisées entre une tendance réaliste et une tendance spectaculaire. Ces manières sont liées de près à l'Histoire de l'archipel et à sa capacité d'absorber les idées et techniques étrangères.

A travers trois exemples de scènes de duel, *La Voie de la lumière (Miyamoto Musashi kanketsu-hen : Ganryûjima no kettô*, Hiroshi Inagaki, 1956), *Goyokin*,

1 YAMAMOTO Ichiro, "The Current State of Jidai-geki", in *The Oxford Handbook of Japanese Cinema*, dir MIYAO Daisuke, Oxford, Oxford Handbooks, Oxford University Press, 2014, p 306. L'exemple du remake 3D de *Harakiri*, *Harakiri : mort d'un samourai (Ichime)*, Takashi Miike, 2010) est évoqué à cet égard.

2 SOUDET Julien, *Le Film de danse*, dir. DOBBELS Daniel et PISANO Giusy, Saint-Denis, Ecole Nationale Supérieure Louis Lumière, 2013, p 14

l'or du shogun (*Goyôkin*, Hideo Gosha, 1969) et le contemporain *Rurouni Kenshin* (*Rurôni Kenshin : Meiji keikaku roman-tan*, Keishi Ôtomo, 2012), nous verrons comment certains cinéastes japonais emploient l'image, le mouvement et le découpage pour représenter le duel et sa présence, et comment ces derniers s'inscrivent dans une continuité d'évolution des techniques cinématographiques qui a plusieurs codes partagés avec la tradition esthétique japonaise.

Enfin, nous nous pencherons sur la mise en pratique de plusieurs de ces codes à travers le court-métrage de la Partie Pratique de Mémoire, *Tatakau*. Dans ce duel de kendo entre un élève et un maître, nous avons employé plusieurs codes empruntant à la démarche réaliste et à la démarche spectaculaire pour établir une progression au sein de la narration.

PREMIÈRE

PARTIE:

**LE CHANBARA,
DU THÉÂTRE AU
CINÉMA,
DU JAPON AU MONDE**

JIDAIGEKI ET CHANBARA

Il est tout d'abord nécessaire de définir deux termes qui vont être très fréquemment employés dans ce mémoire. Premièrement, le *jidai-geki*, terme et concept japonais :

Jidai (時代) peut se traduire par "période", "époque".

Geki (劇) peut se traduire par "drame".

Le terme peut donc être compris comme "drame historique". Il désigne en fait plus souvent les films dont l'intrigue se déroule généralement pendant l'Ere Edo (1603 - 1868), dernière époque du régime féodal japonais ; le spectre historique peut parfois être étendu un peu, par exemple aux débuts de l'ère Meiji (1868-1912) avec la trilogie des *Rurouni Kenshin* (Keishi Ôtomo, 2012 à 2014).

Autre terme clé, celui de *chanbara* (チャンバラ), aussi orthographié *chambara*. Sa définition varie selon les auteurs, désignant soit un sous-genre du *jidai-geki* qui se concentrerait sur les combats ou l'action, soit uniquement les combats - qui seraient donc des "scènes de chanbara". *Chanbara* dans cette deuxième définition est parfois remplacé par le mot *tachimawari* (立廻り), qui désigne les scènes de combat dans le théâtre kabuki.

Le mot *chanbara* est une contraction d'une onomatopée, "chan-chan-bara-bara", évoquant les lames s'entrechoquant et coupant les chairs ; une autre origine étymologique proposée par Isolde Standish serait l'imitation par des enfants de l'accompagnement musical des scènes de combat³.

Dès le nom évoquant la chair coupée et le bruit du combat, on devine le rapport privilégié du *chanbara* avec le corps humain et la sensation. Pour Isolde Standish, le *chanbara* se caractérise en effet par une place prépondérante accordée au combat dans sa dimension physique, en particulier via le corps du héros, qui dirige le spectacle :

« Bien que les films de chambara racontent une histoire, leur investissement premier se fait dans le spectacle du corps du héros masculin. En conséquence, l'intérêt dans les séquences de combat au sabre (*tachimawari*) est porté sur le spectacle corporel des prouesses de la star, et les techniques cinématographiques employées sont

3 STANDISH Isolde, *A New History of Japanese Cinema : A Century of Narrative Film*, Londres, Bloomsbury Publishing PLC, 2006, p 84

toutes dirigées vers la mise en exergue de ce spectacle physique. »⁴

La distinction entre ce qu'est un film "de chanbara", un film "de samourais" et un film de "jidai-geki" est très floue au Japon, et "jidai-geki" est généralement employé comme mot fourre-tout⁵.

Malgré la largeur du corpus du film historique japonais, on compte énormément de remakes et de ré-adaptations⁶. Pour Isolde Standish, les scènes de combat dans ces innombrables remakes, spécialité japonaise, intéressent le spectateur pour leur aspect performatif, comme des "numéros"⁷ : comment les acteurs et la mise en scène vont-ils se démarquer de ce qui a déjà été fait ? La présence de figures de mise-en-scène récurrentes telles que les jets de sang sortant des blessures, les duellistes se croisant et les temps de pause à suspense⁸ renforcent cette idée de dimension performative.

On peut considérer que c'est en cherchant constamment à proposer quelque chose d'esthétiquement original que les films de sabre ont permis au cinéma japonais de se forger un ensemble de traits reconnaissables et originaux. Ces traits n'ont pas manqué d'être très influencés par les cinémas de l'occident, un fait qui prend une importance capitale durant l'après guerre, jusqu'à atteindre aujourd'hui un état presque limite dans la dichotomie entre un cinéma "spectaculaire" diluant diverses inspirations et un cinéma plus réaliste et modéré ancré dans la tradition.

I) Du théâtre au cinéma

Le cinéma est un art aux liens importants avec le théâtre – le mot "réalisateur" a d'ailleurs pour synonyme régulièrement employé "metteur en scène". Cette idée a été abordée par André Bazin en France, par exemple, pour qui le lien théâtre-cinéma existe bien, mais la grande différence entre les deux arts nécessite l'adaptation plutôt que la transposition directe des méthodes de mise en scène de l'un à l'autre⁹.

4 "Although *chanbara* films tell a story, their primary investment is in the display of the male hero's body. Therefore, the focus in sword-fight (*tachimawari*) sequences is on the bodily display of the prowess of the star, and the cinematic techniques employed are all geared to enhance this physical spectacle." STANDISH Isolde, *ibid*, p 100

5 DESSER David, "Toward a Structural Analysis of the Samurai Film", in *Reframing Japanese Cinema*, Bloomington, Indiana University Press, 1992, p 155. Voir également les propos de IKEHIRO Kazuo (cinéaste) in D. Chris, *Outlaw Masters of Japanese Film*, Londres, New York, I.B. Tauris, 2005, p 107

6 DESSER David, *op cit*, pp 161-162

7 "numbers", STANDISH Isolde, *op cit*, p 274

8 D'HUISSIER Romain, "Le Chambara", http://dossiers.cyna.fr/article-imprim.php3?id_article=739, dernier accès le 15 janvier 2016

9 BAZIN André, "Théâtre et cinéma", 1951, in BAZIN André, *Qu'est-ce que le cinéma*, Paris, 7ème Art, Editions du

Dans le cas de l'Histoire du cinéma japonais et de l'élaboration des oeuvres le constituant, ce lien cinéma-théâtre revêt une importance particulièrement grande, notamment pour la représentation du combat, qui a un lien très étroit avec le kabuki.

1) Origines théâtrales de la scène de combat

a) Le kabuki

Le kabuki est l'un des genres de théâtre majeurs du Japon. Il fut initialement conçu comme un spectacle de danse féminin au début de l'ère Edo (1603 à 1868) et son âge d'or est considéré comme se déroulant de 1673 à 1841¹⁰. Ce genre théâtral est exhubérant, accorde de l'importance au mouvement¹¹ et est très populaire avec le petit peuple¹².

Le chant (ka) et la danse (bu) sont les talents (ki) organisés par l'intrigue de chaque pièce. La stylisation est de mise, avec beaucoup d'insistance sur la grâce, la beauté, en somme le grand spectacle.

Presque tous les drames épiques du kabuki, et surtout ceux du genre *aragoto* ("histoires de guerriers téméraires")¹³, comportent des scènes de combat¹⁴, désignées par le terme *tachimawari*. Ces scènes, réglées par un chorégraphe nommé *tateshi*, sont très codifiées et sont souvent des combats où le combattant principal (le *shin*) affronte une multitude d'ennemis (les *karami*), qui lorsqu'ils meurent se retirent en une roulade (le *tonbo*). Le tout se déroule au son d'une musique jouée sur des instruments traditionnels afin d'amplifier l'atmosphère voulue¹⁵.

La scène principale est peu profonde¹⁶, ce qui mène généralement l'action à être mise en scène en deux dimensions et à "projeter" les protagonistes en avant par rapport au public. Cela lui permet de se sentir proche de l'acteur et de l'action

Cerf, 2002 (1ère éd. 1985), p 178

10 <https://en.wikipedia.org/wiki/Kabuki>, consulté le 28 janvier 2016

11 ICHIKAWA Ennosuke, "L'acte de création" in *Musical* n°5 : *Kabuki*, Paris, Théâtre Musical du Châtelet, 1987, p 14

12 BANDÔ Yajûrô, conférence introductrice à *La Barrière d'Osaka sous la neige des amours*, Maison de la Culture du Japon à Paris, 13 mai 2016

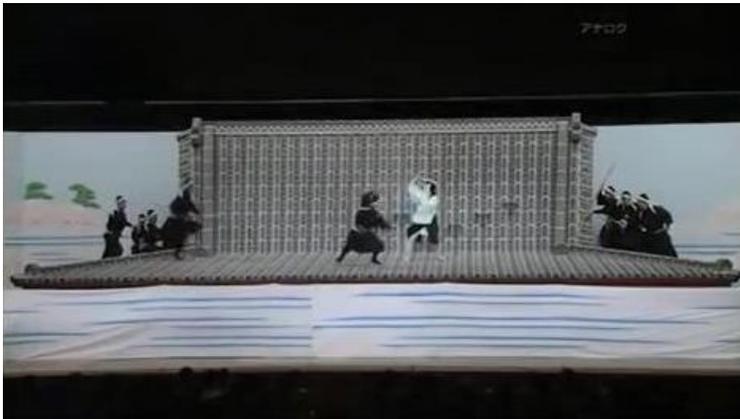
13 http://www.kabuki21.com/glossaire_1.php#aragoto, consulté le 31 décembre 2015

14 http://www.kabuki21.com/glossaire_7.php, consulté le 31 décembre 2015

15 BANDÔ Yajûrô, op cit.

16 Le kabuki emploie également le *hana-michi* ("voie des fleurs"), passerelle parfois double traversant la salle sur les côtés du public, ce qui permet d'amener une tridimensionnalité. Je n'ai jamais vu cette partie employée pour les combats. Pour S.A. Thornton, le fait de devoir tourner la tête pour suivre l'acteur sur le *hana-michi* est un équivalent du panoramique au cinéma (THORNTON S.A., *The Japanese Period Film : A Critical Analysis*, Jefferson, McFarland, 2007, p 131).

se déroulant¹⁷. Les combats ne manquent pas d'être influencés par ce paramètre dans leur chorégraphie, se retrouvant ainsi élaborés essentiellement sur l'axe horizontal.



Ci-contre : scène de combat dans une pièce de kabuki (*Aoto zōshi hana no nishiki-e*, 1862). On peut voir que les personnages s'agencent en tableau horizontal et que le héros est nettement identifiable avec son vêtement clair.¹⁸

Caractéristique importante s'alliant à la chorégraphie, les armes ne s'entechent jamais¹⁹ et ne touchent pas les comédiens²⁰, ce qui contribue encore plus à un sentiment d'assister à une danse avec un côté aérien plutôt qu'à un affrontement à mort. Malgré cela, le moment de l'agonie, en accord avec les idées du *bushido*²¹, est néanmoins le moment clef du combat²², voire de la représentation théâtrale (le combat est généralement vu comme la scène clé d'une pièce²³). Pour Ian Buruma, cela peut être lié à deux idées ; la première est l'impossibilité pour le public principal du kabuki (non-nobles) de porter le sabre et donc de connaître les combats d'où un certain fantasme, la deuxième est l'idée que c'est dans la mort qu'il est possible d'exprimer son "véritable soi" au sein d'une société particulièrement rigide et codifiée²⁴.

Les périodes de trouble apportent comme souvent des modifications en lien avec les duretés de leur temps, comme pendant la période Bunka (1804 à 1830), où le kabuki voit la création du *kizewamono*, littéralement "drame cru de tranche de vie", avec parfois des scènes de violence stylisée²⁵ et des effets "gore" tels que

17 "projecting". THORNTON S.A., *ibid*, p 130

18 https://www.youtube.com/watch?v=_PPRMp7uIZw, consulté le 26 janvier 2016

19 BURCH Noël, *Pour un observateur distant*, Paris, Cahiers du Cinéma/Gallimard, Gallimard, 1982, page 119

20 BURCH Noël, *ibid*, p 89

21 Litt. "voie du guerrier". Code de conduite et d'honneur des samurai.

22 CHAMPCLAUX Christophe, *Tigres et dragons tome IV : Chevaliers et samourais*, Paris, Articles Sans C, Guy Trédaniel, 2008, p 178

23 THORNTON S.A., *op cit*, p 126

24 "true self". BURUMA Ian, "Une esthétique de la violence", in *Le Cinéma japonais au présent 1959-1979*, dir TESSIER Max, Cinéma d'aujourd'hui n°15, Paris, 1980, p 41

25 "raw life drama". <http://www.kabuki21.com/nanboku4.php>, consulté le 31 décembre 2015 à 15h15

des démembrements et autres blessures²⁶. La présence de scènes de combats dans les pièces du kabuki, en particulier les scènes les plus violentes, sert à faire ressortir par contraste la beauté d'autres scènes plus légères²⁷. L'idée est que lors de ces scènes un monde démoniaque (*shuraba*) est présenté pour horrifier le public ; cela est lié à l'idée d'abandon des passions demandé par la religion bouddhiste²⁸. Nous avons ainsi une proposition un peu surprenante : l'alliance entre une esthétique insistant sur la matérialité du corps (sang, violence exagérée) et une esthétique dématérialisant le corps par une danse gracieuse et esthétisée. Comme nous le verrons par la suite, ceci va être l'une des caractéristiques majeures du cinéma japonais et de son influence.

b) La démarche présentative, héritage du théâtre japonais

On peut rapprocher les scènes de combat du kabuki de ce que Donald Richie désigne sous le nom de démarche "présentationnelle"²⁹ ; la distance entre l'action montrée et le public est assumée, on lui présente et commente un spectacle qui peut être beau... juste pour être beau. Cette distance éloigne les scènes de combat du théâtre japonais de ce qui est considéré comme le réalisme par l'occident, la représentation³⁰, qui suppose que les dispositifs du film sont destinés à donner l'illusion de présence du récit et sont subordonnés à ce dernier³¹.

Ceci va déterminer la forme cinématographique du cinéma muet. Plutôt qu'avec des intertitres, la narration est presque intégralement faite dans la salle par un *benshi*, sorte de narrateur-commentateur qui déclame les dialogues du film et commente les scènes, qui sont donc des scènes présentées au public plutôt qu'un récit où ce dernier peut s'inclure. Cet héritage du théâtre traditionnel place le film tout entier sur le mode de la contemplation.

Cette idée de contemplation peut par exemple se voir dans un code de kabuki qui sera abondamment repris au cinéma : souvent, on peut voir l'acteur marquer une courte pause, entre autres après avoir porté un coup décisif lors d'un combat. Il s'agit d'une pause codifiée nommée *mie*, qui permet au spectateur en contemplant la beauté de ce quasi-tableau-vivant de savourer l'instant du

26 GALLOWAY Patrick, *Warring Clans, Flashing Blades : A Samurai Film Companion*, Berkeley, Stone Bridge Press, 2009, p 22

27 HAYAKAWA Masami, "Le Kabuki aujourd'hui", *Musical n°5 : Kabuki*, op cit, p 41

28 THORNTON S.A., op cit, p 147

29 "presentational"

30 RICHIE Donald, *A Hundred Years of Japanese Film : A Concise History*, Tokyo, Kodansha International, 2001, p 11-12

31 SOUDET Julien, op cit, p 42

triomphe du héros et la résonance émotionnelle du combat³², attirant l'attention et compensant l'impossibilité de plans rapprochés au théâtre³³. Cette pose peut être rapprochée de celles organisant la danse classique européenne du XIX^e siècle ; cette dernière, influencée par les arts plastiques, accordait beaucoup d'importance à la contemplation de postures fixes³⁴.

De nombreux cinéastes – comme Kenji Misumi – inséreront ces quelques pauses à la fin de combats impressionnants afin de mettre légèrement à distance le spectateur, l'amenant à se demander s'il a bien vu le coups prodigieux qu'il a vu. Ce jeu d'attraction–répulsion avec la matérialité de l'action peut se voir dans la série des *Zatoichi*, dont Misumi a réalisé plusieurs épisodes.

Ci-contre : un *mie* de kabuki dans la pièce *Aoto zōshi hana no nishiki-e*.



Ci-contre : exemple de pause dans la série des *Zatoichi* : le protagoniste vient de tuer un ennemi, les adversaires restent "bloqués" et Zatoichi reste immobile quelques secondes. (in *La Légende de Zatoichi : Voyage meurtrier* [*Zatōichi kesshō tabi*, 1968] de Kenji Misumi).

Ce code ne s'agrémentera plus d'un commentaire du benshi après la première "modernisation" du film de chanbara (que nous allons aborder), les images se suffisant à elles-mêmes et la narration devant rester ininterrompue selon les codes hollywoodiens. Un argument pour cette prévalence de l'image sur ce qui pourrait être dit par le benshi peut se voir chez Donald Richie parlant d'Akira Kurosawa, réalisateur représentatif d'une occidentalisation de la mise-en-scène :

« Le simple fait de voir donne un commentaire sur ce qui est vu. »³⁵

32 THORNTON S.A., op cit, p 133. Voir également SATO Tadao, *Le Cinéma japonais Tome I*, op cit, p 24

33 BANDO Yajūrō, op cit.

34 SOUDET Julien, op cit, p 115

35 "The very fact of seeing gives a comment on what is seen". RICHIE Donald, *The Films of Akira Kurosawa*, Berkeley, University of California Press, 1999, p 137

c) Occidentalisation de la mise en scène sous l'ère Meiji

1868 : le régime shogunal cède la place à un nouveau gouvernement dirigé par l'empereur Meiji. Durant son règne, le kabuki se voit gagner fortement en respectabilité auprès des classes supérieures en raison de son aspect typiquement japonais à un moment où l'occidentalisation de l'archipel se produit de manière intensive. Les spectacles en deviennent inabordables pour le peuple, une rupture qui associée à la découverte du théâtre occidental mène à un remaniement en profondeur des codes de mise en scène et à l'apparition d'un nouveau kabuki (ou *shin-kabuki*)³⁶.

Les artistes de ce kabuki cherchent à faire correspondre les scènes de combat à l'idée occidentale de ce qu'est le réalisme, par exemple en incluant d'authentiques arts martiaux, dans une idée plus proche de la reconstitution historique que de la licence dramatique. Cette prise de distance avec les combats dansés traditionnels du kabuki a mené des chorégraphes à surnommer ces nouvelles scènes "combats de caniches" (*muku-inu kenka*) en référence au caractère "étranger" du caniche au Japon à cette l'époque³⁷. Le passage d'une morale bouddhiste (représentation des tourments et souffrances de l'Homme) à une morale confucéenne plus "posée" (valeurs de piété, loyauté à l'empereur) pourrait être une des causes de ce didactisme.

Pour S.A. Thornton, ce côté didactique des combats réalistes va se retrouver bien plus tard chez Akira Kurosawa, entre autres dans *Les Sept samourais* :

« La fonction principale des scènes de combats dans *Les Sept samourais* est de procéder à une démonstration des différents arts-martiaux [...]. L'introduction de ces arts-martiaux authentiques dans ses films a créé un nouveau précédent dans les films historiques en ce qui concerne les scènes de combat (également nommées "combats de caniches"), qui n'ont cependant jamais remplacé le vieux style développé à partir du théâtre. »³⁸

36 THORNTON S.A., op cit, p119

37 "poodle-dog fights". THORNTON S.A., Ibid p 119

38 "The principal function of the combat scenes in *Seven Samurai* is to demonstrate the various martial arts [...]. Introducing these authentic martial arts into his films set a new precedent in the period film for staged fight scenes (also called "poodle-dog fights"), which, however, never replaced the old style developed out of theater". THORNTON S.A., Ibid, p 124

2) Le film de sabre des premiers temps : une continuation du théâtre

a) Le cinéma japonais des premiers temps : un théâtre filmé

A ses débuts, le cinéma japonais s'inscrit dans une continuité directe avec le théâtre, un peu à la manière des premiers films de Méliès réalisés dans une idée de numéro de music-hall. Les premières bobines tournées sont ainsi en majorité des scènes choisies de pièces de théâtre, filmées comme des captations³⁹. C'est en 1908 qu'est tourné par Shôzô Makino ce qui est considéré comme le premier vrai film de *chanbara*, *La Bataille du temple Honnô (Honnô-ji gassen)*⁴⁰. Makino, premier grand réalisateur du cinéma japonais, a commencé à réaliser des films en 1907 après un début de carrière dans le théâtre kabuki.

Comme nombre de pièces du répertoire kabuki, et en considérant de plus leur public principalement composé de petits garçons, les films jidaigeki traditionnels de l'époque muette sont généralement écrits sur un mode très manichéen, du type gentils contre méchants⁴¹. La mise en scène est ainsi systématiquement sur un mode très "propre" visant à magnifier le héros exemplaire⁴², ce qui n'empêche cependant pas la présence de combats moins gracieux, éventuellement plus réalistes, dans les films, tant qu'ils n'incluent pas le héros ; ils sont là pour augmenter son triomphe par contraste⁴³.

Sur le plan des costumes et du maquillage, tout est fait pour que la star soit immédiatement et constamment identifiable à l'écran, comme au kabuki. Noël Burch remarque que le maquillage épais et "graphique" des acteurs réduit à la fois leur expressivité et leur singularité⁴⁴.

Le cinéma n'est donc pas vu comme une nouvelle forme de photographie mais comme une nouvelle forme théâtrale, sorte d'alternative moins coûteuse au kabuki⁴⁵. Pour Daisuke Miyao, ce genre "reproduisait au fond le kabuki en utilisant principalement 'le style dominant avec des plans éloignés, de longues prises et des cadres fixes'"⁴⁶ ; les panoramiques et raccords dans l'axe n'apparaissent pas

39 NORNES, Abé Mark, *Japanese Documentary Film: The Meiji Era Through Hiroshima*, Minneapolis, Visible Evidence, University Of Minnesota Press, 2003, p 7

40 COWLE Peter, *Kurosawa : Master of Cinema*, New York, Rizzoli, 2010, p 107

41 SATO Tadao, *Le Cinéma japonais Tome I*, Paris, Cinéma Pluriel, Editions du Centre Pompidou, 1998, p 19

42 Nommé *tateyaku* dans le kabuki.

43 SATO Tadao, *Ibid*, pp 21-22

44 BURCH Noël, *op cit*, p 89

45 RICHIE Donald, *A Hundred Years of Japanese Film*, *op cit*, p 23

46 "it basically reproduced Kabuki by mostly using "the dominant style with long shots, long takes, and still frames"". MIYAO Daisuke, *The Aesthetics of Shadow : Lighting and Japanese Cinema*, Durham, Duke University Press, 2000, p 69

ou peu et l'axe ne change jamais⁴⁷. Le spectateur est constamment gardé à distance des personnages⁴⁸. Les conditions de prise de vue rudimentaires avec du matériel inadapté⁴⁹, ainsi que la faible vitesse moyenne en projection (environ douze images/seconde) qui amène de nombreux scintillements n'encouragent pas particulièrement le public à s'insérer dans le récit⁵⁰.

Le dispositif de plan-tableau unique nécessite de la minutie dans le déroulement de l'action à l'image, ce qui mène les acteurs à millimétriser leurs déplacements à l'écran et le timing de leurs actions. Si la bobine se finit trop tôt, les comédiens gardent la pose jusqu'à ce que de la pellicule vierge soit à nouveau chargée dans la caméra, les bouts de films étant recollés en un montage sommaire⁵¹. Autre obstacle au réalisme, la notion de continuité entre les plans est aussi presque absente jusque dans les années vingt, la présence du benshi étant vue comme la seule nécessité à l'établissement du lien narratif. C'est à partir de 1919 avec le succès d'*Intolérance (Intolerance)* de Griffith que le montage parallèle commence à se répandre au Japon⁵², même si dans les années vingt, il y a toujours peu de soucis de cohérence spatio-temporelle dans les raccords⁵³.

En outre, pour Isolde Standish la structure des intrigues autour d'un protagoniste auquel le public est obligé de s'identifier, héritée du kabuki, est un frein aux possibilités de montage, de lumière, de cadrage et de mise en scène en général, car il est difficile dans cette optique se concentrer sur un autre personnage⁵⁴.

b) Les années vingt : une lente progression vers le réalisme

Si le cinéma s'éloigne lentement du théâtre à partir des années dix, la chorégraphie héritée du kabuki va avoir une survivance un peu plus longue dans l'élaboration des scènes de combat, compte tenu de la nécessité de planification qu'elles supposent. Ainsi Donald Richie note-t-il que chez Shôzô Makino si la volonté de s'éloigner du théâtre dans les scènes hors-combat est bien présente, les affrontements restent très chorégraphiés et irréalistes ; l'individu peut ainsi

47 BURCH Noël, op cit, p 87

48 RICHIE Donald au sujet du film *Chûshingura* (Ryô Konishi, 1907) (RICHIE Donald, *A Hundred Years of Japanese Film*, op cit, p 23)

49 SATO Tadao, *Le Cinéma japonais Tome I*, op cit, p 67

50 BURCH Noël, op cit, p 86

51 SATO Tadao, *Le Cinéma japonais Tome I*, op cit, p 70

52 BURCH Noël, op cit, p 108

53 BURCH Noël, ibid, p 113

54 STANDISH Isolde, op cit, p 68

être vu comme prisonnier de la chorégraphie dès qu'il extériorise sa violence⁵⁵.

Cela donne à voir des affrontements très modérés en termes de vitesse, quoiqu'ils paraissent plus vifs à l'écran en raison d'une prise de vue à cadence plus faible – la raison étant souvent plus technique (pour gagner en luminosité⁵⁶) et économique (pour économiser la pellicule⁵⁷) qu'artistique. En outre, les mouvements de caméra dans le cinéma japonais n'étaient pas au départ vus comme des moyens pour intensifier le réalisme des scènes de combat⁵⁸, d'où la fixité de l'appareil de prise de vue dans ces moments.

J'ai pu trouver un film représentatif de cette époque ; il s'agit du court-métrage *Jiraiya le héros (Gôketsu Jiraiya)*, réalisé par Shôzô Makino en 1921, avec en vedette Matsunosuke Onoe. Voici des photogrammes de l'un des plans-séquences de combat du film :



1



2



3

Nous pouvons voir que la scène est typique du cinéma-théâtre de l'époque : le combat se déroule entièrement en un plan fixe et les personnages sont constamment vus en entier. L'entièreté de l'action se déroule avec une chorégraphie bien visible et on est constamment en "observateur lointain" de ce qu'il se passe à l'écran, ce qui confère à l'ensemble une impression similaire à la vision d'une pièce de kabuki depuis le milieu de la salle⁵⁹. On peut noter un emploi de la profondeur un peu plus grand qu'au kabuki, ce qui dénote un début d'occidentalisation dans la mise-en-scène de Shôzô Makino.

55 RICHIE Donald, *A Hundred Years of Japanese Film*, op cit., p 65

56 SATO Tadao, *Le Cinéma japonais Tome 1*, op cit, p 67

57 RICHIE Donald, *A Hundred Years of Japanese Film*, op cit, p 25

58 THORNTON S.A., op cit, p 130

59 La copie que j'ai trouvé est apparemment une projection filmée à la main, ce qui amène de légers recadrages et mouvements qui ne sont certainement pas dans le film d'origine au vu de leur fluidité très différente de celle du film.

II) Cinéma japonais et cinéma mondial : des influences croisées

1) Début de l'ère Shōwa : un nouveau genre occidentalisé

a) Une nouvelle approche occidentalisée dans les années vingt

Avant d'aborder le jidai-geki du début de l'ère Shōwa (1926–1989), il est nécessaire d'effectuer un retour en arrière. Nous avons pu voir qu'au moment de l'ère Meiji, le Japon s'occidentalise rapidement. Les arts de l'occident, avec parmi eux le théâtre, ont une influence énorme et mènent à l'apparition de formes artistiques nouvelles marquées par la représentation. De jeunes artistes japonais vont adapter les techniques et codes du théâtre occidental à leur manière pour arriver dans les années 1880 au théâtre *shinpa* ("nouvelle école"), populaire chez les intellectuels. Ce genre s'éloigne du kabuki en abordant des intrigues plus contemporaines et des codes étrangers, comme une composition des actions sur scène dans la profondeur⁶⁰.

Dans la même idée s'amorce à la fin des années dix une ère marquée par l'adoption de codes de représentation issus du cinéma occidental et une prise de distance vis à vis du théâtre traditionnel ; le romancier moderne Junichiro Tanizaki revendique par exemple en 1920 que les acteurs et metteurs en scène du théâtre qui veulent travailler pour le cinéma doivent chercher des méthodes de travail radicalement différentes⁶¹. Cette occidentalisation s'effectue notamment avec le soutien du Mouvement du cinéma pur (*Jun'eigageki undō*), animé par des figures telles que le critique et cinéaste Norimasa Kaeriyama. Ce dernier revendique par exemple la nécessité de pouvoir filmer les personnages en plans rapprochés et de trois-quarts ainsi qu'un découpage plus concis⁶².

Les films de jidai-geki vont être considérés par le mouvement du cinéma pur comme des terrains d'expérimentation idéaux pour la mise en place de cette occidentalisation des techniques : à la fois riches en séquences d'action, ils sont aussi assez liés à la culture et à la tradition japonaise pour rester identifiables comme nippons à l'exportation malgré leur reprise de techniques hollywoodiennes⁶³, et ce contexte lié à la tradition est vu comme un bon moyen d'accomoder une technologie qui est étrangère au Japon⁶⁴.

60 THORNTON S.A., op cit, p 109

61 DAVIS Darrell William, *Picturing Japaneseness*, New York, Columbia University Press, 1995, pp 5-6

62 STANDISH Isolde, op cit., p 65

63 DAVIS William Darrell, op cit, p 29

64 DAVIS William Darrell, ibid p 30

Témoignage de cette adoption graduelle des codes cinématographiques occidentaux, on trouve en 1923 le long métrage *Kosuzume Tôge* de Koroku Numata, réalisateur influencé par le cinéma américain⁶⁵, qui contient une scène de combat vers la fin ; ci-après, les plans tels qu'ils s'enchaînent.



1



2



3



4



5



6

Cette séquence place le film à la charnière entre le style ancien de chanbara cinématographique et le style plus moderne : si l'ensemble du combat est filmé en un plan d'ensemble fixe et frontal (2, 4), comme dans *Jiraiya le héros* et les films plus anciens, on trouve cependant des plans entrecoupant ce grand plan théâtral avec des axes et valeurs différents : une femme que l'on vient sortir de la pièce (3) et un plan plus rapproché (brisant les 180°) du protagoniste avec son épée donnant un coup puis allant dans une autre pièce (5) ; on passe ensuite à un nouveau plan large différent en termes d'échelle et d'angle (6).

Le héros affrontant dans ce plan en duel le méchant plutôt qu'une bande d'ennemis, on peut y voir un moyen de faire aller le suspense *crescendo*. Bien que les personnages soient toujours en pied, on est ainsi un peu plus près d'eux et l'empathie avec le duel est plus grande.

b) Renouveau du combat au sabre : le "nouveau jidai-geki"

A la même époque apparaît au théâtre un nouveau genre, créé par Shôjirô

⁶⁵ FRIENDS OF THE SILENT FILMS, *Recalling the Treasures of Japanese Cinema*, Tokyo, Urban Connections, 2003, p 17

Sawada (1892–1929) et influencé par les pièces occidentales⁶⁶, le *shinkokugeki* (litt. "nouveau drame national"), qui va avoir une influence décisive sur le réalisme viscéral et l'intensité psychologique du "nouveau chanbara" à venir.⁶⁷

Ce genre se caractérise par ses intrigues particulièrement sombres et son intensité, donnant à voir des combats peu stylisés, très violents et rapides⁶⁸, qui s'éloignent de plus en plus des danses du kabuki, en s'inspirant entre autres de la vitesse des scènes de comédie burlesque et de films d'aventure⁶⁹. Les acteurs ne font ainsi plus de salto en mourant, ils tombent dans le sang après avoir reçu des coups reprenant directement de vrais mouvements d'arts martiaux⁷⁰. A la manière du théâtre occidental, la profondeur de champ est aussi très importante, ce qui ne manquera pas de se répercuter sur le cinéma⁷¹ ; cette donnée contribue grandement à la restitution de la matérialité de l'action.

Pour Noël Burch, on a dans ce genre une intensité exagérée et donc une alliance entre le "présentationnalisme" japonais (pour lui le fait que le spectacle esthétique est présent en partie pour lui-même sans être totalement asservi par l'intrigue) et un naturalisme découlant des idéologies et modes de représentation occidentaux, le tout dans le contexte du développement de la société japonaise⁷².

Cette brutalisation du combat théâtral, liée au réalisme de représentation occidentale, se répercute dans le cinéma⁷³ avec comme film notable de ce tournant *La Cagoule Violette : artiste d'estampes (Murasaki Zukin : Ukiyoe-shi, 1923)* de Shôzô Makino. Pour cette oeuvre, Makino a confié l'élaboration de l'intrigue à un jeune scénariste, Rokuhei Suzukita. Ce dernier est très influencé par Norimasa Kaeriyama, qui prône entre autres plus d'intensité dans la psychologie et la violence présente dans les films⁷⁴. Suzukita s'exprime en ces termes sur le film :

« J'ai donné à Makino un script rempli de vraie violence, de vraies scènes de combat, réalistes de bout en bout. Il a dit qu'il faudrait qu'elles soient faites avec de vraies armes. Quel bonheur j'ai ressenti. Plusieurs des acteurs ont été réellement blessés par les coups d'épée. »⁷⁵

66 S.A THORNTON. cite Ibsen, Tchekov et Tolstoï (THORNTON S.A. ibid, p 134)

67 MIYAO Daisuke, op cit, p 69

68 MIYAO Daisuke, op cit, p 70. Egalement THORNE Roland, *Samurai Films*, Harpenden, Oldcastle Books, 2008, p 33

69 DAVIS Darrell William, op cit page 32

70 BURCH Noël, op cit page 119

71 THORNTON S.A., op cit, p 109

72 BURCH Noël, op cit, p 119

73 THORNTON S.A., op cit, p 110

74 SUZUKITA Rokuhei, cité in STANDISH Isolde, op cit, p 86

75 "I gave Makino a script filled with real violence, real combat scenes, thoroughly realistic. He said it would have to be done with real weapons. What happiness I felt. Several of the actors were actually hurt by the flailing swords." SUZUKITA Rokuhei, cité in RICHIE Donald, *A Hundred Years of Japanese Film*, op cit, page 64

Par cette citation et l'exemple du *shinkokugeki*, on peut voir que la volonté de réalisme et la transmission de l'intensité du combat va de pair avec la violence. Cette réalité physique bien plus palpable peut être mise en lien avec la montée en puissance de la notion d'individualisme au Japon, de plus en plus répandue depuis l'ère Meiji⁷⁶.

A la fin des années vingt, un renouvellement massif du jidaigeki a lieu, avec le *shin jidai-geki* ("nouveau jidai-geki"), aussi nommé *hangyaku jidai-geki* ("jidai-geki de la rébellion"⁷⁷).

Comme le *shinkokugeki*, il est marqué par une forte inspiration des films d'actions américains, particulièrement les westerns, qui poussent à une mobilité du cadre de plus en plus grande⁷⁸. Les acteurs du nouveau jidai-geki s'inspirent des stars américaines de l'époque comme William S. Hart ou Douglas Fairbanks (l'acteur le plus populaire au Japon au milieu des années vingt⁷⁹), ce qui mène Donald Richie à les considérer comme des sortes de "cowboys en kimono"⁸⁰. Cela préfigure le chassé-croisé d'inspirations qui aura lieu après la Seconde Guerre Mondiale.

Les nouvelles vedettes jouent avec une intensité qui les éloigne des stars précédentes (Matsunosuke Onoe par exemple), qui reprenaient directement le jeu du kabuki⁸¹. Les chorégraphes comme Kanmori Basho proposent des mouvements visant à traduire la vitalité et l'héroïsme et les nouvelles stars de l'époque osent ainsi souvent crisper la mâchoire et jeter des regards courroucés. Tsumasaburô Bandô, par exemple, a un jeu extrêmement mobile (il court, bondit, attaque sans cesse...) et n'hésite pas à se retrouver sale et boueux⁸². Il adopte un personnage reprenant l'idée du guerrier tragique, vengeur et furieux se battant jusqu'à la mort, symbole de l'héroïsme au Japon⁸³. Pour Isolde Standish, le montage rythmique de plus en plus intense des nombreux plans en mouvement dans les combats est destiné à donner à voir le spectacle du corps masculin puissant et omnipotent de ces guerriers⁸⁴.

Les techniques de prise de vue soulignent cette énergie ; David Bordwell

76 THOMAS Benjamin, "Mercenaires et samouraïs, western et chambara, le dialogue des genres", in *Le Western et les mythes de l'Ouest*, dir. MENEGALDO Gilles et GUILLAUD Lauric, Interférences, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2015, p 272

77 GATTO Robin, *Hideo Gosha, Cinéaste sans maître Tome II : Les Films*, Paris, LettMotif, 2014, page 26

78 RICHIE Donald, *A Hundred Years of Japanese Film*, op cit, p 64

79 MIYAO Daisuke, op cit page 69. Egaleme nt RICHIE Donald, *A Hundred Years of Japanese Film*, op cit, p 65

80 "cowboys in kimono", RICHIE Donald, *ibid*, p 65

81 MIYAO Daisuke, op cit., p 69

82 SATAO Tadao, *Le Cinéma japonais Tome 1*, op cit, p 91

83 THORNTON S.A., op cit., p 57

84 STANDISH Isolde, op cit p 102

note ainsi que :

« Bien que les réformateurs de la fin des années 1910 et du début des années 1920 aient mis l'accent sur l'application des techniques inspirées d'Hollywood à des histoires de la vie contemporaine, c'est le jidai-geki, et plus particulièrement le film de sabre qui a mis l'emphase sur le découpage en champs/contre-champs, le montage alterné, le montage rapide des scènes d'action violente, et d'autres stratégies classiques. A ces dernières furent ajoutées de violentes poussées d'action à la caméra, des mouvements accélérés (en baissant la cadence de prise de vue) et de rapides mouvements de caméra (souvent portée), habituellement durant les scènes de combat mais parfois pendant les conversions ou même entre les scènes, comme des transitions. »⁸⁵

Cette radicalisation de l'esthétique du combat au sabre est rattachable au contexte trouble de l'époque, marqué par la récession et l'autoritarisme ; le jidai-geki devient en fait un miroir du monde contemporain⁸⁶ ; ainsi le cinéaste Hiroshi Inagaki décrit-il ses films comme des "films contemporains avec des *chonmage*"⁸⁷.

Les jeunes cinéastes, comme Daisuke Itô et Masahiro Makino, adoptent un ton de révolte⁸⁸, avec un style très dynamique et moderne faisant la part belle au combat de groupe⁸⁹ : on s'éloigne ainsi nettement du combat "présenté", comme un spectacle mis à distance, pour aller vers la "représentation", qui suscite davantage l'identification du public à l'effort physique des guerriers.

Pour Osamu Hashimoto, cet intérêt pour le mouvement est lié à l'adoption croissante des sports occidentaux par les jeunes japonais : tout comme ces sports, ces scènes très mobiles sont un moyen pour eux de sentir une intensité viscérale leur offrant de la liberté par rapport au carcan social⁹⁰.

85 "Although the reformers of the late 1910s and early 1920s had stressed applying Hollywood-based technique to tales from contemporary life, it was the jidai-geki and particularly the swordplay film that emphasized shot/revers-shot découpage, crosscutting, fast cutting in scenes of violent action, and other classical strategies. To these were added violent thrusts of action to the camera, accelerated motion (achieved through undercranking), and swift (often handheld) camera movements, usually during fight scenes but sometimes during conversations or even across scenes, such as transitions." BORDWELL David, cité in MIYAO Daisuke, op cit page 69

86 Ce qui était déjà le cas pour le kabuki, qui plaçait dans un passé lointain des événements contemporains. (voir THORNTON S.A., op cit, p 31)

87 Coiffure typique du Japon médiéval. "'contemporary plays with topknots" (*chonmage o tsuketa gendai-geki*)", THORNTON S.A., ibid, p 45

88 GATTO Robin, *Hideo Gosha, Cinéaste sans maître Tome II : Les Films*, op cit, page 26. Masahiro Makino est le fils de Shôzô Makino, ce qui lui a permis de réaliser des longs métrages dès ses vingt ans, en 1928.

89 THORNTON S.A., op cit, page 103. Plus d'informations sur les innovations en termes de mouvements de caméra sont évoquées dans la partie II du présent mémoire, p 69

90 STANDISH Isolde, op cit, p 99

2) Réactions au Nouveau Jidai-geki

a) Première réaction : le jidai-geki romantique

Les responsables de la censure ne sont pas totalement aveugles à ces idées révolutionnaires et sont hostiles à la représentation de la violence dans le *chanbara*. Déjà en 1920, le critique Takahiro Tachibana publiait une *Etude sur les divertissements populaires (Minshû goraku no kenkyû)* dans lequel il demandait de censurer la cruauté des scènes de chanbara en évitant autant que possible la violence ainsi que les idées anarchistes, dans une volonté d'édification de la population par le cinéma⁹¹.

La Shôchiku réagit elle aussi à la violence croissante des films de sabre avec les films de la star Chojiro Hayashi (qui changera son nom en Kazuo Hasegawa), un héros qui n'a pas besoin de ressortir à l'épée pour avoir de l'effet sur le public. Cette diminution d'intérêt est encouragée par le studio pour se démarquer, par l'un de ses réalisateurs réguliers, Teinosuke Kinugasa, lassé par l'ubiquité du chanbara à la fin des années vingt, et par des admirateurs de Hayashi que cette même ubiquité ulcère⁹².

Hayashi - comme les combats le mettant en vedette - s'inscrit dans une sorte de perpétuation de l'héritage du kabuki (qui n'a en fait jamais disparu⁹³). Ce type de comédiens vedettes contrebalance les rônin passionnés et torturés en jouant avec grâce. Hayashi cultive une facette plus vulnérable du samouraï, ceci en rapport avec le public cible de ses films qui est essentiellement féminin⁹⁴ ; il adopte alors un jeu sensuel hérité de la danse japonaise. Ses scènes de combat ne représentent pas le centre d'intérêt principal du film ; elles ont néanmoins un effet psychologique fort plutôt qu'un ressenti des actions et efforts physiques du héros ; ainsi un critique d'écrire : "dans les combats au sabre de Chojiro, il n'y a pas de style spectaculaire. A la place, j'aimerais louer le sentiment d'angoisse que je ressens"⁹⁵. C'est ainsi l'affirmation d'une démarche privilégiant l'impact émotionnel sur le public plutôt que la démonstration de puissance physique et la frénésie visuelle.

91 SATO Tadao, *Le Cinéma japonais Tome 1*, op cit, p 54

92 "Deprive jidaigeki of swords. Exterminate sword-fighting films. No more sword-fighting. It has lost the attraction".
Revue *Shimokamo*, citée in MIYAO Daisuke, ibid, p 124

93 Plusieurs des stars du chanbara d'après-guerre viennent également du kabuki : Raizô Ichikawa ou Kinnosuke Nakamura par exemple.

94 MIYAO Daisuke, ibid p 95

95 "In Chojiro's swordfighting there is no spectacular style. Instead, I would like to praise the sense of fear that I feel."
FURUKAWA Roppa (critique) cité in MIYAO Daisuke, ibid, p 117

b) L'arrivée du parlant : styles satirique et monumental

C'est très progressivement dans les années trente qu'arrive le cinéma parlant, qui ne devient systématique que dans la deuxième moitié des années trente ; les combats restent souvent des scènes muettes, avec un accompagnement musical pour tout élément sonore (peut être en raison des limitations techniques de l'époque pour la prise de son dans des séquences riches en mouvement). Progression de l'instabilité politique, le Japon des années trente est tenu par un régime autoritaire et particulièrement répressif qui signe la mort du film à tendance révolutionnaire au milieu des années trente⁹⁶.

Développé dès le début de la Seconde Guerre Mondiale en accord avec la politique du régime autoritaire, le style dit "monumental", est représenté par exemple par Kenji Mizoguchi et ses *Quarante-sept rônin* (1941 et 1942) ; ce style riche en plans-séquences⁹⁷ évite les scènes de combat, lesquelles sont souvent coupées par ellipse, comme dans les *Quarante-sept rônin* ou le *Miyamoto Musashi* (1943) également réalisé par Mizoguchi. Cette absence de combats est pour Isolde Standish un symbole : dans ces films commandés par l'état, la corporéité est redéfinie comme le corps politique et pas la subjectivité individuelle du combattant⁹⁸ ; la souffrance importe peu par rapport à la cohésion de la société et la vénération de l'empereur.

Le grand public, lui, reste principalement intéressé par les scènes de combat⁹⁹, ce qui permet au jidai-geki avec combats de perdurer. L'emploi d'une esthétique stylisée moins réaliste et intense que le nouveau jidai-geki, avec un côté exagéré et un ton de dérision apparaît, comme on peut le constater avec une scène du film parlant de Mansaku Itami *L'Espion Akanishi Kakita (Akanishi Kakita, 1936)*. Ce dernier trouve le chanbara cliché et préfère le mettre en scène de manière parodique¹⁰⁰, avec un jeu très appuyé et des compositions graphiques de mouvements de groupe rappelant une comédie musicale.

Dans cette veine légère, on trouve également à cette époque *le Concours de chant des tourtereaux (Oshidori utagassen, 1939)*, réalisé par Masahiro Makino, qui est une comédie musicale jazzy¹⁰¹ influencée par les comédies musicales américaines. La scène de combat qui clot le film présente une grande mobilité du cadre, des gestes à la chorégraphie appuyée et assumée, et une musique de rumba comme seul élément sonore.

96 SATO Tadao, *Le Cinéma japonais Tome 1*, op cit, p 136

97 STANDISH Isolde, op cit p 103

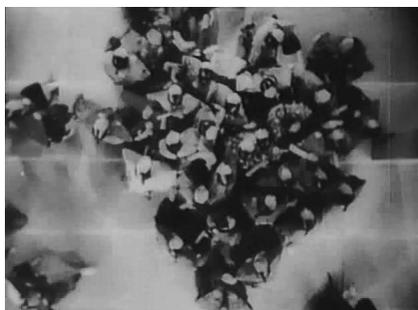
98 STANDISH Isolde, ibid, p 106

99 SATO Tadao, *Le Cinéma japonais tome 1*, op cit, p 226

100 Pour Robin GATTO, ce recours à la satire fréquent dans les années 30 est lié à la censure militaire de l'entre-deux-guerres. (in GATTO Robin, *Hideo Gosha, cinéaste sans maître, tome 2 : Les Films*, op cit, page 53)

101 Le jidaigeki musical connaîtra d'autres films, entre autres après guerre avec la chanteuse de variétés Misora Hibari.

On assiste ainsi avec ces films parlants à une certaine réflexivité quant à ce qu'est devenu la représentation cinématographique de la scène de chanbara : si le mouvement et la vitesse sont toujours de mise, ils présentent une prise de distance satirique¹⁰².



1



2

Ci-contre : *L'Espion Akanishi Kakita* (1) et *Concours de chant des tourtereaux* (2), avec des combats quasi-dansés au style appuyé.

Les sons hors-musique sont néanmoins utilisés également dans quelques duels des années quarante. Ainsi, le film *Miyamoto Musashi* (1941) de Hiroshi Inagaki présente-t-il un duel dépourvu de musique où le bruit des vagues sert à faire monter la tension que vient briser un des combattants qui hurle¹⁰³. Les bruitages et voix deviennent ainsi des éléments de composition sonore plus proches d'éléments musicaux que de dialogues, et j'ai l'impression par cet exemple que les cinéastes japonais ont rapidement compris qu'ils peuvent employer à leur manière ce paramètre nouveau comme moyen d'augmenter l'impression de présence et l'impact du combat.

III) Une radicalisation de la représentation du corps et de la violence

1) Le jidai-geki de la cruauté

a) Les années cinquante : retour à un style théâtral

L'après-guerre s'ouvre sur un climat hostile aux jidaigeki, vus comme véhicules d'une pensée féodale ; en 1949 est créé l'Eiga Rinri Kanri linkai ou Eirin, organisme indépendant de censure du cinéma. Si les Américains leur en font la demande, ils imposent la suppression des plans ou scènes trop violents ou cruels¹⁰⁴. Avec la fin de l'occupation américaine en 1952 et par la même occasion la fin de leur contrôle de la censure a lieu un retour en force du jidai-geki, temporairement dans un style kabuki-esque de mise en scène des combats. Les

102 SATO Tadao, *Le Cinéma japonais Tome I*, op cit, p 161

103 Voir page 74 du présent mémoire pour une description plus précise.

104 SATO Tadao, *Le Cinéma japonais Tome II*, Paris, Cinéma Pluriel, Editions du Centre Pompidou, 1998, p 20

films produits par la Toei sont les plus représentatifs de ce retour à la théâtralité, avec en plus des mouvements lents et majestueux des couleurs très saturées. Mitsuhiro Yoshimoto les décrit comme "une version technologiquement avancée du cinéma primitif dont les films de la superstar de *kyugeki*¹⁰⁵ Matsunosuke Onoe sont un exemple¹⁰⁶".



Ci-contre : un exemple de film dans la veine plutôt théâtrale des années cinquante : le duel de *Binan-jô* (Yasushi Sasaki, 1959).

En 1959, un pic de production est atteint dans l'industrie du cinéma japonais, et un manque de scénarii de qualité se fait sentir ; les studios vont alors procéder à un renouvellement des talents, la compagnie Daiei devançant la Toei à ce jeu¹⁰⁷. Les tourments de l'époque vont rapidement imposer une nouvelle conception de la violence à l'écran.

b) Les années soixante : une radicalisation de la violence

La mise à mal de l'aspect respectable du code de morale et d'honneur des guerriers, le bushidô, au sortir de la Seconde Guerre Mondiale, alliée à la colère montante face aux difficultés des années soixante ainsi qu'à une nouvelle montée de l'individualisme¹⁰⁸, mènent le public à attendre du héros une mise à mal des carcans sociaux par l'action, ce qui résulte en une violence de plus en plus grande dans les films.

En 1950, avec le film *Rashômon*, Kurosawa crée la surprise. Un des acteurs principaux, Toshiro Mifune, a un jeu particulièrement sauvage et débridé (basé sur des documentaires sur les lions¹⁰⁹) ; il livre avec Masayuki Mori un combat à deux d'un réalisme inédit¹¹⁰, filmé dans un noir et blanc contrasté. Les lumières diffuses laissent graduellement la place à une direction de la photographie qui

105 Terme rétroactif (litt. "ancien drame") désignant le kabuki et les films en étant tirés.

106 "Toei jidai-geki is to some extent [...] more a technologically advanced version of the primitive cinema exemplified by the films of the kyugeki superstar Onoe Matsunosuke." YOSHIMOTO Mitsuhiro, *Kurosawa*, Durham, Duke University Press, 2000, p 230 (cité in GALLOWAY Patrick, op cit, p 157)

107 GATTO Robin, ARDUINI Fabrice, *Eiichi Kudo ou l'art du réalisme*, DVD *Les Treize tueurs*, Paris, Les Introuvables, Wild Side Video, 2007, à 2 minutes 53 secondes

108 THOMAS Benjamin, op cit, p 274-275

109 KAUFMANN Stanley, "The Impact of Rashomon", in RICHIE Donald, *Rashomon*, New Brunswick, Rutgers University Press, 1987, p 174

110 SATO Tadao, *Le Cinéma japonais Tome II*, op cit, p 40

rappelle les chanbara révolutionnaires des années vingt, avec une insistance sur des noirs profonds et des clairs obscurs qui se font de plus en plus tranchés, le tout menant à des images sombres et dramatiques.



Ci-contre : Deux plans de duel dans *Rashomon* d'Akira Kurosawa, 1950.

L'époque trouble des années cinquante et soixante regorge d'images de violence, entre autres dans les manifestations. Le 12 octobre 1960, par exemple, un événement inattendu a lieu : lors d'un discours retransmis en direct à la télévision, l'homme politique Inejiro Asanuma est assassiné par un jeune militant d'extrême-droite.



Ci-contre : l'assassinat d'Inejiro Asanuma vu à la télévision japonaise.

Des millions de téléspectateurs choqués voient durant quelques images furtives un homme se faire tuer d'un coup de poignard au ventre¹¹¹. Ce type d'images réelles a eu une grande influence dans la radicalisation de la représentation de la violence¹¹², coïncidant avec la naissance d'un nouveau type de jidaigeki, le "jidaigeki cruel" (*zankoku jidaigeki*), dans lequel vont s'illustrer des réalisateurs tels que Tadashi Imai, Eiichi Kudo ou Tai Kato¹¹³. Il se caractérise par un style frénétique et haletant dans les combats, avec plus de brutalité, et une prise de vue généralement en noir-et-blanc¹¹⁴.

111 CHUN Jayson Makoto, *A Nation of a Hundred Million Idiots? : A Social History of Japanese Television, 1953–1973*, Londres, Routledge, 2006, pp. 184–185

112 GATTO Robin, ARDUINI Fabrice, *Eiichi Kudo ou l'art du réalisme*, op cit, à 6 minutes 51 secondes

113 Robin GATTO souligne l'importance de cet événement et du contexte de l'époque en général pour l'esthétique du jidai-geki dans *Hideo Gosha, Cinéaste sans maître Tome II : Les Films*, op cit, p 26

114 STANDISH Isolde, op cit, p 287



1



2

Ci-contre : le jidai-geki des années soixante est nettement plus cru et sombre que celui des années cinquante. En 1 : *Adauchi* (Tadashi Imai, 1964), en 2 : *Le Garde du corps* (*Yojimbo*, Akira Kurosawa, 1961)

Cette transition marque un passage d'une mise en scène du combat insistant sur la lutte entre le bien et le mal vers des combats dans lesquels l'accent est mis sur les conséquences corporelles de la violence et de l'attrait de la mort en général, d'où ces effets de sang et de bruits de blessures suramplifiés¹¹⁵. Ce virage vers une brutalisation intense des corps va de pair avec une conception de la morale beaucoup plus floue, le héros et le méchant étant au fond tous deux des guerriers qui tuent leur ennemi ; la violence du combat, qui se contient, devient ainsi au moment où elle se libère un moyen pour les guerriers de "témoigner de leur humanité"¹¹⁶.

Comme à la fin des années vingt, les combats passent de simples passages à grande spectacle à illustration du propos du film¹¹⁷ ; chez Masaki Kobayashi (*Hara-kiri* en 1962, *Rébellion* en 1967), par exemple, le combat est une dimension de manifestation physique du mal fait aux individus qui tentent de résister à la société féodale¹¹⁸.

Sur le plan du réalisme, la trilogie de la révolte d'Eiichi Kudo est un exemple particulièrement en phase avec son époque en termes de dispositifs techniques employés pour représenter les scènes de combat. Dans le second film de la trilogie, *le Grand Attentat* (*Dai satsujin*, 1964), filmé majoritairement à l'épaule¹¹⁹ et sans musique, le combat ressemble à un film tourné par des reporters dans une manifestation qui dégénère¹²⁰. Le cinéaste reconnaît qu'il s'agit d'une métaphore des mouvements étudiants très actifs dans le Japon des années soixante, ce qui le rapproche des auteurs de la Nouvelle Vague Japonaise¹²¹,

115 STANDISH Isolde, *ibid*, p 288

116 THOMAS, Benjamin, *op cit*, p 277

117 ARAI Misao, in GATTO Robin, *Samourai Guerilla Partie 3*, 2007, DVD *Les Onze guerriers du devoir*, Paris, Les Introuvables, Wild Side Video, à 3 minutes 21 secondes

118 GANS, Christophe, in RICOUR-LAMBARD, Fabien, *Entretien avec Christophe Gans*, 2006, DVD *Harakiri*, Paris, Les Introuvables, Wild Side Video, 2006

119 MES Tom, "The Great Killing", <http://midnighteye.com/reviews/the-great-killing>, accès le 12 mars 2016

120 GATTO Robin, ARDUINI Fabrice, *Eiichi Kudo ou l'art du réalisme*, *op cit*, à 6 minutes 30 secondes

121 GATTO Robin, ARDUINI Fabrice, *ibid* à 5 minutes 9 secondes

engagés politiquement et radicaux dans leur approche moderne, comme Nagisa Oshima, par exemple.

Ce type de dispositif reprenant le cadrage et le montage du reportage est désigné sous le nom de "*jitsuroku*" ("archives véritables") par Chris D.¹²², un terme généralement employé pour désigner les films de yakuza réalisés par Kinji Fukasaku dans les années soixante-dix sur un ton pseudo-documentaire avec un montage très rapide et des mouvements de caméra frénétiques. Par ce caractère nerveux, on peut considérer que l'on a affaire à une remise au goût du jour des idées de mouvements rapides de Daisuke Itô¹²³.

c) Progression dans l'outrance

Ce tournant vers la violence, s'il paraît déjà subversif à des yeux non-japonais, est encore plus subversif dans son pays d'origine, comme l'écrit Osamu Hashimoto, car la culture traditionnelle japonaise voit la mort comme un tabou¹²⁴. Le rapport au public est ainsi basé sur la provocation d'un choc, comme l'évoque Kazuo Ikehiro sur ses films de la série *Nemuri Kyoshiro*, plus "pop" mais rejoignant par leurs côtés noirs et violents le jidai-geki cruel¹²⁵. Dans un film comme *Le Garde du corps* (*Yojimbo*, Akira Kurosawa, 1960), la violence et les gestes sans grâce du protagoniste illustrent l'anomie grandissante de la société japonaise, qui refuse traditionnellement la mort et le corps non-contrôlé¹²⁶

Si l'assassinat d'Asanuma a peut-être décomplexé la représentation de la violence sur un écran, le film qui peut en fait être considéré comme l'initiateur d'une surenchère dans la violence est généralement admis comme étant *Sanjuro*¹²⁷ (*Tsubaki Sanjuro*, 1961) d'Akira Kurosawa, suite du *Garde du corps*, déjà lui-même marquant pour ses quelques membres coupés et son côté "sale"¹²⁸. Le combat final est inhabituel en ce qu'il ne s'effectue qu'en un coup d'épée décisif (typique de l'art-martial iaido). Surprise : c'est un geyser de sang inattendu, impressionnant et impossible dans la réalité qui sort de la plaie causée par

122 D. Chris., op cit, p 35

123 GATTO Robin et ARDUINI Fabrice, op cit, à 8 minutes 3 secondes

124 THOMAS Benjamin, op cit, p 279

125 D. Chris, op cit, p 111

126 THOMAS Benjamin, op cit, p 279

127 SATO Tadao, *Le Cinéma japonais Tome 2*, op cit, p 130

128 "[...] il est intéressant de noter que *Sanjurô* et *Yojimbô* ont tous deux, dans leur violence explicite, aidé à inaugurer un nouveau niveau de gore dans les films de samourais. Le bras coupé et le geyser de sang éruptant du torse d'un samourai tué – deux des images les plus mémorables des films – ont aidé à changer la manière dont les autres réalisateurs filmaient les combats au sabre" ("[...] it is worth noting that both *Sanjurô* and *Yôjimbô*, in the explicitness of their violence, helped inaugurate a new level of gore in samurai films. The severed arm and the geyser of blood erupting-two of the most memorable images from the films-helped change the way other directors filmed swordfights."). PRINCE Stephen, *The Warrior's Camera*, Princeton, Princeton University Press, 1991, p 233

Sanjuro !¹²⁹



Ci-contre : le geyser de sang de *Sanjuro*.

Ce coup voit son côté hallucinant augmenté par l'adjonction d'un effet sonore dissonnant, le tout montrant par l'exagération l'horreur du combat au sabre tant aimé par les spectateurs : pour Donald Richie, «l'énorme "splaaaaatch !" à la fin est un coup mortel en effet : en plein coeur du jidai-geki conventionnel, et de tout ce sentiment féodal des plus stupides auquel il renvoie»¹³⁰. Kurosawa va devenir par ce jet de sang une influence majeure dans l'emploi de scènes de plus en plus violentes dans les jidai-geki¹³¹, contrairement à ses intentions, la violence n'étant dans *Sanjurô* que secondaire au protagoniste, véritable centre d'intérêt de l'œuvre¹³².

129Récit de Tatsuya Nakadai sur la préparation et le tournage de la scène : "Pour cette séquence finale avec Mifune, il n'y eut aucune répétition ensemble le jour du tournage, et on a filmé directement la scène. Avant le tournage, pendant un mois, on m'a fait répéter seul dans un espace extrêmement étroit, parce que la technique utilisée nécessite que la trajectoire suivie par le sabre soit la plus courte possible. Imaginez une boîte carrée d'un mètre de côté. Il ne faut pas que le sabre dépasse ce mètre. La technique s'appelle *iai-no-ki* [sic], le sabre au dessus de la tête. Quand [sic] à Mifune, il a eu de son côté pendant un mois un entraînement spécifique où il avait à perfectionner la technique du *gyaku-giri*. En empoignant le fourreau d'une main, on dégaine de l'autre main tout en frappant l'adversaire d'un mouvement de bas en haut. Je garde un souvenir très précis de ce duel. Il était tout à fait inhabituel de tourner directement une scène de combat sans répétition préalable. Le réalisateur nous a fait mettre face à face, en position d'attente. Nous restâmes [sic] une minute sans bouger. La seule chose que nous savions, c'était qu'au signal que donnerait Kurosawa, je devrais dégainer selon la technique que j'avais apprise au préalable. Au moment de l'habillage, un assistant avait placé une plaquette sous mon costume. de cette plaquette sortait un tuyau caché sous terre, relié à une grande bombonne placée à plus de cinquante mètres de l'endroit où nous nous trouvions. On ne m'avait pas expliqué le pourquoi de cet appareillage. Je me doutais néanmoins que ce devait être du sang, et que mon personnage allait mourir au cours de ce duel. Mais Kurosawa ne m'avait rien précisé. Au bout de soixante secondes, le signal fut donné. Mifune et moi dégainâmes simultanément. Je ressentis alors une pression énorme sur ma poitrine, tellement inattendu que je faillis être décollé du sol. Je conservais ma garde en renforçant ma position. Une énorme quantité de sang gicla alors de ma poitrine. Un [sic] quantité tellement incroyable que je me souviens que la scripte qui portait une veste blanche se retrouva entièrement couverte de sang. L'expression de surprise qui se peint à ce moment-là sur mon visage n'est pas du tout feinte. Bien sûr, tout cela avait été calculé par Kurosawa, et la prise fut bonne du premier coup. Je crois que si j'avais été informé de ce qui devait se passer, j'aurais eu tellement d'appréhension par rapport au sang sous pression que je n'aurais sans doute pas joué la scène correctement." (in CHAMPCLAUX Christophe, op cit, p 207-208)

130"That grand splaaaaat at the end is a lethal thrust indeed-straight into the heart of conventional jidai-geki, and all of the more stupid feudal remains it so appeals to." RICHIE, Donald, *The Films of Akira Kurosawa*, op cit, p 162

131GATTO Robin, Hideo Gosha, *Cinéaste sans maître Tome II : Les Films*, op cit, page 30

132"I feel that other Japanese filmmaker who have looked at these two films and perceived that they were interesting, have totally misunderstood what was interesting about them: it wasn't the one blood scene. It was the character of Sanjurô. And the decision to take the blood and guts and exploit that in their films is a misunderstanding of what makes an audience like a film as well." KUROSAWA Akira, cité in PRINCE Stephen, op cit, p 234

Le spectacle exagéré de la violence va se teinter d'un héritage du kabuki et du bunraku, que Tadao Sato apparente à une tradition de surenchère et d'humour noir¹³³, comme chez Kenji Misumi. Le plan choc de *Tuer ! (Kiru, 1962)* voit un combat se conclure par un personnage coupé en deux dans le sens de la longueur (filmé en plan d'ensemble en nuit américaine pour atténuer le côté rudimentaire de l'effet spécial¹³⁴). Au sujet d'un autre film de Misumi, *Shinsengumi shimatsuki* (1963), l'assistant-réalisateur Mitsuaki Tsuji note l'intérêt du cinéaste pour mettre le plus de sang possible à l'écran¹³⁵ ; cette propension à la violence absurde va s'approfondir dans la décennie qui va suivre.

Les années soixante-dix voient ainsi, en conjonction avec une Histoire de plus en plus violente (guerre du Viêtnam, activités terroristes de l'Armée Rouge Japonaise...), la création d'oeuvres laissant une large part à la violence outrancière dans une ambiance particulièrement sombre, comme la série en six films des *Baby Cart (Kozure Ôkami)* réalisée de 1972 à 1974 ; pour Alain Silver, cette violence peut être liée au fait que le public est alors habitué à la remise en question du bushidô et attend des actions encore plus directes de la part des protagonistes¹³⁶. Dans des films tels que la série des *Baby Cart*, avec des membres tranchés et du sang partout, la forme subordonne la narration, rendant les manifestations de violence absurdes et insensées¹³⁷ : « les gens sont réduits à leurs simples composants, devenant de simples motifs de couleur et de lignes. », les personnages sont « essentiels », réduits à leur « essence graphique »¹³⁸. Ceci est d'autant plus vrai dans les scènes de combat de groupe, qui ne regroupent pas réellement des identités mais des personnages assimilables à de simples formes affrontant le héros.

2) Influences croisées avec le cinéma international : les années cinquante à soixante-dix

a) Les années cinquante : un dialogue avec le western

Avant d'aller plus avant, il est intéressant et nécessaire de revenir sur les liens d'influences entre le cinéma japonais et les cinématographies étrangères, entre autres américaine ; ces liens vont en effet avoir une importance sans

133 SATO Tadao, *Le Cinéma japonais Tome 2*, op cit, p 130

134 NAITO Akira, in GATTO Robin, *Misumi, Ichikawa : au fil du sabre*, DVD *Tuer*, Coffret *Kenji Misumi : La Trilogie du sabre*, Paris, Les Introuvables, Wild Side Video, 2006 à 9 minutes 50 secondes

135 TSUJI Mitsuaki, in GATTO Robin *Misumi, Ichikawa : au fil du sabre*, op cit, à 11 minutes 30 secondes

136 SILVER, Alain, *The Samurai Film*, Bromley, Columbus Books, 1983 (première édition : 1977), p 183

137 Ce qui concourt avec la citation de Jean-François RAUGER en page 45 du présent mémoire.

138 "people are reduced to their mere components, becoming mere patterns of color and line". DESSER David, op cit, p

précédent à partir de l'après-guerre et grandement participer à définir la manière de filmer le combat au sabre.

Dans les jidai-geki des années cinquante, on voit de plus en plus une influence du cinéma américain, en particulier le western, que la mise en scène au Japon imite parfois de très près¹³⁹. On peut noter comme réalisateurs admirant le cinéma américain Hiroshi Inagaki¹⁴⁰ – des critiques notant une influence du rococo de Richard Thorpe¹⁴¹ ainsi que de Ford¹⁴² dans ses *Musashi* des années cinquante – ainsi qu'Akira Kurosawa, personnage moteur de cette "américanisation". Le réalisateur Masahiro Shinoda s'exprime en ces termes sur le changement d'esthétique amené par Akira Kurosawa et le western :

« Les westerns américains, en particulier ceux de John Ford, ainsi que d'autres, ont eu un impact monumental sur le Japon à cette époque. Les scènes de combat à l'épée dans le Japon d'avant-guerre étaient stylisées, mais après la guerre, les scènes de combat étaient plus réalistes. C'était à n'en pas douter l'influence des films d'Hollywood. Pour n'importe qui qui travaillait dans le théâtre ou le cinéma à cette époque, le fait que Kurosawa ait ouvert ce nouveau genre qui montre la mort sous un mode gratuit – un écart total par rapport à la forme de combat jusque là dansée et stylisée – en un combat qui taille et tranche à tout va, je pense que cela a marqué une étape dans la mise en scène cinématographique. Et je ne pense pas que les gens pouvaient échapper à cette influence. »¹⁴³

Pour Stephen Prince cet intérêt de Kurosawa pour le western n'est pas étonnant compte tenu des relations privilégiées de ce genre avec le mouvement au cinéma et la composition des cadres.¹⁴⁴ Son film le plus connu, *les Sept samouraïs* (*Shichinin no samurai*, 1954), est un bon exemple de cette influence des cinémas occidentaux, qu'ils soient américain, européen ou soviétique sur les cinéastes japonais et leurs scènes de combat. Kurosawa est en fait un détourneur

139GRANGE Benjamin, "Les Samouraïs, icônes d'un cinéma", www.iletaitunefoislecinema.com/memoire/2131/les-samourais-icônes-dun-cinema, consulté le 30 janvier 2015

140THORNTON S.A., op cit, p 49

141 PLAZZA Philippe, *Télérama*, 4 août 1993

142 WEINTROP Edouard, *Libération*, 4 août 1993

143 "American western films, particularly those by John Ford, as well as others, had a tremendous impact on Japan back then. The sword fighting scenes in prewar Japanese films were stylized, but after the war, the fighting scenes became more realistic. This was very much the influence of Hollywood films. To anyone who was in the theater of the film business at the time, the fact that Kurosawa opened up this whole new genre which depicts death in a gratuitous fashion—a total departure from the hitherto stylized dance form of fighting—into all-out hack-and-slash fighting, I think this marked an epoch in the direction of film. And I don't think people were able to get away from that influence." GALLOWAY Patrick, op cit, p 135

144PRINCE Stephen, op cit, p 18

de codes qui cherche à battre le jidaigeki à son propre jeu grâce aux techniques du cinéma américain¹⁴⁵, accordant pour S.A. Thornton plus d'intérêt et de fidélité esthétique à la représentation occidentale des scènes de combat qu'à leur représentation "japonaise"¹⁴⁶. Avec *Yojimbo* en 1961, Kurosawa affirme à nouveau l'influence esthétique que les westerns américains ont eu sur lui¹⁴⁷ ; en outre, le style de son protagoniste est le iaido¹⁴⁸, qui se concentre sur le placement d'un coup décisif au moment de sortir le sabre de son fourreau ; on peut rapprocher cela du coup de feu souvent fatal tiré par un cow-boy de western¹⁴⁹.

b) Influence du cinéma japonais sur les combat du cinéma occidental

Après sa révélation dans les années cinquante avec sa série de prix internationaux, le cinéma japonais, et en particulier les films d'Akira Kurosawa, exerce une influence notable sur les cinématographies d'Europe et d'Amérique.

Un des exemples les plus évidents est *Les Sept mercenaires* (*The Magnificent Seven*, John Sturges, 1960), qui est un remake des *Sept samourais* dans l'Ouest américain. Stephen Prince l'estime ratée pour ce qui est de traduire la matérialité du combat chez Kurosawa, citant d'après Joseph Anderson "la substitution de dialogue et de prise de vue tranquille à ses qualités visuelles essentielles, la vitalité de son montage et de ses images."¹⁵⁰ On peut constater que le film est en effet plus classique dans ses cadres et nettement moins rapide dans son montage et ses mouvements de cadre, s'inscrivant dans une veine western plutôt traditionnelle.

C'est au moment du Nouvel Hollywood des années soixante que les influences nippones vont réellement apparaître sur le plan de la prise de vue. Alain Silver note ainsi que dans *La Horde sauvage* (*The Wild Bunch*, 1969) de Sam Peckinpah, l'inspiration venant de Kurosawa transparaît dans la dernière bobine où la violence est filmée avec une stylisation d'influence nippone¹⁵¹. Le mélange du montage très rapide et du ralenti appuie cette violence, d'une manière qui peut rappeler la manière dont cette technique est utilisée dans les *Sept samourais* pour donner du poids à la mort de personnages.

145 Cité in PRINCE Stephen, op cit, p 17

146 THORNTON S.A., op cit p 147

147 RICHIE Donald, cité in PRINCE Stephen, op cit, p 13

148 COWLE Peter, op cit, p 152

149 COWLE Peter, ibid p 161

150 "As Joseph Anderson has discussed, however, the Americanization of Kurosawa's film entailed a domestication of style, the substitution of dialogue and pedestrian camerawork for its essentially visual qualities, the vitality of its cutting and imagery". PRINCE Stephen, op cit, p 204

151 SILVER Alain, op cit, p 35



Ci-contre : plans très construits filmés au ralenti dans *La Horde sauvage*.

Hors d'Hollywood, Stephen Prince évoque l'influence du style de Kurosawa sur Sergio Leone, qui est pour lui est redevable à ses débuts au cinéaste japonais, notant ses plans de suivis sinueux et son emploi du vent et de la poussière comme signes visuels de la tension dramatique. Leone peut en fait être considérée comme celui qui, par l'influence que ses westerns ont eu aux Etats-Unis, a introduit l'influence de Kurosawa dans le cinéma hollywoodien¹⁵². Son film de 1964 *Pour une poignée de dollars* (*Per un pugno di dollari*), fondateur du western spaghetti, est un remake version western du *Yojimbo* de Kurosawa, ce qui mène Noël Burch à écrire que tous les western spaghetti dérivent de *Yojimbo*¹⁵³. On peut en tout cas voir une filiation très claire dans la manière de considérer le corps, "sale et parfois grotesque" d'après Jean-Louis Leutrat¹⁵⁴, et le vif intérêt pour la dilatation et contraction du temps amenée par le montage et la prise de vue¹⁵⁵. Leone emploie ainsi des méthodes du jidai-geki cruel comme le jeu entre des plans larges plutôt posés amenant la tension et les "passages à l'acte" cadrés de près en montage rapide.



1



2



3



4



5

Ci-dessus et ci-contre : influence japonaise sur *Pour une poignée de dollars* : les plans larges assez statiques font monter la tension que les très gros plans rapides font éclater. Noter également la faible hauteur de la caméra sur plusieurs plans.

152 PRINCE Stephen, op cit, p 18

153 BURCH Noël, op cit, p 301

154 LEUTRAT Jean-Louis, *Le Western : quand la légende devient réalité*, Paris, Découvertes, Gallimard, 1995, p 97

155 THOMAS Benjamin, op cit, p 281

c) Quels liens avec les autres cinémas d'Asie ?

La question est complexe, le sujet ayant été moins traité et étant peut-être trop large pour le présent mémoire. Mes recherches m'ont montré que l'on peut constater une similarité dans l'histoire du filmage des scènes de combat entre le cinéma japonais et le cinéma hongkongais, ce dernier ayant par ailleurs beaucoup collaboré avec les techniciens japonais.

Le cinéma d'arts martiaux hongkongais est resté jusque dans les années trente dans une approche de théâtre filmé à l'instar du cinéma japonais. C'est à partir des années soixante que les studios de la Shaw Brothers vont renouveler l'esthétique et la technique avec des cadrages plus précis, un montage plus serré et une violence moins proche de l'opéra et plus physique, quoiqu'en restant dans une certaine tradition¹⁵⁶. David Bordwell note ainsi que dans le domaine du cinéma d'arts-martiaux hongkongais, on remarque l'influence de l'augmentation en rapidité du montage hollywoodien : des années cinquante à soixante-dix, les films hongkongais passent d'une moyenne de huit à six secondes par plan, voire quatre chez des réalisateurs comme King Hu, tout en gardant un enchaînement clair pour le spectateur¹⁵⁷. Christophe Champclaux note l'influence du cinéma japonais sur *La Vengeance du tigre (Long hu dou, 1970)* de Wang Yu, qui témoigne d'un cadre et d'un montage insistant plus sur le mouvement que ce qui se faisait d'habitude à l'époque.¹⁵⁸

Les films de sabre, nommés *wu xia pian* ("film de héros martial") ont leur propre esthétique qui peut néanmoins être mise en parallèle de celle adoptée progressivement par les films de sabre japonais, surtout les films de divertissement : on peut constater une évolution vers un refus du réalisme historique, une violence de plus en plus décalée mettant en valeur les mouvements des corps et armes dans l'outrance, avec parfois du fantastique. Dans la représentation des combats et de leur violence, il y a beaucoup d'exagération, comme chez King Hu qui emploie par exemple des personnages effectuant des sauts qui deviennent fantastiques, ou encore chez Chang Cheh ou Tsui Hark dont les styles flamboyants peuvent être rattachés à l'esthétique de l'opéra chinois¹⁵⁹ ; à cet égard, King Hu décrit sa mise-en-scène des combats comme des mise en scène de ballet¹⁶⁰. La représentation des combats au sabre est

156CHAMPCLAUX Christophe, op cit, p 125

157 BORDWELL David, "How to Watch a Martial Arts Movie", in CHUTE David et CHENG Sing-Lim, *Heroic Grace : The Chinese Martial Art Film*, Los Angeles, UCLA Film and Television Archive, 2003, pp 11-12

158 CHAMPCLAUX Christophe, op cit, p 164. Christophe CHAMPCLAUX se trompe d'un mot dans le titre original du film et sa date de sortie.

159CHAMPCLAUX Christophe, ibid, p 125

160"Dans les films de kung-fu, les combats doivent être traités de façon réaliste, alors que je les traite comme un ballet. [...] [Les sauts en apesanteur] permettent de traduire le tempo que je désire restituer. Les sauts sont purement

ainsi majoritairement élaborée dans une démarche spectaculaire et chorégraphiée.

d) Retour d'influences : le chanbara "spaghettsé"

Un retour de la part des Japonais de l'influence des westerns inspirés par leurs films ne se fait pas attendre, comme le montrent les films d'Hideo Gosha, qui témoignent d'une influence de la part des films de western spaghetti.

La "westernisation" du jidai-geki est énormément liée à *Yojimbo*, comme en témoigne par exemple le film (adapté d'une série télévisée) *Trois samourais hors-la-loi* (*Sanbiki no samurai*) réalisé en 1964 par Hideo Gosha, ou encore le diptyque *Kiba, le loup enragé* (*Kiba Ôkaminosuke*, 1966) et *Kiba, l'enfer des sabres* (*Kiba Ôkaminosuke : Jigoku giri*, 1967) du même réalisateur, qui contiennent à l'instar de *Yojimbo* des combats filmés en ensembles de coups secs pareils à des coups de pistolet, dans une boue et un décor directement inspirés du western¹⁶¹.



Ci-contre : duel vif sur sol boueux dans *Kiba, le loup enragé*.

Mais ce diptyque montre aussi une forte influence du western spaghetti par son usage du montage parallèle jouant sur la surprise, des clichés assumés et des scènes de violence non-dramatiques servant de contrepoint à un duel final sérieux¹⁶². Dans les *Trois samourais hors-la-loi*, ce ton subversif se voyait déjà selon Alain Silver par la séquence de duel concluant le film. Cette scène est pour lui comme une satire de la fusillade de western : un plan long en plongée ouvre la séquence sur une rue vide avec du vent et de la poussière à l'américaine, le tout se poursuit de manière vulgaire, mécanique, avec des plans en mouvements opposés des adversaires coupés par des plans de villageois apeurés et des pieds nus des personnages marchant dans la saleté. Les plans de combat plus "objectifs" sont par la suite entrecoupés de plans de réaction accompagnés d'effets sonores exagérés et d'images des combattants à la limite de la contorsion

esthétiques, sans aucune volonté de réalisme." HU King, cité in CHAMPCLAUX Christophe, *ibid*, p 138

161 THOMAS Benjamin, *op cit*, p 277-278

162 SILVER Alain, *op cit*, p 110

grotesque. L'idée générale transmise de la violence est celle d'une condition inhérente à la nature humaine, conditionnée par le réflexe, plutôt que d'une lutte du bien contre le mal¹⁶³.

Pour Robin Gatto, Gosha mène l'esthétique westernisée du chanbara à un point limite par ses audaces visuelles (zooms, cadres débullés) et sa recherche du "sale", ce qui l'amène à la lisière d'un "cinéma d'exploitation décomplexé"¹⁶⁴. La violence des combats établit ce lien, comme l'écrit le critique Sekichi Sakai : "le côté violent et sanglant des duels au sabre n'est pas sans rappeler celui des fusillades dans les westerns spaghetti"¹⁶⁵.

Gosha n'est pas le seul. Kazuo Ikehiro, par exemple, revendique l'influence des westerns spaghetti (*Django* de Sergio Corbucci, 1966, par exemple) et des films d'espionnage, ce qui est visible dans les jeux de couleurs parfois très criards et les effets sonores de coups de sabres très présents¹⁶⁶.

Pour ce qui est du retour d'influence du cinéma hongkongais, il est avant les années soixante-dix nettement plus difficile à repérer. On peut voir que le film japonais *Zatôichi contre le sabreur manchot* (*Shin Zatôichi : Yabure ! Tojin-ken*, Kimiyoshi Yasuda, 1971) présente un combat décisif entre Jimmy Wang Yu et Shintarô Katsu dans lequel chacun des combattants se bat de la même manière que dans ses autres films respectifs, avec des bonds en hauteur cadrés en contre-plongée pour le sabreur manchot. Ce type de plans va devenir de plus en plus fréquent après les années quatre-vingt, comme nous allons le voir par la suite.



Ci-contre : saut périlleux du sabreur manchot, immatériel, dans *Zatôichi contre le sabreur manchot*.

4) Fin de l'âge d'or du chanbara, mise en sommeil et réveil au monde

a) Développement d'une démarche "spectaculaire" et ses liens avec la bande-dessinée

En parallèle de l'esthétique plus crue développée par Kurosawa ou Gosha, le combat de sabre avec une mise en scène plus théâtrale est bien vivace dans les

163SILVER Alain, op cit, p 110

164GATTO Robin, *Hideo Gosha, cinéaste sans maître, tome 2 : Les Films*, op cit, p 61

165SAKAI Sekichi, cité in GATTO Robin, ibid, p 75

166 D. Chris, op cit, p 108

années soixante.

L'acteur Tatsuya Nakadai indique que cette dichotomie entre un style que l'on pourrait qualifier de réaliste et un plus théâtral se constate dans la chorégraphie des scènes d'action :

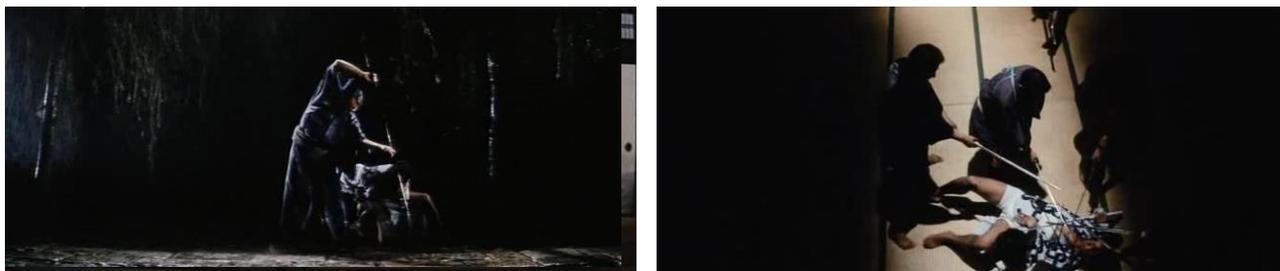
« La façon de diriger les scènes d'action est séparée en deux courants. Le courant réaliste, dans lequel s'illustre Kurosawa, où on a vraiment l'impression que les sabreurs touchent, blessent leurs partenaires. En fait chez Kurosawa le sabre touche vraiment le partenaire. Mifune a plusieurs fois blessé ses partenaires, pas gravement bien sûr, provoquant juste quelques coupures superficielles. De mon côté j'ai toujours eu tendance à retenir mes coups. Les assauts sont suffisamment sérieux pour paraître réels. L'autre courant du combat cinématographique est entièrement centré sur la chorégraphie. Les mouvements évoquent ceux de la danse. Il n'y a aucun contact entre les corps et les sabres, ni même entre les différents sabres. Par contre la simulation de la blessure ou de la mort est beaucoup plus marquée que dans le courant réaliste. »¹⁶⁷

On trouve cette tendance théâtrale dans le cadre du film de *yakuza* (gangsters japonais). A cette époque, ces derniers appartiennent souvent au sous-genre du *ninkyō-eiga* ("films de la voie chevaleresque"). Ils ont un message très traditionaliste (patriarcat, fidélité au chef...) et contiennent des combats au sabre dans le contexte d'affrontements entre gangsters. Seijun Suzuki en offre un exemple poussé à l'extrême dans son film *La Vie d'un tatoué (Irezumi ichidai, 1965)*. Le cinéaste s'inspire du kabuki (la musique en vient directement) dans les mouvements de ses personnages qui sont chorégraphiés de manière fluide et aérienne dans des plans sous influences "pop" (les films de James Bond par exemple) aux mouvements très cadrés assumant pleinement leur artificialité. Le film suit ainsi une continuité d'atmosphère, notion typiquement japonaise issue du kabuki, plutôt que la continuité de mouvement d'Hollywood¹⁶⁸ ; il concentre toute l'attention sur la beauté d'un spectacle très formaliste mettant l'accent sur la vitesse, les couleurs vives, la chorégraphie et le spectaculaire¹⁶⁹, donnant ainsi jour à une oeuvre particulièrement originale.

167CHAMPCLAUX Christophe, op cit, p 209

168SCHILLING Mark, *Yakuza Movie Book*, Berkeley, Stone Bridge Press, 2003, p 101

169SCHILLING Mark, *ibid*, p 212



Ci-dessus : exemples de plans très chorégraphiés et construits dans *La Vie d'un tatoué*.

On peut rapprocher ces survivances de combat stylisé des adaptations cinématographiques de mangas. Tracer des liens d'influence entre la bande-dessinée japonaise et le *jidai-geki* est au dessus de mes connaissances et résultats de recherche pour ce qui est de la période précédant la Seconde Guerre Mondiale. L'après-1945, mieux documenté, a amené des révolutions considérables dans l'esthétique du neuvième art, avec entre autres l'oeuvre d'Osamu Tezuka, qui a amené un style directement inspiré du découpage cinématographique des films américains¹⁷⁰.

C'est surtout à partir des années soixante et surtout soixante-dix, avec un style né de cette modernisation de la bande-dessinée, le *gekiga* ("images dramatiques"), que le *jidai-geki* va présenter de nettes modifications dans son découpage, et surtout sa représentation de la violence en général. On trouve ainsi des combats "choc" comme ceux des *Onze guerriers du devoir* d'Eiichi Kudo (1967)¹⁷¹, ou des *Kiba* de Hideo Gosha (1966)¹⁷² décrits comme directement issus du *gekiga*.

Penchons nous sur un premier exemple d'adaptation de *gekiga*, le film de dessin presque animé *Carnets secrets des ninjas (Ninja bugei-chô, 1967)* du cinéaste avant-gardiste Nagisa Oshima. Le film été filmé entièrement au banc-titre sur des planches d'un manga de Sanpei Shirato (très influent par son esprit de révolte, sa violence et son art du découpage : "si les combats dans les mangas sont aussi dynamiques, c'est grâce à lui"¹⁷³). Ce mode de réalisation est intéressant à plus d'un titre, puisqu'il permet de voir à la fois plusieurs choix de montage et de cadre qui se retrouvent régulièrement dans le *jidai-geki* à cette époque¹⁷⁴. Une des scènes de combat du film contient cet enchaînement de plans pour un court échange de coups :

170SCHODT Fredrik L., *Manga ! Manga !: The World of Japanese Comics*, New York, Kodansha America, 1983, p 66

171KUDO Dirty, in GATTO Robin, *Souvenirs d'Eiichi Kudo Partie 3*, DVD *Les Onze guerriers du devoir*, Paris, Les Introuvables, Wild Side Video, 2007, à 14 minutes 50 secondes.

172KUDO Dirty, in GATTO Robin, *ibid*, à 14 minutes 44 secondes.

173PINON Matthieu, *Histoire(s) du manga moderne (1952-2012)*, Paris, Ynnis, 2015, p 43

174Le film est par contre au format 1.37:1 plutôt que celui omniprésent à l'époque de 2.35:1 pour le *jidai-geki*.



1



2



3



4



5



6

On peut ainsi aisément constater la proximité du gekiga avec le cinéma qui se fait alors : les dessins opèrent un vrai montage dans lequel Oshima est allé piocher au banc-titre pour reconstituer une scène ; la présence des corps et l'intensité de la lutte se ressent ici dans les traits de vitesse reproduisant le mouvement absent au sein du cadre, dans l'enchaînement rapide de ces plans accompagnés d'une bande son au bruitages expressifs, et dans la grande violence de ces taches de sang et de cette tête coupée.

C'est à partir des années soixante-dix et jusqu'au début des années quatre-vingt que l'adaptation de *gekiga* en film devient monnaie courante. Signe de l'association entre manga et violence dans le combat de sabre cinématographique, Charles Tesson considère qu'avec son plan de geyser de sang, *Sanjuro* signait déjà l'introduction d'une esthétique venant du manga dans le cinéma.¹⁷⁵

Les films les plus connus aujourd'hui sont ceux adaptés d'oeuvres scénarisées par Kazuo Koike avec trois séries de longs métrages :

- *Baby Cart (Kozure ôkamî)*, avec six films (1972 à 1974)
- *Hanzo the Razor (Goyôkiba)*, avec trois films (1972, 1973, 1974)
- *Lady Snowblood (Shurayuki-hime)*, avec deux films (1973, 1974)

Ainsi qu'un film isolé, lui aussi adapté de Koike : *Les Huit vertus bafouées (Porno Jidaigeki : Bohachi Bushido)*, Teruo Ishii, 1973).

¹⁷⁵TESSON Charles, *Akira Kurosawa*, Paris, collection Grands Cinéastes, Cahiers du Cinéma, 2008, op cit, p 53

Baby Cart est entre autres devenue très connue pour ses scènes de combat atteignant un niveau de violence assez haut, dont les effets gore sont cependant contrebalancés par un raffinement du découpage leur donnant un aspect plus poétique. Cette série mène à une déconstruction du chanbara, avec ses plans de violence qui deviennent vides de sens et participent ainsi à un ton très nihiliste, dans l'idée du monde infernal bouddhiste, déjà évoqué pour le kabuki¹⁷⁶.

Pour Jean-François Rauger, cette série de films est un creuset du chanbara, du cinéma d'arts-martiaux hongkongais et du western spaghetti : on y retrouve une stylisation radicale de la violence, mêlant outrance, baroque et hiératisme¹⁷⁷ ; on peut ainsi voir que cette série offre un mélange entre la matérialité la plus exacerbée (corps meurtris en gros plans) et distance créée par les effets de stylisation en termes de formes et de découpage très poussés des réalisateurs.

b) Affirmation d'une dichotomie entre démarches "réaliste" et "spectaculaire"

A partir de la moitié des années soixante-dix, le film de sabre japonais entre en sommeil¹⁷⁸, d'abord devancé en popularité par le film de yakuza dans les années soixante-dix puis écrasé par la télévision et les séries animées (certains films animés japonais reprenant le chanbara, comme *Kamui* [Kamui] ou *Ninja Scroll*). Témoin de l'influence des dessins animés, le film de 1981 *Samurai Resurrection (Makai tenshō)* de Kinji Fukasaku représente un exemple notable du chanbara fantastique ; le film mélange la théâtralité du kabuki avec des éléments de surnaturel, d'horreur et d'arts martiaux. Les combattants oscillent entre matérialité réaliste et passage plus exagérés où le ressenti du combat est intensifié par des montages rapides et des cadrages tape-à-l'oeil. Ce côté exagéré est la marque de fabrique de la Toei dans les années quatre-vingt¹⁷⁹ et se retrouve chez d'autres cinéastes anciennement axés vers le réalisme, comme avec *Shadow Warrior Hattori Hanzo (Kage no gundan : Hattori Hanzo)* d'Eiichi Kudo en 1980 ou *Jitemai* de Hideo Gosha en 1986.

Passé les années quatre-vingt, les scènes de combat dans les films "modernes" sont nettement influencées par les films américains et hongkongais. Un cinéaste représentant nettement ces influences est Ryuhei Kitamura, avec par exemple ses films *Versus : L'Ultime guerrier (Versus, 2001)*, *Azumi (2003)* et *Aragami (2003)*. *Aragami* peut être placé dans une filiation proche des cinéastes comme Seijun Suzuki, Teruo Ishii, ou la fin de carrière de Hideo Gosha avec son inclusion de la violence outrancière dans un univers déconnecté de la réalité, avec

176THORNTON S.A., op cit, page 60

177RAUGER Jean-François, "Le Sabre et le landau", in *Cahiers du Cinéma*, n°479-480, mai 1994, p 102

178DESSER David, op cit, p 145

179CHIBA Sonny, in D. Chris, op cit, p 43

des couleurs vives, irréalistes et une recherche formelle exacerbée.



1



2

Ci-dessus : une image du duel de *Jitemai* de Hideo Gosha, 1986 (1), et une image d'*Aragami* (2), illustrant cet intérêt dans le chanbara "théâtral" pour la création d'une atmosphère esthétique fantastique.

Aragami et *Versus* présentent des combats très stylisés influencés par les anime (dessins animés japonais) et les jeux vidéo. Les duels sont filmés de manière particulièrement tape à l'oeil : *Aragami* est éclairé en clairs obscurs intenses – dont une scène où les personnages sont éclairés par les étincelles de leurs lames s'entrechoquant – avec des couleurs irréalistes, et *Versus* compense sa lumière essentiellement naturelle par une caméra extrêmement mobile qui n'est associée à aucun point de vue particulier et qui est principalement là comme outil intensifiant le suspense des combats. Sur le plan des chorégraphies, on peut voir une influence notable du cinéma hongkongais, très explicite dans *Aragami* qui contient certains passages de sauts "surhumains" au moyen de câbles. Cette influence de formes modernes comme les dessins-animés japonais ou les blockbusters hollywoodiens se ressent également dans le choix des musiques, principalement du rock entraînant¹⁸⁰.

En parallèle oeuvrent des réalisateurs visant le réalisme sur un mode plus classique, comme Yoji Yamada, réalisateur de drames et comédies qui est passé au film de samouraï dans les années deux-mille. Ses films présentent une certaine nostalgie par rapport aux films historiques des années cinquante¹⁸¹, mais il cherche principalement une approche réaliste du combat et a pour public principal les hommes d'âge mur¹⁸².

Ce choix de public influe directement sur le style des combats : dans ses films *le Samouraï du crépuscule* (*Tasogare Seibei*, 2002), *La Servante et le*

180THORNE Roland, op cit, p 145

181WADA-MARCIANO Mitsuyo, *Japanese Cinema in the Digital Age*, Honolulu, University of Hawaii Press, 2012, p 152

182THORNTON S.A., op cit, p 186

samourai (*Kakushi-ken: oni no tsume*, 2004) et *Love and Honor* (*Bushi no ichibun*, 2006), il adopte une approche se voulant réaliste et naturelle, avec des combats faits de manière à être plausibles, avec des coups tirés du kendo¹⁸³. La prise de vue et le montage sont moins rapides que chez Kitamura, et on voit par exemple les épéistes finir par boiter de fatigue à la fin du *Samourai du crépuscule*¹⁸⁴.

Le combat entre Seibei et Yogo à la fin du *Samourai du crépuscule* rappelle celui des "combats de caniches" du Shinpa, didactique, tout en gardant un aspect mystique notable. L'acteur choisi pour interpréter Yogo est Min Tanaka, célèbre danseur moderne, ce qui se constate dans son jeu très articulé¹⁸⁵. S.A. Thornton rapproche la scène d'un affrontement mystique entre "titans", et un rappel du shuraba, le monde infernal du kabuki et des jidai-geki des années vingt¹⁸⁶.



1



2

Ci-contre : duels dans deux films de Yamada : *La Servante et le samourai* (1) et *Love and Honor* (2). On peut voir que la prise de vue est moins extravagante que celle d'*Aragami*.

Cette tendance réaliste du combat au sabre prend une valeur d'affirmation d'un "style japonais" face aux autres manières de faire du cinéma au XXIème siècle. L'acteur et réalisateur Takeshi Kitano, avec son *Zatoichi* (2003), signe une oeuvre stylisée mais nettement moins tape-à-l'oeil, en particulier dans les combats plutôt réalistes. Ainsi déclare-t-il s'inscrire dans une réaction face à cette tendance :

« Ce qui est plus triste, c'est que même les films historiques japonais copient les mouvements à la hongkongaise, ce qui les rend plus confus et fouillis... »¹⁸⁷

Dans cette idée d'affirmer un style plus japonais, un critique de la revue de cinéma japonaise *Kinema Junpo* écrivait sur ce même film :

« On peut sentir dans la version de *Zatoichi* par Kitano une conscience claire et stratégique du chanbara comme une forme

183YAMADA Yôji, in BINH N.T., "Le Samourai du crépuscule", *Zurban*, 10 mai 2006, p 49

184THORNE Roland, op cit, p 140

185 THORNTON S.A., op cit, p 190

186THORNTON S.A., ibid, p 195

187"What's more sad is the fact that even the Japanese period films are copying the Hong Kong style movements which makes it more confusing and more messed up... What I did with *Zatoichi* was to restore and then to reinterpret the authentic mannerism and movement of swordfighting that they used, not in movies but in the real art of combat."

KITANO Takeshi, in APPLEBAUM Steven, "Blind Fury", *Total DVD* n°65, Juillet 2004, p 25

d'action qui peut combattre Hollywood. Ce qui est important, c'est le *tate* moderne, qui est basé sur la tradition, et que seul le cinéma japonais peut faire. »¹⁸⁸

c) Mondialisation de la représentation du combat au sabre hors du Japon

Les années quatre-vingt-dix et deux-mille ont marqué à l'international une nouvelle vague d'influence internationale du film de *chanbara*, sous forme de melting pot affichant plus ou moins ouvertement ses références, comme nous allons le voir avec trois exemples de films.

Isolde Standish cite le *Dernier samouraï* (2003), produit par Warner Bros., comme exemple d'une "esthétique globale hybridée", née des rapides innovations technologiques et du développement des coproductions internationales depuis la Seconde Guerre Mondiale. Cette hybridation a conduit à la création d'oeuvres qui reprennent des codes accessibles à tous, dans un résultat rappelant le post-modernisme. Les décors de montagne japonaise du film se situent en Nouvelle-Zélande, son protagoniste est un Américain qui devient l'incarnation-même de l'esprit des samouraïs dans des scènes plus proches en mise-en-scène des arts-martiaux hongkongais que des jidai-geki japonais¹⁸⁹.

Cette hybridation se retrouve dans *Crying Freeman*, réalisé par le Français Christophe Gans en 1995 est, comme le revendique le cinéaste, très influencé par les films de Kenji Misumi¹⁹⁰. On peut constater que ce film mêle des influences diverses, présentant effectivement des influences du chambara (importance du décor, plans très construits et parfois décentrés) mais aussi du cinéma hongkongais avec des corps bien plus légers (chorégraphie très mobile avec saut périlleux) et du film d'action américain, entre autres dans son action très découpée.

Les *Kill Bill* (2004 et 2005) participent à cette assimilation post-moderne de

188"One can sense in Kitano's version of *Zatoichi* a clear strategic consciousness of *chanbara* as a form of action that can combat Hollywood. What is important is modern *tate* that is based in tradition, and only Japanese cinema can do that." UENO Kôshi, cité in GEROW Aaron, *Kitano Takeshi*, World Directors, Londres, British Film Institute, 2007, p 214

189"While the fast-developing technologies of cinema and the visual appear individualizing and fragmentary, the film industry is fast being subsumed within transnational multimedia organizations, part of whose strategy is the absorption of the former 'local' of the nation of the modern era into a hybridized global aesthetic accessible to all. Consider, for example, *The Last Samurai* (Edward Zwick, 2003), a Warner Brothers production filmed on the slopes of Mt Taranaki in New Zealand, about an American who comes to embody the spirit of the samurai in martial arts scenes that bear a greater resemblance to choreographed Hong Kong *kung fu* sequences than Japanese *jidaigeki*." STANDISH Isolde, op cit, pp 339-340

190 CHAMPCLAUX Christophe, op cit p 285

formes du chanbara mélangées à d'autres influences éparses du creuset du cinéma de série-B qu'est la culture cinématographique de Quentin Tarantino. Les combats en groupe contre les Crazy 88 et en duel contre O-Ren Ishii dans le premier volet piochent tout autant dans le chanbara que dans le wu xia pian ou le western. L'aspect spectaculaire est conscient de lui-même et le film emprunte aussi bien des idées de *Baby Cart* (le sang giclant sur l'objectif et les blessures de l'héroïne amenées par des très gros plans) que des films descendant du kabuki comme *la Vie d'un tatoué* (les chorégraphies et mouvements de caméra très fluides et préparés). Dans l'ensemble, les scènes sont très découpées et reprennent plutôt la branche qu'on pourrait dire "pop" et "fantaisiste" du jidai-geki plutôt que les films plus sérieux à la Eiichi Kudo ou à la Masaki Kobayashi, le tout étant mêlé à des cascades influencées par les bonds hongkongais. Jean-Paul Desroches note une proximité avec la série des *Zatoichi* (du cinéma de série B donc) dans la chorégraphie très visible et poussée des combats, en particulier celui contre O-Ren Ishii¹⁹¹. Avec des passages en noir et blanc et ombres chinoises, et des effets sonores tour à tour extradiégétiques (bruits de quilles...) et diégétiques dans une veine d'outrance, nous sommes clairement dans la continuité d'atmosphère présente dans *la Vie d'un tatoué*. Le film peut en somme se voir comme réflexion sur la pop-culture¹⁹².



Ci-contre : duel final théâtral dans *Kill Bill Volume 1*, avec un côté japonisant très affirmé dans le décor.

Ce film rappelle également par sa multiplicité de formes visuelles et sonores un film japonais un peu plus ancien, *S.F.: Samurai Fiction*, réalisé en 1998 par Hiroyuki Nakano, qui lui-même jouait sur la multiplicité des identités visuelles (alternance de noir-et-blanc et couleurs, ruptures de ton et de rythme, accompagnements sonores et musicaux anachroniques) mais qui se plaçait moins précisément par rapport au films "fantaisistes", gardant des aspects du jidai-geki plus réaliste tels que de la caméra à l'épaule et des chorégraphies parfois moins

191 DESROCHES Jean-Paul, in CHAMPCLAUX Christophe, op cit, p 275

192 TASKER, Yvonne, *The Hollywood Action and Adventure Film*, Hoboken, New Approaches to Film Genre, Wiley-Blackwell, 2015, p 157

fluides.

Autre film témoignant d'une hybridation de styles, ici moins divisée au sein du film, *Sukiyaki Western Django* de Takashi Miike (2007), qui présente autant d'emprunts au film de sabre qu'au western, spaghetti en particulier comme l'affiche son titre faisant référence au Django de Corbucci et à un jeu de mots sur l'expression "spaghetti western". Cette utilisation du terme "sukiyaki" dit beaucoup sur cette approche hybride des films, faisant référence à un plat japonais consistant en un pot-au-feu dans lequel sont rajoutés des ingrédients qui en cuisant dans la casserole "perdent leurs couleurs, leurs formes et leur discontinu" selon Roland Barthes¹⁹³.

193 THOMAS Benjamin, op cit, pp 271 et 282

PARTIE II :

**LE DUEL DE CHANBARA,
FORMES ET
TECHNIQUE**

Le duel de chanbara, formes et techniques

Nous avons pu voir au cours de la partie précédente que la scène de *chanbara* est presque toujours le clou du film, le moment représentatif de son esthétique où vont pouvoir être employés les dispositifs les plus complexes pour valoriser les talents des acteurs et l'identité visuelle d'un film, à fortiori dans les scènes de duels où ces dispositifs font partie intégrante de la chorégraphie :

« Etant donné que le *daito* est un arme tranchante et perçante, et étant donné que la plupart des méthodes de combat incorporaient des coups vers le bas à la tête ou aux épaules et des coups d'estoc vers l'avant pour percer le torse ou l'estomac, ce duel de maîtres climactique reçoit souvent un traitement visuel très particulier et hautement stylisé. Des objectifs et éclairages inhabituels, du ralenti, des surimpressions, et toutes sortes d'effets spéciaux deviennent la chorégraphie commune et précise d'un ballet mortel. »¹⁹⁴

On peut considérer que c'est avec la diminution en importance du *benshi* que ces expérimentations sur le plan des dispositifs de prise de vue et de montage commencent réellement à se développer, le *benshi* soustrayant au départ la narration aux images par son commentaire, qui prenait la priorité¹⁹⁵.

Malgré ces exhubérances visuelles qui caractérisent souvent le combat de sabre au Japon, les séquences sont néanmoins traditionnellement lisibles, correspondant à ce que David Bordwell désigne comme étant le découpage "calligraphique"¹⁹⁶ ; il peut parfois être totalement dirigé vers le seul but de "l'excitation viscérale"¹⁹⁷.

Nous nous intéresserons plus avant dans cette partie aux incidences de la technique sur l'élaboration du combat au sabre cinématographique et les effets produits sur la perception de la matérialité et l'impression de présence des corps au combat, ceci en nous appuyant sur trois scènes de duel. Si la scène de groupe peut donner l'occasion à certains déchaînements formels dans l'élaboration de la scène, le protagoniste est dans l'immense majorité des cas nettement plus mis en

194"Because the *daito* is a slashing as well as piercing weapon and because most fighting methods incorporated downward cuts at the head or shoulders and forward thrusts to puncture the chest or stomach, this climactic duel between masters often received a very particular and highly-stylised visual treatment. Unusual lenses and lighting, slow-motion, optical printing, and all manner of other special effects become the common and precise choreography of a deadly ballet." SILVER Alain, op cit, p 36. Le *daito* est le sabre "standard" du samouraï.

195BURCH Noël., op cit, p 84

196"calligraphic", BORDWELL David, *Figures Traced in Light: On Cinematic Staging*, Berkeley, University of California Press, 2005, p 85

197"visceral arousal", BORDWELL David, op cit, p 85

valeur que les ennemis qu'il affronte, réduits en tant que groupe à un ensemble de formes sans réelle psychologie¹⁹⁸. Le combat contre un combattant seul est lui traité d'une manière reposant sur une gestion du suspense et du drame nettement différente des habitudes de représentation cinématographique occidentales.

Ces scènes se démarquent en effet par leur mise en scène souvent très travaillée et très codifiée. Le duel, bien qu'existant dans la culture japonaise depuis longtemps¹⁹⁹, est particulièrement mis en valeur lorsque le cinéma américain se met à influencer fortement le cinéma japonais, comme on peut le voir par exemple dans le duel de judo très dramatisé de *la Légende du grand judo* d'Akira Kurosawa (*Sugata Sanshirô*, 1943), qui a servi de mètre-étalon à de nombreux films de sabre par sa mise en scène – le duel de *Hara-kiri* (1962) témoignant d'une influence particulièrement visible, avec ses éclairages et ses herbes hautes battues par le vent qui ne sont pas sans rappeler ceux du film de Kurosawa.

1) *La Voie de la lumière* (1956)

Avec ce film, dernier épisode d'une trilogie adaptée du best-seller *La Pierre et le sabre* d'Eiji Yoshikawa (1935), Hiroshi Inagaki signe une œuvre emblématique du film de sabre "classique" des années cinquante. Le combat final entre les épéistes Musashi Miyamoto, joué par Toshirô Mifune, et Kojirô Sasaki, joué par Kôji Tsuruta, est préfiguré tout au long des trois films, et sans cesse reporté. L'attente du public est ainsi particulièrement haute quand le combat arrive enfin. Son issue est souvent déjà connue du public japonais qui a lu le livre original ou connaît la vie de Musashi, très célèbre au Japon : Kojirô Sasaki va mourir. Cette évidence est d'autant plus forte qu'Inagaki a déjà réalisé deux versions du combat, en 1940 (*Miyamoto Musashi*) et en 1951 (*Zoku Sasaki Kojirô*). Nous sommes ainsi dans le mode performatif évoqué par Isolde Standish ; comment Inagaki représente-t-il le duel mythique dans cette version ?

RESUME DE LA SCENE

La séquence du combat dure six minutes et six secondes. Musashi et Kojiro se rapprochent l'un de l'autre pendant quarante cinq secondes en plans de plus en plus rapprochés coupant sur un plan d'ensemble les réunissant. La lumière

198 Ainsi Stephen PRINCE décrit-il le grand combat de groupe final des *Sept samourais* comme un chaos rendant les corps anonymes. PRINCE Stephen, op cit, p 218

199 Voir par exemple les nombreux contes traditionnels (*kôdan*) sur Musashi Miyamoto, duelliste du XVIIème siècle.

principale est située dans le fond des plans larges, venant du Soleil levant situé derrière Musashi ; cette lumière est plutôt basse et douce au départ, il y a beaucoup de bleu dans l'image. Les plans de Musashi sont très travaillés sur le plan lumineux, avec un éclairage trois-points prononcé et des nuages oranges dans le fond. Ils enchaînent trois passes d'armes, avec un montage de plans larges (en pied), de plans américains et de plans épaule. Le Soleil devient visible par des flares accompagnés d'une musique subtile à trois minutes trente secondes environ.

Après plusieurs plans épaule, retour à la confrontation latente : Musashi se déplace parallèle à l'axe du Soleil pour éblouir Kojiro ; l'éblouissement est traduit par des effets de flares et des montées de lumière surexposante face à Kojiro. Après un dernier plan large accompagné d'une montée de la musique, un plan taille de Kojiro et un autre de Musashi, qui tous deux attaquent face à la caméra, puis un plan large (coupé aux genoux) en contre plongée du coup final accompagné d'un cri fort de Kojiro. Après un champ-contre-champ à échelle taille, les adversaires marquent une pause. Plan visage : Musashi est blessé ; même valeur sur Kojiro qui se lève et perd connaissance. Plan large : le Soleil est levé derrière un nuage, Kojiro s'effondre et Musashi va vers lui. Un cut sur un plan épaule le montre sanglotant un peu. S'ensuivent deux plans larges où des nobles viennent à la rencontre de Musashi, qui s'en va dans la profondeur tandis qu'un panoramique lent descent sur le cadavre de Kojiro et termine sur son visage paisible.

1) Un point d'aboutissement de l'éclairage

a) De la clarté aux ténèbres

La première chose qui saute à l'oeil à la vision de cette scène est la grande attention portée à l'image, avec un travail intensif sur la lumière et la composition. La scène se voit donner un caractère mythique par l'emploi du contre-jour fréquent mettant en valeur le décor et les éclairages trois-points hollywoodiens (parfois très marqués sur Musashi), ce qui agit en dialogue avec les mouvements du cadre et les gestes du combat, modérés et stratégiques, plutôt réalistes. On peut inscrire ce film dans une évolution en terme de raffinement de l'image qui s'est opérée tout au long du demi-siècle qui a précédé sa réalisation - Hiroshi Inagaki étant lui-même réalisateur depuis la fin des années vingt. Il est à ce titre intéressant d'évoquer les évolutions en termes d'éclairage qu'a connu le film de sabre japonais jusqu'à l'après-guerre, en particulier pour les scènes de

duel.



Ci-contre : exemple du raffinement de la prise de vue en couleurs dans *La Voie de la lumière* avec ce plan de coucher de soleil en contre-jour. Sur ce photogramme-ci, la keylight (nuage ensoleillé) est cinq fois plus lumineuse que le visage de Musashi, en pied de courbe²⁰⁰.

Durant la première période du jidai-geki, celle du « film théâtre », c'était un style d'éclairage clair, frontal et uniforme qui était employé. Il est illustré par une citation de Shôzô Makino, "la clarté d'abord, l'histoire après" ("ichi nuke, ni suji")²⁰¹. Les images de *Jiraiya le héros* en page 21 du présent mémoire en sont un bon exemple. Le chef-électricien des studios Makino évoque ainsi un éclairage constitué simplement de « projecteurs à arc 1kW en ligne » et l'absence de notion de keylight et de débouchage²⁰². Cette manière d'éclairer avait une raison pratique : garder les copies lisibles quelque soit leur usure ou celle du projecteur²⁰³.

La fin des années dix, avec le Mouvement du film pur amène une lumière plus contrastée, influencée par les films Hollywoodiens, comme *Forfaiture (The Cheat)*, Cecil B. DeMille, 1916)²⁰⁴ et le cinéma expressionniste, comme les *Nibelungen (Die Nibelungen)*, 1920) de Fritz Lang²⁰⁵. Henry Kotani est souvent considéré comme l'importateur majeur des techniques occidentales de prise de vue. Ce chef-opérateur et réalisateur américano-japonais a fait son apprentissage à Hollywood avant de rentrer au Japon et d'y introduire des techniques telles que l'utilisation des réflecteurs pour réhausser les zones sombres – facilitant la prise de vue en contrejour, sa spécialité – et l'emploi fréquent de sources puissantes (par exemple des lampes à arc 3kW) pour les keylights²⁰⁶ ; son influence aura été décisive, par exemple pour Daisuke Itô²⁰⁷.

Ce type d'éclairage contrasté avait outre sa beauté une utilité pratique car il permettait de limiter la quantité de lumière et de projecteurs à employer pour éclairer un plan²⁰⁸. On peut aussi voir que le combat nocturne de *Rônin-gai : dai*

200 Mesuré sur Photoshop.

201 "clarity first, story second". MIYAO Daisuke, op cit, p 2

202 MIURA Rei, cité in MIYAO Daisuke, ibid, p 49

203 MIYAO Daisuke, ibid, p 73

204 MIYAO Daisuke, ibid, p 72

205 Influence revendiquée par Daisuke Itô ; MIYAO Daisuke, ibid, p 73

206 MIYAO Daisuke, ibid, p 43

207 ITÔ Daisuke, *Jidaigeki eiga no shi to shinjitsu* p 65-66, cité in MIYAO Daisuke, ibid, p 77

208 MIYAO Daisuke, ibid, p 14

niwa de Masahiro Makino (1929), par exemple, a un éclairage très dirigé amenant beaucoup de contraste et de longues ombres ; cela est aussi à mettre en lien avec les techniques d'éclairages des pièces du shinkokugeki, qui privilégiaient un clair obscur et des ombres marquées, transmettant au spectateur la présence psychologique des personnages en plus de leur présence physique :

« Ainsi l'éclairage donne de l'emphase non seulement à la matière froide de l'épée de métal, mais aussi à l'état psychologique du protagoniste au bord de la folie. »²⁰⁹

La figure marquante de ce type d'éclairage est l'éclat lumineux renvoyé par la lame de sabre, facilité par la lumière très localisée des projecteurs à arc charbon²¹⁰, ceci afin de donner un sentiment de danger à la dramaturgie de la scène et là aussi de transmettre la psychologie des combattants²¹¹, la lame étant l'allégorie de l'âme de celui qui la manie²¹². Ainsi, le chef-opérateur Fujio Morita déclare-t-il :

« Psychologiquement, un sabre de bambou se transforme en un vrai sabre. Donner une apparence lourde, tranchante et brutale au sabre de bambou a du sens. Faire briller momentanément l'épée, c'est de l'artisanat. L'éclat souligne particulièrement la nature effrayante de l'épée dans les gros plans. »²¹³



1



2



3

Ci-dessus : exemples de l'éclat de lame du "nouveau jidai-geki", dans les duels de *Rônin-gai : dai niwa* (1929) (1) et *Goronbô jidai* (Masashi Soga, 1929, 2), ainsi qu'une image du duel du plus « classique » *Kurama Tengu kyofu jidai* (Teppei Yamaguchi, 1928) où l'on peut voir que même avec un éclairage de jour non-clair-obscur, les acteurs dirigent leurs épées pour les faire briller en blanc (3). Il est possible dans les cas 1 et 2 qu'un filtre diffusant ait été placé devant l'objectif pour rendre les éclats plus visibles.

209 "The lighting thus not only emphasizes the cold material of the metallic sword but also the psychological state of the protagonist at the edge of insanity". MORITA Fujio, cité in MIYAO Daisuke, *ibid*, p 70

210 MIYAO Daisuke, *ibid*, p 74

211 TANAKA Jun'ichiro, cité in MIYAO Daisuke, *ibid*, p 73

212 MIYAO Daisuke, *ibid*, p 77

213 "Psychologically, a bambo sword transforms into a real sword. It is significant to make the bamboo sword look heavy, edgy, and brutal. It is craftwork to make the sword shine momentarily. The flash emphasizes the fearful nature of the sword especially in close-ups". MORITA Fujio, cité in MIYAO Daisuke, *ibid*, p 73

Dans les années trente, quand la carrière de réalisateur d'Inagaki s'affirme, l'éclairage en clair-obscur et le pied de courbe sont considérés comme un summum de raffinement de l'éclairage (il est à noter que les pellicules Fuji, majoritairement employées²¹⁴, ont d'après le chef-opérateur Michio Midorikawa une forte densité dans les noirs et les ombres²¹⁵). Cela est lié à l'idée chez les intellectuels que la pénombre est représentative d'une tradition japonaise qui pourrait répondre à l'occidentalisation du pays ; l'exemple le plus connu est *Eloge de l'ombre (In'ei raisan, 1933)* de l'écrivain Jun'ichiro Tanizaki²¹⁶. La pénombre transmet ainsi une aura de mystère²¹⁷ une "illusion de présence"²¹⁸.

Le duel final de *La Voie de la lumière* présente de nombreux plans mettant en valeur la pénombre qui donne cette aura de mystère, mais porte moins d'attention aux éclats de lumière sur la lame du sabre de Kojiro. Cependant, la lumière du soleil couchant produit des contrastes forts et de longues ombres nettement dessinées qui ne sont pas sans rappeler les éclairages de la fin des années vingt que nous venons d'évoquer :



1



2

Ci-contre : un des plans témoignant des éclairages très dirigés et intenses de la scène (1) et l'un des éclats ponctuels de lame de sabre, très visible.

Ce type d'éclairage, joint aux couleurs vives, appuie le caractère dramatique de la scène et renforce le caractère héroïque de Musashi : on dirait que c'est de lui que vient la lumière qui aveugle Kojiro. Les éclats de lame sont bien plus subtils et rares que dans les films des années vingt, mais leurs apparitions permettent de rappeler le danger attendant le héros tout en ne distrayant pas trop de l'action et de la poésie mystérieuse que l'on devine voulue par le cinéaste. Ces éclats sont ainsi réellement intégrés à la mise en scène plutôt que placés en

214OKADA Hidenori, cité in Daisuke Miyao, *ibid*, p 240

215MIYAO Daisuke, *ibid*, p 240

216A noter cette citation du chef de la société japonaise des cadresurs (Nihon eiga kyameraman kyokai) en 1940 : "nous devrions observer la beauté des ombres, qui apparaît avec grâce dans l'harmonie de l'architecture et des lumières [japonaises]" (MIDORIKAWA Michio, cité in MIYAO Daisuke, *ibid*, p 2)

217Ce qui est lié par MIYAO à une influence de la lumière des films de Josef von Sternberg. MIYAO Daisuke, *ibid*, p 3

218"illusion of presence". Harry MIMURA associe cela aux images du chef-opérateur Gregg Tolland. Cité in MIYAO Daisuke, *ibid*, p 231

évidence pour impressionner le spectateur ; on est ainsi passé d'un stade de fascination par l'effet de lumière à son utilisation plus réfléchie et modérée.

b) Eclairer les stars : un jeu d'ombres subtiles

Cette progression dans l'éclairage que nous avons évoqué est particulièrement valable pour les plans plutôt larges. Les plans rapprochés sur nos duellistes témoignent d'une autre influence, retraçables aux films de la Shochiku ; après s'être longtemps maintenue dans le système d'éclairage "clair"²¹⁹, cette major va à la fin des années vingt proposer un nouveau style d'éclairage pour se démarquer. Il va être mis à l'oeuvre dans les films mettant en vedette l'acteur romantique Chojirô Hayashi, qui combinent en un mélange novateur pour l'époque des chorégraphies du kabuki²²⁰ et un éclairage trois-points sensuel repris d'Hollywood²²¹ et extrêmement travaillé²²².

On a ainsi selon Daisuke Miyao un passage dans le jidai-geki et ses scènes de combat d'une attraction pour l'éclat de la lame vers une attraction pour le visage de la star, souvent montré en des gros plans²²³ vers lesquels mène le découpage des scènes de combat²²⁴. On peut considérer que ce déport d'attention passe ainsi d'une appréhension mêlée d'excitation du combat basé sur le danger physique de la lame vers une appréhension plus psychologique basée sur la tension ressentie par le personnage, ici un héros fort mais vulnérable.

Cet éclairage plus subtil est rendu possible par l'arrivée au Japon en 1928 de la pellicule panchromatique, qui outre sa sensibilité au rouge permet un grain plus doux et fin. Autre passage important, celui des projecteurs à arc charbon vers les projecteurs à incandescence, plus doux, moins serrés en termes de largeur de faisceau, plus longs en durée d'emploi, et chose importante à l'arrivée du parlant, moins bruyants²²⁵.

Inagaki emploie plusieurs plans à l'échelle des épaules et du visage dans *La Voie de la lumière* qui témoignent d'une évolution dans la gestion des éclairages et des contrastes sur le visage humain. Musashi bénéficie d'une lumière en clair-obscur très appuyée (rapport d'environ trois diaphragmes, donc six fois plus de lumière entre la gauche et la droite du visage) qui insiste souligne les traits du visage de l'acteur, lui donnant plus de présence, tout en cachant une partie de son

219"bright". MIYAO Daisuke, *ibid*, p 83

220MIYAO Daisuke, *Ibid*, p85

221MIYAO Daisuke, *Ibid*, p 9

222MIYAO Daisuke, *Ibid*, p 98

223MIYAO Daisuke, *Ibid*, p 94-95

224MIYAO Daisuke, *Ibid*, p 106

225MIYAO Daisuke, *Ibid* p 98, 100 et 238

visage et soulignant en blanc l'autre, ce qui appuie son caractère mythique. Kojiro est lui éclairé de manière plus étale (rapport d'environ deux tiers de diaphragme entre la droite et la gauche du visage²²⁶), ce qui le met moins en valeur en lui refusant ces contrastes marquants ; la lumière souligne cependant une certaine sensualité dans le visage de Kojiro – qui est un personnage élégamment vêtu par ailleurs – ce qui contraste avec sa violence et avec la sobriété de Musashi. La profondeur de champ moindre que dans les plans larges permet d'attirer davantage l'attention sur les visages déterminés des guerriers.



1



2

Ci-contre : champ-contre-champ au moment où le duel va tourner en la faveur de Musashi. Notez l'éclairage très différent des duellistes : le visage de Musashi est nettement plus marqué - et marquant.

c) L'après-guerre et l'arrivée de la couleur

La Voie de la lumière, comme le reste de la trilogie dans laquelle il s'inscrit, est aussi représentatif d'un moment clé dans l'emploi de la couleur dans la scène de duel, en se situant tout près de la fin du noir-et-blanc classique et au moment où la couleur commence à triompher comme facteur du "grand spectacle".

C'est depuis le premier film intégralement en couleur en 1951, *Carmen revient au pays* (*Karumen kokyô ni kaeru*, Keisuke Kinoshita), que les compagnies se mettent progressivement à la couleur, majoritairement par des procédés américains comme l'Eastmancolor²²⁷. Les cinéastes se mettent ainsi à expérimenter avec cette nouvelle donnée, soit simplement en employant des couleurs très vives contribuant à un aspect théâtral, soit de manière plus poussée en travaillant les tons, comme pour *Daibosatsu tôge* de Tômu Uchida par exemple ; la couleur permet ainsi d'ajouter à l'intensité dramatique des scènes de combat. L'anti-héros du film acquiert ainsi un caractère spectral par la désaturation des couleurs et devient quasiment "inhumain" en termes de présence.

²²⁶Mesures à partir de photogrammes du DVD sur Photoshop. Ceci n'est pas nécessairement cent-pour-cent conforme à l'image du master ou d'un DCP mais donne un ordre d'idée !

²²⁷EHRlich Linda C. et DESSER David, *Cinematic Landscapes : Observations on the Visual Arts and Cinema of China and Japan*, Austin, University of Texas Press, 1994, p 309. Rappelons que la trilogie *Musashi* d'Inagaki ici-présentée est filmée en Eastmancolor.



Ci-contre : un film tourné en couleur à la fin des années cinquante : *Daibosatsu Tôge* (Tômu Uchida, 1957) dans lequel les tons désaturés sont parfois contrastés par des touches vives.

A cette période d'affirmation internationale du cinéma japonais, la reproduction d'une esthétique colorée rappelant l'estampe est aussi facilitée, par exemple avec l'Eastmancolor de *La Porte de l'Enfer* (*Jigokumon*, 1953) de Teinosuke Kinugasa²²⁸, rappelant les tons et aplats d'artistes comme Utamaro ou Kuniyoshi, dans un processus d'adaptation typiquement nippon.



Ci-contre : un plan du duel de *La Porte de l'enfer*, qui montre des couleurs prononcées inspirées de l'ukiyo-e (voir par exemple le bleu très vif de l'armure).

La Voie de la lumière présente en termes de couleurs une utilisation intensive des tons rouges-oranges et bleus pour mettre en valeur l'ambiance de lever du soleil et l'identifier à Musashi ; Kojiro, dans l'ombre, est éclairé de manière plutôt froide, et Musashi est lui dans des plans aux tons orange, rouge, avec le Soleil formant une keylight très prononcée. Cette identification de Musashi au Soleil levant a une valeur très méliorative au pays que l'on dit "du Soleil levant", et elle affirme son caractère positif face à un Kojiro identifié à l'ombre et à la nuit.

Chose plutôt inhabituelle pour l'époque, plusieurs effets de flare sont employés ; le flare est causé par la lumière se diffusant sur les lentilles de l'objectif, il amène des taches lumineuses, une baisse de contrastes et parfois des formes d'anneaux dans l'image²²⁹. Cela, en particulier les flares sur Kojiro, peut par exemple rappeler l'effet lumineux apparaissant à l'image pour faire ressentir l'éblouissement d'un personnage dans le film américain *Fenêtre sur cour* d'Alfred

228SATO Tadao, *Le Cinéma japonais Tome I*, op cit, p 43

229BELLAÏCHE Phillippe, *Les Secrets de l'image vidéo 8ème édition*, Paris, Eyrolles, 2011, pp 132-133

Hitchcock (*Rear Window*, 1954). On peut ainsi voir comment par le biais d'une astuce technique le ressenti physique du combat est à la fois appuyé (éblouissement de Kojiro) et par la même occasion l'intensité dramatique de la scène est augmentée (impact visuel de l'effet).



1



2



3

Ci-dessus : exemples de l'emploi du flare dans *La Voie de la lumière*. 1 : une tache en haut à droite du cadre est amenée par un projecteur que l'on déplace ou fait monter en puissance ; 2 : peut-être au moyen d'un filtre diffusant devant l'objectif, comme un tulle par exemple, on renforce les taches obtenues de la même façon qu'en 1 (la différence de couleur amenée est frappante également) ; 3 : le Soleil projette des anneaux oranges au centre de l'image, qui se déplacent légèrement avec le mouvement du travelling et ajoutent au dynamisme d'un plan jouant sur la tension.

2) Musashi contre Kojiro : cadrer le combat

a) Plans larges et profondeur : une forte influence de la peinture

Un critique du *Quotidien de Paris* écrit le 4 août 1993 que *La Voie de la lumière*, par sa violence ritualisée jusqu'à l'abstraction, se place dans la tradition de peintres comme Hokusai et Hiroshige, filiation soutenue par une grande attention portée au paysage.²³⁰ On peut en effet voir une utilisation fréquente dans la scène du plan large, voire très large, dans lequel le paysage est comme un personnage supplémentaire ; la forte profondeur de champ ne le met que plus en valeur. On peut voir dans les plans très larges montrant les personnages au loin, dans un cadre dépouillé, un point de vue à distance qui pour Noël Burch est un code distinctif du cinéma japonais et de la culture japonaise en général²³¹.

230CIRET Yan, *Le Quotidien de Paris*, 4 août 1993

231Noël Burch, op cit, p 202



Ci-contre : deux plans larges revenant souvent dans la scène, celui ayant des arbres en amorce a le point de vue d'un « observateur distant ». L'évènement a ainsi un caractère « illustre ».

Ces deux plans larges mettent nettement en valeur les lignes horizontales de la mer (et de ses vagues), de la plage et du ciel, dans un type très traditionnel de composition de cadre qui court particulièrement loin dans l'histoire du cinéma nippon. En un sens, on peut le considérer dans ce domaine comme présentant une version raffinée et poussée de ce qui se faisait trente ans auparavant. Pour en avoir la preuve, il suffit de regarder le duel final d'un film réalisé en 1924, *Gyakuryû* de Buntarô Futagawa – un des initiateurs du "nouveau jidai-geki" : bien que l'histoire contée soit différente (un héros affronte un homme cruel qui attaque des jeunes femmes), et bien qu'il n'y ait dans ce cas-là que du plan fixe, les cadres employés sont néanmoins très similaires ! On a l'impression d'avoir à la fois le point de vue détaché qui permet de voir toute la scène, et en même temps la présence de ces amorces donne l'impression d'être présent dans la scène, à la manière de certaines estampes tardives²³² mettant en valeur la perspective linéaire²³³, comme nous pouvons le voir ci-après.



Ci-dessus : *Gyakuryû* de Buntarô Futagawa présente des similarités notables en termes de cadrage avec le *Musashi* d'Inagaki.

232 SILVER Alain, op cit, p 39

233 BURCH Noël, op cit, p 97



Ci-contre : on peut retrouver ce type de cadrage en position d'observateur distant avec une amorce à l'avant-plan dans les estampes du XIXème siècle, par exemple ici avec *Pruneraie à Kameido* (*Kameido Umeyashiki*) de Hiroshige Utagawa (1857) Notez les personnages, très petits, à l'arrière plan.

Il est intéressant de noter dans les films traditionnels l'attention portée à l'agencement clair des lignes composant le décor : terre, mer, ciel, brume... En outre, les estampes sont traditionnellement plates, présentant des profondeurs écrasées où tout est net²³⁴, ce qui n'est pas sans rappeler l'emploi fréquent de la grande profondeur de champ dans les plans larges de *La Voie de la lumière*, où le décor n'en est que davantage mis en valeur, et qui contribuent à l'impression de présence des acteurs en plan large²³⁵.

Il ressort de cela que la manière selon laquelle les personnages s'inscrivent dans le cadre en profondeur a une importance capitale pour la représentation de la matérialité du combat, ce qui n'est pas sans rappeler le western. Inagaki, mais aussi Masaki Kobayashi, ou Akira Kurosawa ont un style reprenant plusieurs codes de réalisme du cinéma occidental ; on est concentré sur un ou plusieurs personnages clairement identifiables, et même en format large les personnages sont centrés et la profondeur de champ est "caractéristique de plans larges ou même moyens"²³⁶, avec des chef-opérateurs comme Kazuo Miyagawa qui privilégient des ouvertures telles que f/14 ou 22²³⁷. L'écrasement de la profondeur permet de traiter l'image comme un plan plutôt que comme un volume²³⁸ et de développer la "tension visuelle"²³⁹.

b) Le décor

Lorsque l'on parle de cadre et de grande profondeur, la place du décor est importante, particulièrement dans le cas du cinéma japonais et de ses scènes de combat, où porteurs d'une grande importance symbolique ils deviennent comme

234EHRlich et DESSER, op cit, p 248

235MIYAO Daisuke, op cit, page 248

236BURCH Noël, op cit, p 137

237SHINODA Masahiro, cité in MIYAO Daisuke, op cit, p 264

238PRINCE Stephen (au sujet d'Akira Kurosawa), op cit, p 171

239"visual tension" SILVER Alain (au sujet de Hideo Gosha), op cit, p 126

« des personnages aux humeurs changeantes »²⁴⁰. Cela ne se limite pas au littoral d'Inagaki.

Des réalisateurs tels que Kenji Misumi aiment à placer leurs scènes dans des décors optant pour la stylisation et l'épure artificielle²⁴¹, avec des forêts d'arbres morts (*Tuer* [*Kiru*, 1962]) ou des déserts (*Baby Cart : L'Enfant massacre* [*Kozure Ôkami Sanzu no kawa no ubaguruma*, 1972]). Masaki Kobayashi, lui, réduit une plaine aux herbes battues par les vents à un ensemble diagonales donnant au duel de *Hara-kiri* (1962) un caractère mythique²⁴² et « minéral »²⁴³. Cet intérêt pour le décor est renforcé par le goût du western, qui a très souvent employé les décors grandioses de déserts comme facteurs significatifs et véhicules dramatiques²⁴⁴, et va s'affirmer plus tard par le format scope, qui permet de réduire encore plus la nature aux lignes horizontales et au mouvement.



1



2

Ci-dessus : exemple de décors mis en phase, avec *Tuer* (1) et ses arbres morts et *Baby Cart : L'Enfant massacre* (2) et son désert. L'emploi du plan d'ensemble très éloigné, qui rapetisse les personnages et les place dans un décor qui les englobe, est fréquent et est un topos caractéristique de l'estampe japonaise du XIXème siècle, comme ci-après avec *Kyûshû Ganryûjima ni oite Miyamoto Musashi Sasaki Ganryû shiai zu* de Yoshitora Kunisada (1843) (3).



3

240"characters with changing moods". MINTZ Marilyn D., *The Martial Arts Films*, North Clarendon, Tuttle Publishing, 1983, p 17

241NAITO Akira (chef-décorateur de Kenji Misumi) in GATTO Robin, *Misumi, Ichikawa : au fil du sabre*, op cit, à 6 minutes 38 secondes

242"minéral" ERLICH et DESSER, op cit, p 256

243GANS, Christophe, in RICOUR-LAMBARD, Fabien, op cit.

244MINTZ Marilyn D., op cit, p 17

Il est important de noter également la place essentielle dans la dramaturgie des éléments du climat lors des scènes de combat.

Ainsi la pluie dans la bataille des *Sept samourais* participe par le mouvement constant des gouttes à la représentation de la difficulté du combat et de l'effort physique des guerriers²⁴⁵, chose reprise dans le *Zatoichi* de Kitano²⁴⁶. Un brouillard épais peut amener l'incertitude et l'angoisse, comme dans les *Onze guerriers du devoir* d'Eiichi Kudo (1967)²⁴⁷. Le feu, lui, sert à transmettre l'agression et la violence²⁴⁸, avec le rythme des battements de flammes et les colorations oranges et clairs-obscurs qu'il amène, comme dans le duel final de *Samurai Reincarnation* (1981).

Cette importance symbolique est héritée du kabuki, employant des systèmes similaires lors de plusieurs scènes de combat²⁴⁹. Leur emploi était vu comme essentiel dès l'époque du muet, comme l'indique le chef-opérateur Fujio Morita :

« [Les] techniciens du studio Daiei étaient extrêmement sensibles à l'environnement des scènes de combat au sabre. Ils préféraient l'aube, le crépuscule et la nuit au jour. Ils aimaient juxtaposer des phénomènes naturels tels que la pluie ou le brouillard avec l'idée de brutalité du combat au sabre. »²⁵⁰

Le duel de *La Voie de la lumière* se déroulant au lever du soleil avec les vagues de la mer, on voit tout de suite la filiation. Le Soleil et sa lumière jouent un rôle prépondérant puisque Musashi s'en sert pour aveugler Sasaki et remporter le combat, ainsi que les vagues, qui déjà dans la version 1940, *Miyamoto Musashi*, servent à suggérer la tension intérieure des combattants. Ici, elles interagissent avec le mouvement des combattants : ces derniers se déplacent essentiellement perpendiculairement à l'axe optique, tandis que les vagues arrivent parallèlement à ce dernier. On a ainsi une impression d'imminence du moment où les guerriers vont charger.

245GRANGE Benjamin, op cit, <http://www.iletaitunefoislecinema.com/memoire/2131/les-samourais-icomes-dun-cinema>

246PAVLUS John, "Zatoichi Add New Twists to a Japanese Legend", *American Cinematographer*, juin 2004, p 17.

Pavlus précise que la pluie a été mise en valeur dans cette scène par des projecteurs 18kW

247KUDO Dirty, in GATTO Robin, *Samourai Guerilla Partie 3*, op cit, 1 minute 43

248GRANGE Benjamin, op cit, www.iletaitunefoislecinema.com/memoire/2131/les-samourais-icomes-dun-cinema, consulté le 30 janvier 2016

249BURUMA Ian, op cit, p 43

250"technicians of Daiei studio were extremely sensitive to the environment of sword-fighting scenes. They preferred dawn, dusk, and night to daytime. They liked to juxtapose such natural phenomena as rain or mist with the sense of brutality in sword fighting." MORITA Fujio, in MIYAO Daisuke, op cit, page 73



Ci-contre : le plan en pied de Musashi est celui où la dynamique de mouvement entre les pas latéraux du personnage et frontaux des vagues est la plus évidente. Les vagues sont par ailleurs clairement mises en valeur par la keylight.

c) Les cadres rapprochés

L'emploi du plan rapproché dans un contexte de combat au sabre peut être tracé jusqu'au kabuki selon S.A. Thornton, pour qui le mie peut correspondre à cette technique²⁵¹ ; en effet, l'un des codes du mie implique que l'acteur louche et fasse une légère rotation de la tête pour attirer l'attention du public vers son visage. L'idée au cinéma est de rendre l'action plus palpable en la recentrant sur un personnage²⁵², intensifiant ainsi la dimension humaine du combat. Ainsi le chorégraphe Shohei Miyauchi d'écrire sur l'acteur Kazuo Hasegawa :

« Quand ils est capté en plan large, son style de combat n'a pas l'air assez tranchant, mais les nombreux gros-plans sur monsieur Hasegawa pallient totalement à cette faiblesse. Son expression est en fait si passionnée qu'on a l'impression qu'il a réellement occis quelqu'un... Nous appelons cela "tuer avec un visage" [*kao de kiru*] »²⁵³

C'est en fait le regard, miroir de l'âme, qui est réellement mis en valeur dans ces plans, comme le remarque Christophe Gans pour l'acteur Tatsuya Nakadai dans *Hara-kiri* : "on pourrait faire un film d'action simplement en filmant des yeux"²⁵⁴. Dans cette optique, les plans rapprochés se répondant sont ainsi, à la manière du western, un moyen de signifier la lutte mentale à l'oeuvre entre les participants d'un combat, un « combat psychologique préliminaire »²⁵⁵. J'ai pu

251 THORNTON S.A., op cit, p 133. Remarque confirmée par BANDÔ Yajûrô, op cit.

252 MINTZ Marilyn D., op cit, p 179

253 "When captured in a long shot, his sword fighting does not look sharp enough, but numerous close-ups of Mr. Hasegawa fully cover up such a shortcoming. That is, his expression is so passionate that it looks as if he indeed has slaughtered a person. . . . We call this 'killing with a face [*kao de kiru*]." MIYAUCHI Shohei, cité in MIYAO Daisuke, op cit, p 118.

Hideo GOSHA emploie également l'expression : "On dit que dans un combat de sabre, on tue l'adversaire avec le regard. Le visage devait donc impressionner autant que le sabre." [il dit "*kao de kiru*"] (in GATTO Robin, *Hideo Gosha Jidai Geki Style*, DVD *Hitokiri, le châtiment*, Paris, Les Introuvables, Wild Side Video, 2009, à 7 minutes 22 secondes)

254 GANS Christophe, in RICOUR-LAMBARD Fabien, op cit, à 27 minutes 35 secondes

255 "preliminary psychological contest", MINTZ Marilyn D., op cit, p 194

constater que c'est généralement le plan sur l'adversaire qui arrive en premier dans les champs-contre-champs, probablement pour traduire le sentiment de menace envers le protagoniste.



1



2

Ci-contre : exemple de « duel de regards » prolongeant le « duel physique » dans *La Voie de la lumière* (1, 2). Ci-dessous : exemple de « duel de regards » dans *Rébellion* de Masaki Kobayashi (3, 4). Là aussi, la singularité des combattants est montrée, tant dans leurs physiques que dans leurs attitudes.



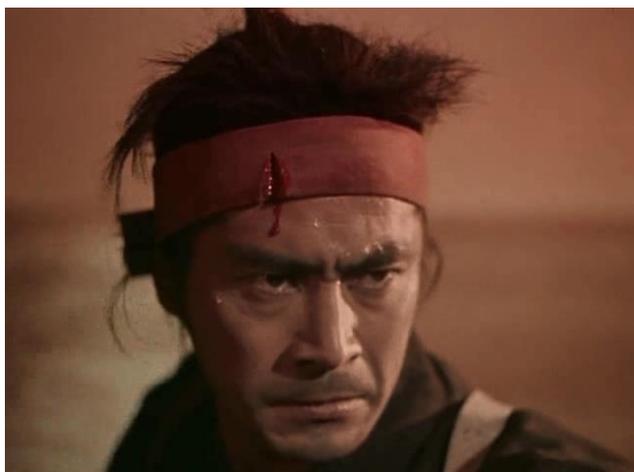
3



4

En somme, nous pouvons considérer que dans la scène de duel, le plan rapproché permet d'intensifier l'empathie avec le personnage en lui accordant plus de place dans le cadre, soit par identification, soit par effet de fascination pour son visage. Cette insistance sur le caractère « humanisant » du plan rapproché, dans lequel est le plus transmise l'impression de présence des combattants²⁵⁶, se constate dans le plan le plus rapproché de la scène sur Toshiro Mifune : on le voit saigner et le flou l'entourant resserre le regard sur son visage et la blessure, placée dans une ligne de force de l'image et recevant une petite partie du keylight. Ce type de plan rapproché sur une blessure se révélant est un topos de la scène de duel, que ce soit cadré au niveau du visage ou sur une partie du corps selon le degré de sympathie avec le public que le réalisateur souhaite donner au personnage.

²⁵⁶FRODON Jean-Michel, au sujet des plans-visage dans *Les Sept samourais*, in SIMSOLO Noël, *Corps en scènes chez Kurosawa*, DVD Le Garde du corps, Paris, Les Films de ma vie, Opening, 2006, à 13 minutes 5 secondes



Ci-contre : Musashi blessé en fin de combat. On peut voir que la profondeur de champ est plus faible que dans la majorité des plans, ce qui resserre l'attention sur son visage et le filet de sang coulant sur son front.

II) *Goyôkin, l'or du shogun* (1969)

Hideo Gosha est un cinéaste qui parvient à synthétiser à sa manière les diverses évolutions techniques qu'a connues la représentation du combat au sabre à l'écran ; son film *Goyôkin, l'or du shogun*²⁵⁷ se situe à une période charnière dans l'histoire du film de sabre. Réalisé en 1969, le film sort au moment où le déclin de ce genre se confirme, avec la faillite de la compagnie Daiei et une production de films historiques de plus en plus axée vers les films d'exploitation. Il sort après le boom du « jidai-geki de la cruauté » et témoigne des influences à la fois de Kurosawa et des films inspirés par ce dernier, tant japonais... qu'italiens. Gosha est alors entre un cinéma plutôt cru (*Trois samourais hors la loi*, [*Sanbiki no samurai*, 1963]) et une tendance formaliste de plus en plus théâtrale (culminant avec *Jitemai* en 1986).

Les années soixante voient les derniers jidaigeki produits dans un noir-et-blanc souvent très contrasté et profond dans les noirs, comme pour *Le Sabre du mal* (*Daibosatsu Toge*, 1966) et son noir-et-blanc "de cendre"²⁵⁸ ou *Le Grand Attentat* (1964) et ses contrastes forts décrits comme « très "nouvelle vague" », par leur côté "bandes d'actualités"²⁵⁹. Le ton sombre des intrigues et pour plusieurs réalisateurs la volonté de se rapprocher d'images documentaires a encouragé l'emploi du noir-et-blanc sur de nombreux films. Il s'expliquerait également par un facteur technique qui serait la présence de défauts au début des années soixante sur les téléobjectifs qui les rendait particulièrement complexes à employer avec la couleur²⁶⁰. Les duels sont parfois encore plus mythifiés et

²⁵⁷Egalement diffusé au cinéma sous le titre *La Terreur des Sabai*.

²⁵⁸« ashen black and white », D. Chris, op cit, p 92

²⁵⁹ ARAI Misao, in GATTO Robin, *Souvenirs d'eiichi Kudo Partie 2*, 2007, DVD *Le Grand Attentat*, Wild Side Video, à 18 minutes 25 secondes

²⁶⁰KUDO Dirty, in GATTO Robin, *Samurai Guerilla Partie 2*, bonus du DVD *Le Grand attentat*, Wild Side Video, , 2007, à 4 minutes 20 secondes

dramatiques que dans les années cinquante, celui de *Hara-kiri* est par exemple qualifié d'« apocalyptique »²⁶¹.

Goyôkin est tourné en couleur, un Eastmancolor²⁶² peu saturé (en particulier pour cette scène) très différent de celui assez vif employé pour *La Voie de la lumière*. La couleur et la lumière sont en phase avec leur époque, plus épurée et sombre²⁶³, et c'est vraiment le mouvement qui est le principal vecteur du ressenti du combat, Gosha étant depuis (voire même à cause de) ses débuts sur le petit écran passionné par les moyens de rendre plus dynamiques et palpitantes les scènes²⁶⁴. Pour Robin Gatto, ce film est une œuvre somme dans la carrière de Gosha, qui allie le jidai-geki classique, chanbara anarchique et expérimentation²⁶⁵.

DESCRIPTIF DE LA SCENE

La scène dure huit minutes. Elle s'ouvre sur une succession de plans en contre-plongée de joueurs de taiko (gros tambour japonais) portant des masques et jouant un rythme frénétique. Un zoom avant sur le tambour frappé puis arrière sur un paysage enneigé introduit le lieu du duel. Tatewaki l'adversaire arrive, puis Magobei le protagoniste marche au milieu des arbres. Tatewaki lui lance des projectiles pointus (*kunai*) qui appellent des très gros plans. Retour aux percussionnistes, puis à nouveau un chassé-croisé jusqu'à ce que les deux combattants se retrouvent l'un près de l'autre. Après deux coups touchant des arbres, ils se déplacent jusqu'à une étendue dégagée.

Magobei glisse dans un trou mais se rétablit et glisse la lame de son épée sous la neige. Tatewaki charge, les deux guerriers échangent un coup chacun. Cut vers Oriha, le personnage féminin, qui sent un mauvais pressentiment soudain. Cut vers Magobei qui repousse lentement Tatewaki, puis ces derniers s'effondrent. Une flaque de sang se répand sur la neige et après un moment d'incertitude Magobei se relève. Retour aux percussionnistes qui jouent toujours, puis enchaînement cut vers une scène de dialogue entre Magobei, qui s'est éloigné du lieu du combat, et son compagnon de route Samon.

261"apocalyptic". DESSER David, op cit, p 153

262GALBRAITH IV Stuart, *The Toho Studios Story: A History and Complete Filmography*, Lanham, Scarecrow Press, 2006, p 257

263SILVER Alain, op cit, p 147

264GATTO Robin, *Hideo Gosha, cinéaste sans maître Tome 2 : Les Films*, op cit, page 31

265GATTO Robin, ibid, p 85

1) Une lutte pour le mouvement

a) Goyôkin, héritier d'une longue passion pour le mouvement

Hideo Gosha, avec le duel final de *Goyôkin*, montre une dimension plus crue et sale du combat grâce à la grande mobilité de ses cadrages ; Robin Gatto évoque à son sujet l'idée d'un « chambara bâtard, sale, impur, "hérétique" mais en phase avec la dépense physique de ses personnages et leurs (im)pulsions », le mouvement représente alors la libération des personnages vis à vis de l'oppression symbolisée par le cadre fixe²⁶⁶. Si le cadre du duel de *la Voie de la lumière* suivait simplement les combattants, ici son mouvement témoigne d'une certaine modernité en étant présent même lorsque les combattants ne bougent pas ou très peu : il transmet alors quelque chose entre les énergies mentales de ces derniers venant s'opposer et une allégorie visuelle du souffle dramatique de la scène. On a un grand nombre de plans en mouvement pour cette séquence : vingt-trois sur soixante-quatre. Le dynamisme, l'impression d'effort physique et mental des combattants est indéniable.

Gosha peut en fait être vu comme l'héritier d'un demi-siècle de développement du mouvement à l'écran dans la scène de combat au sabre, depuis le nouveau jidai-geki des années vingt jusqu'aux expériences de Kurosawa après-guerre. S'il est une chose qui caractérise la modernisation de ce type de scènes, c'est en effet le mouvement. Il est ainsi intéressant de retracer cette progression, qui est déterminante dans la manière qu'auront eu les cinéastes de faire ressentir la dimension physique du combat.

Grâce aux nouvelles possibilités permises par l'importation au milieu des années vingt des premières caméras légères et compactes fabriquées en France et aux Etats-Unis, les cinéastes vont se passionner pour le mouvement²⁶⁷. La vitesse est ainsi érigée en valeur majeure, avec des acteurs courant à en perdre haleine et des caméras virevoltantes, avec entre autres des techniques telles que le panoramique-éclair ou panoramique-filé (ou « whip-pan », ou « flash-pan » en anglais), qui pour Noël Burch témoigne d'une étonnante modernité²⁶⁸, « le public était soudain projeté dans une vue tridimensionnelle plutôt que bidimensionnelle de l'action » selon S.A. Thornton²⁶⁹.

Cet amour du mouvement fera de plusieurs réalisateurs des monstres sacrés du cinéma japonais, entre autres l'un des rois du jidaigeki, Daisuke Itô qui

266 GATTO Robin, *ibid*, p 42

267 BURCH Noël, *op cit*, p 121

268 BURCH Noël, *ibid*, p 121

269 "the audience was suddenly projected into a three-dimensional rather than merely two-dimensional view of the action." (au sujet du film *Le Serpent (Orochi)* de Buntarô Futagawa, 1925). THORNTON S.A., *op cit*, p 128

se voit surnommé "Idô Daisuki", traduisible en "j'adore le mouvement"²⁷⁰. A la prise de vue, lui et ses techniciens emploient tous les moyens disponibles pour magnifier le combat et les héros : le montage particulièrement travaillé enfile les contre-plongées, travellings et panoramiques constants, et même les longs plans séquence avec mouvements de grue²⁷¹. Une évolution importante, Tadao Satô écrivant que "le héros des films d'Itô se tord dans les affres de la souffrance et la caméra se tord avec lui"²⁷².

« Hiromitsu Karasawa, le cadreur, attachait la caméra à son corps, tournait la manivelle d'une main et gérait les panoramiques sans regarder dans le viseur, en un tour de force. Le mouvement de la caméra fait corps avec le héros. Entraîné à sa suite, le spectateur prête un sentiment humain à la caméra. Avant la caméra était posée et les acteurs évoluaient devant, avec Itô et Karasawa il y a un nouveau procédé qui laisse le champ libre à l'acteur dans la mesure où la caméra s'efforce de le suivre. » nous raconte Kazuo Miyagawa, ancien assistant-opérateur de Karasawa.²⁷³



1 2 3

Ci-dessus : un exemple de caméra portée intense dans *Journal du voyage de Chûji* de Daisuke Itô (*Chûji tabi nikki*, 1927, dir. photo. Hiromitsu Karasawa) : la caméra suit le héros chargeant ses adversaires et le perd en tremblant.

Pour Darrell William Davis, ce découpage peut être qualifié de « comique », au sens qu'à l'instar des films burlesques du cinéma muet c'est le mouvement frénétique de la caméra et le montage rapide qui amènent un rythme « furieux »²⁷⁴. Mais si le mouvement est particulièrement frénétique, il reste cependant lisible. Cela peut s'expliquer par une organisation des mouvements

270 THORNTON S.A., *ibid*, p 112

271 THORNTON S.A., *ibid*, page 64

272 SATO Tadao, *Le Cinéma japonais Tome I*, op cit, p 132

273 MIYAGAWA Kazuo, cité in SATO Tadao, *ibid*, p 132 ; BURCH Noël écrit page 120 de *Pour un observateur lointain* (op cit) que Karasawa serait celui qui a eu l'initiative de ces cadres extravagants.

274 "furious", DAVID William Darrell, op cit, p 76

très majoritairement en ligne droite, avec des panoramiques et travellings assez directs ; les idéogrammes chinois (nommés *kanji* au Japon) sont composés de traits et c'est là qu'Alain Silver relève une tradition japonaise de la mise en image²⁷⁵.

Avance rapide : Akira Kurosawa est un cinéaste fasciné par le mouvement et prêt à expérimenter intensément avec les manières de le filmer, ce qui le place à la fois comme un innovateur et comme un héritier de l'école du nouveau jidai-geki par son travail sur le ressenti de l'action par les spectateurs via la technique²⁷⁶. Ses séquences de bataille des années cinquante et soixante ont ainsi une mobilité intense du cadre, avec des plans suivis rapides transmettant « une énergie sans limite »²⁷⁷ et de la prise de vue à trois caméras pour capter les mouvements dans leur continuité²⁷⁸, amenant une nouvelle représentation du mouvement humain pour convenir aux nouveaux types de personnages de l'époque²⁷⁹. Kurosawa se montre particulièrement influent pour ses pairs, qui vont pousser plus loin ses velléités, entre autres Gosha, grand admirateur, continuateur, et quasi-rival²⁸⁰.

Les cinéastes se mettent ainsi à employer fréquemment la caméra à l'épaule dans les scènes de bataille, ce qui confère un aspect particulièrement dynamique aux affrontements ; ce cadrage porté est dans les films des années soixante particulièrement complexe, comme l'évoque l'assistant-réalisateur du *Grand attentat* d'Eiichi Kudo :

« En plus du téléobjectif, il y avait la difficulté de la caméra épaule. A cette époque, on utilisait les caméras Arriflex, qui étaient encore assez lourdes. La caméra était très volumineuse et dépassait de l'épaule. Quand le chef op' l'avait sur l'épaule, le deuxième assistant-réalisateur [sic] devait l'aider en soutenant la caméra, tout en faisant le point de la main gauche. Il devait courir à ses côtés, c'était très dur. »²⁸¹

275SILVER Alain, op cit, p 41

276STANDISH Isolde, op cit, p101. Il est intéressant de noter que Kurosawa cite comme seuls films japonais l'ayant marqué avant ses vingt ans des jidai-geki de Masahiro Makino et Daisuke Itô (KUROSAWA Akira, *Comme une autobiographie*, Paris, Petite Bibliothèque des Cahiers du Cinéma, 1995, pp 128-129).

277"boundless energy" PRINCE Stephen, op cit, p 124

278TESSON Charles, *Akira Kurosawa*, op cit, p 43

279STANDISH Isolde, op cit, page 107

280GATTO Robin, *Hideo Gosha Jidai Geki Style*, op cit, à 17 minutes 30 secondes.

281 ARAI Misao, in GATTO Robin, *Samurai Guerrilla Partie 3*, op cit, à 7 minutes 59 secondes



1



2

Ci-contre : exemple de caméra à l'épaule « façon reportage » dans un des plans de suivi de la bataille finale du *Grand attentat*.



4



5



6

Ci-dessus : quelques années après (1981), un cadrage pseudo-reportage, pris sur le vif²⁸², dans l'un des plans du duel au milieu de *Samurai Reincarnation*. Les combattants sont suivis à l'épaule (ou avec une tête avec peu de frictions) en longue voire très focale, ils sont parfois coupés du cadre puis retrouvés après quelques secousses.

Hideo Gosha s'essaie rapidement à ce type de prise de vue pour ses combats, comme on peut le constater dès *Samourai sans honneur (Tange Sazen: Hien iaigiri, 1966)*²⁸³. *Goyôkin*, lui, est le premier film japonais tourné avec des optiques et une caméra Panavision, cette dernière étant nettement plus maniable et compacte que les caméras Mitchell qui étaient alors la norme²⁸⁴ ; ce nouveau matériel va permettre à Gosha de pousser plus loin son envie de mouvement liée à sa volonté constante de « [lutter] sans cesse contre ce qui pouvait le freiner, l'immobiliser, pour faire exploser un cadre figé »²⁸⁵.

Le duel est aussi aidé en cela par son emploi du Techniscope. Ce procédé consiste en une prise de vue employant des objectifs sphériques et imprimant une image non-anamorphosée sur la pellicule 35mm ; le scope est ainsi obtenu par recadrage, en coupant le haut et le bas de l'image²⁸⁶. Cela se traduit par une perte de résolution mais un emploi plus aisé du zoom, comme l'indique le chef-opérateur de *Hitokiri*, Takao Saito, en expliquant que l'emploi du procédé sur ce film et sur *Goyokin* a permis de se passer des lentilles anamorphiques jugées fragiles, de leurs "défauts", et d'employer des Panavision pour format 1,85:1 plus simples d'emploi²⁸⁷. La prise de vue devient ainsi très mobile et riche en zooms.

282 Cette notion de "pris sur le vif" assimilé à un cadre donnant une "impression de reportage" est confirmée par Bérénice BONHOMME dans sa présentation du cadrage à l'épaule (BONHOMME Bérénice, *Les Techniques du cinéma*, Paris, Dixit, 2011, p 124)

283 GATTO Robin, *Hideo Gosha, cinéaste sans maître Tome 2 : Les Films*, op cit, p 55

284 GATTO Robin, *Ibid*, pp 88-89

285 NOGUCHI Takiko, *scripte de Gosha*, in GATTO Robin, *ibid*, p 164

286 <http://www.widescreenmuseum.com/widescreen/wings1.htm>, consulté le 30 avril 2016

287 GATTO Robin, *Hideo Gosha, cinéaste sans maître Tome 2 : Les Films*, op cit, p 124

b) Réaction au Nouveau Jidai-geki : des mouvements plus fluides et posés

Dans *Goyôkin*, le duel est cadré plus calmement que les scènes de combat en groupe (chose rappelons-le habituelle dans le jidai-geki), mais aussi plus calmement que les duels des films précédents de Gosha (plus que celui de *Kiba le loup enragé* [1966] par exemple). Cependant le cadre n'est fixe que dans des plans assez courts. Les plans plus longs sont soit « tenus » avec peu de frictions sur la tête du pied caméra, soit en mouvement avec un panoramique, un travelling ou un zoom. Le maintien du cadre dans une certaine stabilité participe à la grammaire de Gosha comme moyen de faire monter la tension²⁸⁸. A l'instar de ses mouvements rapides de cadre, cet apport du suspense par la retenue s'inscrit dans une tradition cinématographique japonaise.

En effet, réaction aux mouvements à outrance du nouveau jidai-geki, des réalisateurs vont proposer des approches plus mélodramatiques, avec un découpage plus posé ; c'est le cas par exemple de Hiroshi Inagaki²⁸⁹. Ainsi, bien que je n'aie pas vu le *Miyamoto Musashi* de 1941 et son duel Musashi/Kojiro, et que je ne puisse donc la décrire directement, son résumé par Darrell William Davis m'apparaît comme nettement en contraste avec les combats jusque là riches en plans courts et mouvements de cadre :

« La touche la plus "mythologique" du film est un plan extrêmement long de Musashi et Kojiro Sasaki, son grand rival, livrant duel sur la plage de l'Île de Ganryu. Si comme le dit Burch la raison d'être originale des films de chanbara était un plus grand "réalisme" (c'est à dire un spectacle violent) dans leurs combats, il est facile de voir jusqu'où le jidai-geki mélodramatique est allé depuis ses racines de chanbara comique populaire. On peut imaginer que les films de samourais avaient atteint une sorte de saturation en 1940 d'après l'énorme montée en puissance donnée au combat entre Musashi et Kojiro – avec presque aucune récompense violente. Dans le mode comique précédent, il n'y a presque que de la récompense et très peu de montée en puissance. Le très long plan en plongée de Musashi et Kojiro accroupis sur la plage épées tirées dure plus d'une minute sans aucun mouvement dans le cadre, si ce ne sont les vagues se brisant à leurs pieds et le flottement de leurs habits dans le vent. Puis un raccord-geste abrupt sur un gros-plan de l'épée de Kojiro brandie brise le charme et le combat est fini. Le sourire triomphant de Kojiro se

288SILVER Alain, op cit, p 147

289DAVIS, Darrell William, op cit, p 76

change en un rictus hideux tandis que du sang coule de sa bouche et qu'il tombe face contre terre. »²⁹⁰

Pour cet auteur, la scène réussit à impressionner par le peu d'action qu'elle présente, en contraste avec le nouveau jidai-geki. On est clairement dans l'esprit des combattants et le plan fixe « laisse un tableau abstrait de pure confrontation » ; le combat devient ainsi « l'allégorie du conflit entre le moi et l'autre »²⁹¹.

Cela rappelle le *mie*, la pause du kabuki²⁹². Cet intérêt porté à la pause/pose fixe forme une autre originalité du style cinématographique japonais qui va nettement à l'encontre d'une idée généralement admise qui associe le cinéma au mouvement ; on peut voir à ce sujet la remarque de Jean-Luc Godard, pour qui la danse classique, "qui cherche l'immobilité dans le mouvement, est par définition le contraire du cinéma. Chaque pas, chaque inflexion de bras, chaque élan, chaque saut ne vise qu'à aboutir à la pose plastique, ce qui est fort éloigné, on le devine, des soucis des frères Lumière. Tout au contraire, le repos, au cinéma, au lieu d'être le point d'arrivée est le point de départ du mouvement"²⁹³.

Un cadre plus stable peut également être lié au concept de *mono no aware*, sentiment mélancolique du caractère éphémère des choses, un élément important de la pensée japonaise²⁹⁴. On peut constater ce caractère mélancolique dans plusieurs plans du duel de *Goyôkin*, comme ces plans larges où les duellistes semblent comme des insectes au milieu de l'étendu enneigée.

c) Zoom et dynamisme

A l'instar du western spaghetti et du film d'arts-martiaux hongkongais, plusieurs cinéastes japonais, comme Hideo Gosha, se démarquent de leurs prédécesseurs dans les années soixante en employant le zoom de manière fréquente dans les scènes d'action et de combat, pour des raisons esthétiques et

290 "The single most "mythological" touch in the film is an extremely long take of Musashi and Sasaki Kojiro, his archrival, squaring off in a final showdown on the Ganryu Island beach. If, as Burch says, chambara films original raison d'être was a greater "realism" (i.e., violent spectacle) in their sword fights, it is easy to see how far melodramatic jidai geki has come from its low comedy chambara roots. One could imagine that samurai films had reached some kind of saturation by 1940 from the enormous buildup given to the showdown between Musashi and Kojiro—with hardly any violent payoff. In the earlier comic mode it is almost all payoff and very little buildup. The high angle, extreme long shot of Musashi and Kojiro crouched on the beach, swords ready, lasts well over a minute—with no movement in the frame at all, save the breaking of the waves at their feet and the ripple of their robes in the wind. Then an abrupt match-on-action to a close-up of Kojiro's lunging sword breaks the spell, and the fight is over. Kojiro's triumphant smile turns into a hideous leer as blood dribbles from his mouth and he falls on his face." DAVIS William Darrell, *ibid*, p 84

291 "leaves an abstract tableau of pure confrontation" ; "the allegory of the conflict between the self and the other".

DAVIS, Darrell William, *ibid*, p 84-85

292 Voir en page 17 du présent mémoire.

293 GODARD Jean-Luc, *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard*, Paris, Cahiers du cinéma, 1998, pp 134-140

294 DESSER David, *op cit*, p 148. DESSER rattache ce concept à Inagaki, par exemple.

économiques²⁹⁵. Par exemple, dans le combat final du film *Adauchi* (1964) de Tadashi Imai, le zoom sur le visage pour intensifier l'expression de ce dernier, en soulignant le regard du personnage :



Hideo Gosha est lui aussi un grand amateur du zoom. Ses scènes de combat l'emploient fréquemment, sa manière d'utilisation est qualifiée par Robin Gatto de « débridée et décomplexée » avec un « côté très 70s » par rapport au chambara classique qui rappelle le western spaghetti et son rapport esthétique au western américain²⁹⁶. Alain Silver note d'ailleurs l'intérêt du cinéaste pour son emploi dans l'élaboration du découpage à l'intérieur des plans, qu'il nomme son « montage par le zoom »²⁹⁷.

Goyôkin présente des zooms très rapides en plan fixe ou en accompagnement de mouvements tels que les panoramiques et les travellings²⁹⁸, ce qui permet de retranscrire l'énergie de la scène du duel²⁹⁹. On peut voir le rapport tributaire entre les évolutions esthétiques et le progrès technique pour *Goyôkin* : selon Robin Gatto, c'est la souplesse et la fluidité supérieure des objectifs employés sur le tournage qui ont permis d'intégrer les zooms dans la mise en scène de manière « plus émotionnelle et organique » que dans les autres films de Gosha³⁰⁰.

Le duel final emploie cependant le zoom avec parcimonie : un zoom avant sur le tambour puis arrière depuis une barrière sert de transition vers la scène de combat, ce qui amène de manière percutante l'idée de simultanéité des actions, le tambour restant audible en fond sonore :

295GATTO Robin, *Hideo Gosha, cinéaste sans maître Tome 2 : Les Films*, op cit, p 85

296GATTO Robin, Ibid p 88

297« zoom-editing ». SILVER Alain, op cit, p 116

298GATTO Robin, *Hideo Gosha, cinéaste sans maître Tome 2 : Les Films*, op cit, p 84

299GATTO Robin, Ibid, p 147

300GATTO Robin, Ibid p 84



1



2



3



4

Ci-dessus : transition par le zoom-dézoom introduisant le combat.

Le zoom est par la suite employé pour produire un effet de surprise dans deux plans du début du duel, quand Tatewaki jette des kunai sur Magobei ; un premier enchaînement de zoom arrière puis avant amène le premier contact indirect entre les adversaires, lorsque Magobei détache un *kunai* d'une barrière :



1



2



3

Ci-dessus : zoom avant puis arrière sur Magobei détachant un *kunai*.

Un nouveau zoom intervient pour créer la surprise dans un moment de suspense intense : Tatewaki jette un kunai, qu'un corbeau reçoit en passant devant Magobei. Le zoom est rapide et la perte de point apparaissant sur les bords de l'écran mêlé au flou de bougé augmente cet effet d'intensité.



1



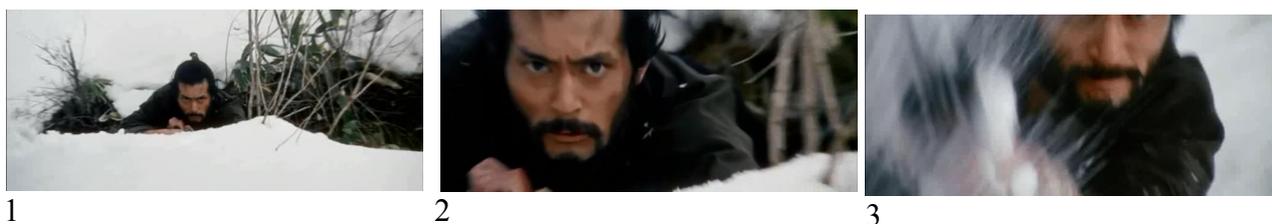
2



3

Ci-dessus : zoom arrière rapide au moment du lancer de *kunai*.

Enfin, un dernier zoom est employé au moment décisif du combat : Tatewaki charge Magobei et ce dernier donne alors le coup fatal. Le plan de zoom intervient juste après un plan fixe de Tatewaki chargeant. Le zoom devient ainsi la menace physique de l'attaque (d'autant plus que la vitesse supérieure du zoom par rapport à un travelling avant est en accord avec la charge rapide de Tatewaki), et en même temps par sa vitesse soudaine donne un effet de surprise très fort.



Ci-dessus : un zoom rapide employé dans le duel final de *Goyôkin*. Dans un axe correspondant au point de vue de l'ennemi, on passe, à la suite d'un plan de l'ennemi chargeant vers la caméra (point de vue du protagoniste) d'un plan large du protagoniste (1, vu cinq secondes, coupé par un contre-champ) à un plan-visage (2) ; un cut se fait sur l'attaque du protagoniste, presque exactement dans le même axe (3).

d) Mouvement des corps

Si les mouvements du cadre sont cruciaux, ceux des comédiens le sont tout autant : leurs techniques d'arts-martiaux déterminent la manière de filmer et les combats contribuent à la recherche de formes nouvelles par les cinéastes³⁰¹. Dans les années cinquante, Kurosawa (influence majeure de Gosha, rappelons-le) et Inagaki ont recours à des combats qui s'exécutent bien plus rapidement. Cette mise-en-scène est souvent associée à un sentiment accru vis à vis de la matérialité du combat ; Jean-Michel Frodon remarque que malgré un filmage formaliste, Kurosawa réussit à « [prendre] l'émotion présente dans le corps »³⁰². Cette tendance va encore être renforcée par les cinéastes du jidai-geki cruel, au profit de gestes plus brefs, moins spectaculaires et moins dansés, ceci dans leur vocation réaliste soulignant la mort résultant des coups de sabre³⁰³.

Les films de Hideo Gosha sont, comme les propos de Tatsuya Nakadai en page 42 le montrent, dans la tendance novatrice et réaliste des années soixante : motivé par les longs plans en direct multi-caméras de son expérience télévisuelle, il insiste pour que les acteurs se lâchent totalement au combat et jouent avec

301 Robin GATTO au sujet de Tateshi Kentaro Yuasa et de Hideo Gosha, in GATTO Robin, *ibid*, p 134

302 FRODON Jean-Michel, in SIMSOLO Noël, *op cit*, à 8 minutes 40 secondes

303 ARAI Misao au sujet d'Eiichi Kudo, in GATTO Robin, *Samourai Guerilla Partie 1*, *op cit*, à 21 minutes

beaucoup d'énergie³⁰⁴ et de vraies techniques plutôt que des gestes dansés³⁰⁵.

« Gosha était un créateur dynamique, puissant, viril. Et son chorégraphe, le "tateshi" Kentaro Yuasa, était très novateur pour nous gens de cinéma de Kyoto. Il réglait des mouvements au sabre fort différents des chorégraphies de la Daiei³⁰⁶. [...] C'était original et plus réaliste. »³⁰⁷

L'approche nécessite une vraie maîtrise du sabre (Toshiro Mifune, Raizô Ichikawa, Tomisaburo Wakayama...). La chorégraphie des sabreurs de complément, destinés à se faire tuer, demande également un entraînement rigoureux³⁰⁸ et est selon l'acteur Seizô Fukumoto généralement faite d'une manière plus grotesque mais esthétisée qui les fait contraster avec les héros³⁰⁹. Cela peut être mis en lien avec une remarque de Charles Tesson sur Kurosawa, l'emploi dans la direction d'acteur du « corps instable et fou » qui ne tient pas en place dans le cadre, et du « corps-carcasse » qui dynamise la scène par ses mouvements difficiles³¹⁰.

Malgré toute cette volonté de naturel et de réalisme, les duels, reposent énormément sur la chorégraphie, à la manière d'un spectacle dansé :

« Les épéistes jouent leur propre ballet : ils délient leurs manches de kimono, ils tirent leurs épées, ils serrent les manches de sabres, ils font quelques pas de côté, ils tournent les lames et enfin ils entrent en contact. » écrit ainsi Alain Silver au sujet du duel central de *Hara-kiri*³¹¹.

La manière classique d'organiser les attaques est classiquement faite sur un rythme ternaire, une combinaison de trois mouvements reprenant des éléments de kendo, avec des coups à la tête, aux bras et au torse, qui incluent une exagération presque dansée irréaliste – on s'expose à l'attaque – mais

304GATTO Robin, *Hideo Gosha, Cinéaste sans maître Tome 2 : les films*, op cit, pp 22-23

305SAITO Takao, in GATTO Robin, *Ibid* p 125

306Major des années cinquante-soixante connue pour ses nombreux films de sabre, comme les séries des *Nemuri Kyoshiro* ou *Zatoichi*.

307SANADA Masanori, in GATTO Robin, *ibid*, p 139-140

308ARAI Misao, in GATTO Robin, *Samourai Guerilla Partie 2*, op cit, à 18 minutes 59 secondes

309 "Whenever we die, we have to do it in a way that is unsightly or clumsy, not graceful," Fukumoto explains. "In this *buzama*, we find beauty.", FUKUMOTO Seizô, in KUHN Anthony, "In Japan, 'Sliced-Up Actors' Are A Dying Breed", <http://www.npr.org/2012/03/28/148922566/in-japan-sliced-up-actors-are-a-dying-breed>, consulté le 12 février 2016

310TESSON Charles, in SIMSOLO Noël, op cit, à 23 minutes 4 secondes

311"the swordsmen begin to perform their own ballet: lashing down their sleeves, drawing their weapons, locking grips, side-stepping, rotating sword-blades, and finally making contact". "SILVER Alain, op cit, p 74

visuellement plaisante pour le spectateur³¹².

La danse est également particulièrement importante à l'instar du kabuki. Le jeu repose en effet sur une gestion savante de l'équilibre et de pas complexes créant le rythme, en particulier dans les moments clé du combat :

« C'était un travail très dur de maîtriser les mouvements avec l'épée, on doit vraiment connaître la danse traditionnelle japonaise pour maîtriser les postures, pour s'en sortir avec l'équilibre et la chorégraphie. » dit l'actrice Meiko Kaji au sujet du film *Kyōka retsuden: Shūmei toba* (Keiichi Ozawa, 1969)³¹³.

« Son corps semble prêt à perdre le contrôle et à tomber pendant les combats rapides à l'épée, mais en un instant il est capable de changer ce déséquilibre en poses gracieuses avec ses excellents pas de danse. C'est cette technique spéciale qui fait tomber son public sous le charme de la beauté de son corps... [Il s'agit de] la beauté de la vulnérabilité, qui ne repose pas sur la force mais sur la capacité à changer le déséquilibre en belle pose. » écrit Tadao Sato au sujet de Chojiro Hayashi³¹⁴.

La prise de vue peut également être influencée par les contraintes de jeu. Dans *Goyōkin*, l'emploi fréquent du plan large a des raisons pratiques de tournage d'après Tatsuya Nakadai :

« Avec le froid qu'il faisait, on ne pouvait tenir un sabre normalement. Le duel final final, filmé de loin, permettait d'éviter de montrer trop de détails. »³¹⁵

Dans le cas de certains films par exemple, il peut arriver qu'au tournage de vrais armes émoussées soient employés, ce qui peut être dangereux et influe alors sur le rythme de l'action, comme l'indique Tatsuya Nakadai :

« Pour *Harakiri*, Kobayashi nous a demandé d'utiliser de

312ARAI Misao, in GATTO Robin, *Samourai Guerilla Partie 1*, 2007, bonus du DVD *Les 13 tueurs*, Wild Side Video, à 21 minutes. Misao ARAI évoque Reijiro Adachi comme tateshi représentatif de cette méthode « classique ».

313"it's very hard work to master the sword forms, you really have to know traditional Japanese dance to master the postures, to work out the balance and choreography". D. Chris., op cit, p 66

314"His body always looks as if it is about to lose control and fall down during quick sword fighting, but from moment to moment he is able to change this unbalance into graceful poses with his excellent footwork. This is his special technique that intoxicates his audience with the beauty of his body...[It is] the beauty of vulnerability, which is not about strength but the capability of turning unbalance into a beautiful pose". SATO Tadao, in MIYAO Daisuke, op cit, p 106

315NAKADAI Tatsuya, in CHAMPCLAUX Christophe, op cit, p 109

véritables sabres dans toutes les scènes. C'est la raison pour laquelle le rythme des combats a été ralenti afin de garantir un meilleur contrôle des mouvements. Tout le monde faisait attention de ne pas toucher ses partenaires. Cela pouvait être mortel. C'était donc moins rapide, mais la tension était beaucoup plus grande. »³¹⁶

La technique peut aussi aider à combler les lacunes d'un acteur et de le faire paraître plus adroit ; cela peut se faire par une chorégraphie basée sur des gestes et déplacements plus rapides, comme ce fut le cas pour les scènes de combat de Ko Nishimura dans *Les 13 tueurs* d'Eiichi Kudo³¹⁷.

2) Les années soixante : de nouveaux cadres

a) Le scope, un nouveau rapport au cadre et à la profondeur

Outre sa gestion du mouvement, *Goyôkin* présente une nouveauté par rapport à *La Voie de la lumière* et aux autres films plus anciens : l'image est au format panoramique, un format qui dans les années soixante est devenu quasi-obligatoire. C'est en 1955 avec le film *Rebyu tanjô*³¹⁸, que le scope anamorphique 2,35:1 commence à remplacer les films tournés en plein cadre (rapport largeur-hauteur de 1,33:1 pour le muet et 1,37:1 pour le sonore).

Les arts japonais ont déjà depuis longtemps une première approche de ce type de format allongé. Tadao Sato évoque un précurseur avec le nishikikage-e, sorte de lanterne magique au format d'image proche du format scope³¹⁹. S.A. Thornton associe la scène du théâtre Kabuki à un format d'écran large³²⁰ – le scope, par ses dimensions, met moins en valeur la profondeur, ce qui est un autre lien possible avec ce théâtre.

Les arts graphiques comportent également des formats en longueur, avec les parchemins peints de l'époque Muromachi et surtout les estampes en triptyque de l'*ukiyo-e* et leur rapport 2,15:1³²¹. Cette dernière forme d'art a une importance capitale dans la composition des cadres, de nombreux plans renvoyant à des compositions d'estampes. Dans cette idée, Osamu Hashimoto rapproche le scope de l'*ukiyo-e* par sa capacité à mettre en valeur les lignes

316NAKADAI Tatsuya, in CHAMPCLAUX Christophe, op cit, p 195

317KUDO Dirty in GATTO Robin, *Samourai Guerilla Partie 1*, op cit, à 12 minutes 32 secondes

318ANDERSON Joseph L. et RICHIE Donald, *The Japanese Film: Art and Industry : Expanded Edition*, Princeton, Princeton University Press, 1983, p 252

319SATO Tadao, *Le Cinéma japonais Tome I*, op cit, p 10

320THORNTON S.A., op cit, p 131

321Soit trois feuilles de papier à un format d'environ A4 disposées côte à côte.

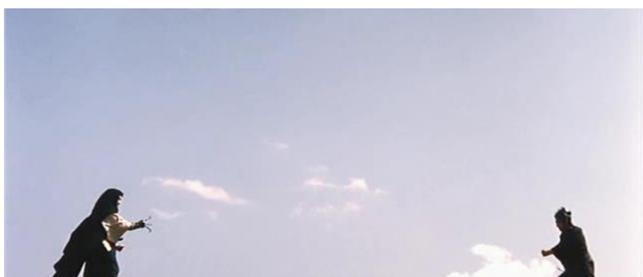
horizontales du décor (en particulier l'horizon), comme dans *Hara-kiri* (1962), par exemple³²². Kurosawa, lui, allie le scope au téléobjectif pour aplatir l'image à la manière d'une estampe, comme dans *Yojimbo*³²³ en plaçant un personnage de chaque côté du cadre.

Outre l'*ukiyo-e*, un autre genre de peinture traditionnel dont l'influence est intéressante à relever est le *sumi-e*, peinture traditionnelle monochrome à l'encre-de-Chine. Kazuo Miyagawa dit par exemple que cet art des nuances de gris a été l'influence majeure de sa gestion des contrastes en noir et blanc³²⁴. Par sa recherche de l'épure, le *sumi-e* comprend l'espace vide comme un élément positif de composition plutôt que comme une zone inachevée. Ainsi Akira Kurosawa de dire :

« La composition qui laisse une grande zone blanche et avec des personnes et choses dessinées dans une section limitée de l'espace seulement est une particularité de l'art japonais. L'influence de telles images est profonde chez nous et ressort spontanément dans notre arrangement de la composition. »³²⁵

Cette notion est en effet nettement visible dans de nombreux films, dont *Goyôkin*, lors de plans larges de combat :

Ci-contre : *Goyôkin* (1969)



Ci-contre : autre exemple avec *Baby Cart 2 : L'Enfant massacre* de Kenji Misumi (1972)

On voit que l'arrière-plan vide prend vite le pas en termes d'importance visuelle sur les personnages dans le grand cadre du format scope, il devient ainsi

322EHRlich et DESSER, op cit, p 256

323PRINCE Stephen, op cit, p 174 et 226

324MIYAGAWA Kazuo, cité in MIYAO Daisuke, op cit, p 257

325"The composition of leaving a large area white and drawing persons and things only within a limited section of the space is peculiar to Japanese art. The influence of such pictures goes deep with us, and comes out spontaneously in our arrangement of composition". PRINCE Stephen, op cit, p 147

comme une zone pleine qui exerce une pression sur les personnages et les ramène à leur dimension humaine. La tradition japonaise de la composition réduit l'espace à des « valeurs de surface et un traitement décoratif » et empêchent de voir l'espace comme un « simple conteneur d'objets »³²⁶.

Dans le duel final de *Goyôkin*, le plan large éloigné des personnages est employé trois fois dans les plans précédents le coup fatal, parfois en étant très éloigné :



1



2

Ci-dessus : plan large (1) voire très large (2) du combat de *Goyôkin*.

On a un effet saisissant par le jeu établi avec les plans rapprochés rapides qui succèdent à ces longs plans éloignés où les personnages semblent presque immatériels au milieu des grands décors naturels.

Selon Noël Burch, si dans le cinéma d'arts-martiaux hongkongais le style esthétique hollywoodien est déterminant (image centrée, plans équilibrés dans la diagonale plutôt qu'en symétrie, clarté des indices de profondeur...), au Japon les plans sont souvent décentrés, composés de manière centripète avec une dominance d'éléments géométriques à l'avant-plan, une prise de vue frontale plus fréquente, et des corps parfois tronqués à la manière de ce qui se fait dans l'ukiyo-e (conséquence du rapport contradictoire entre un cadre en longueur et un humain en hauteur)³²⁷.

Gosha reprend les compositions décentrées pour ajouter de la tension aux images, comme le faisait avant lui Akira Kurosawa³²⁸ ; on a ainsi plusieurs plans fortement décentrés, comme celui où Magobei marche à reculons sur un ponton de bois : on est cadré très bas, les pieds étant dans le tiers haut de l'image et le reste étant du décor sans éléments humains (branches en amorce, neige...). Cela participe au caractère percutant de l'oeuvre, avec des compositions assez

326"Painting in this tradition emphasizes surface values and a decorative treatment and eliminates overt depth cues from the image". "by flattening an area of space, Kurosawa's lenses prevent it from being filled, that is, from being treated as volume. While Kurosawa's space does not have the mystical values that sumi-e space does, it does perform a similar operation. Both are hostile to an orientation to space that regards it as a mere container of objects". PRINCE Stephen, *ibid*, p 172

327BURCH Noël, *op cit*, p 317-318

328PRINCE Stephen, *op cit*, p 152

disjointes d'un plan à l'autre qui aident à dynamiser la scène. Les plans gagnent eux même en dynamisme interne par le déséquilibre qu'ils comportent.

b) Les focales

Pour la relation entre le cadre et le mouvement, le choix des focales est crucial ; les scènes de combat au sabre présentent ainsi souvent une certaine diversité dans le choix des objectifs employés.

Un cas intéressant est l'emploi des objectifs à très longue focale, ou téléobjectifs, dans les films de sabre. Les plans de combats employant ces objectifs ont principalement été employés après guerre par des réalisateurs tels qu'Akira Kurosawa, Eiichi Kudo³²⁹ ou dans le cas présent Hideo Gosha.

Pour Stephen Prince, la préférence de Kurosawa de l'emploi des longues focales est à relier à sa fascination pour la manière de représenter et faire ressentir le mouvement au cinéma³³⁰, ici intensifié par ces objectifs. Ils sélectionnent une zone restreinte de l'espace, ce qui provoque dans le cas du déplacement latéral du cadre un défilement plus rapide à l'écran des éléments de l'image, allant jusqu'à une impression de filage, tandis que le déplacement parallèle à l'axe devenant quant à lui ralenti en raison de l'éloignement du sujet filmé par rapport à l'objectif³³¹.

L'aplatissement de la profondeur causé par ces objectifs amène les personnages à sembler plus proches qu'ils ne le sont réellement, ce qui à la manière du kabuki amène l'action « directement sur les genoux du public »³³². La linéarité augmentée elle aussi par le téléobjectif³³³), La "linéarité" de l'image étant augmentée par les longues focales³³⁴, l'emploi de déplacements perpendiculaires à l'axe de la caméra, la chorégraphie permet de transmettre l'effort des guerriers courant l'un vers l'autre³³⁵. Cela se constate dans la fin du duel de Goyôkin avec la charge de Tatewaki vers Magobei : la liberté laissée à l'acteur dans sa charge lui permet une avancée qui a un effet "choc" sur le spectateur, qui se sent écrasé par ce personnage menaçant.

Dans le cas de focales plus courtes, la proximité avec le sujet filmé amène

329KUDO Dirty, in Robin Gatto, *Samourai Guerilla Partie 2*, op cit, à 3 minutes 55 secondes

330PRINCE Stephen, op cit, p 18

331BONHOMME Bérénice, op cit, pp 101-102

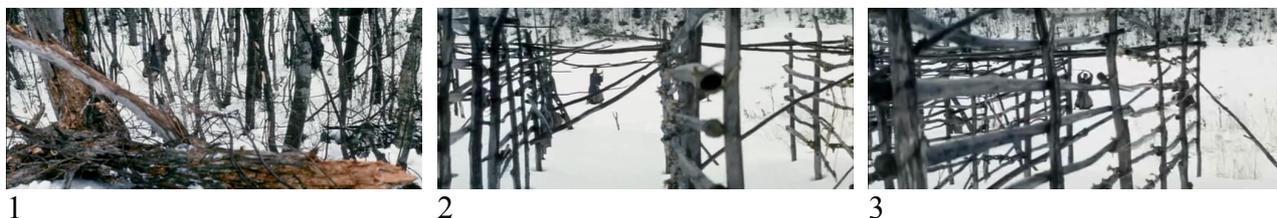
332"directly into the lap of the audience". RICHIE Donald, cité in PRINCE Stephen, op cit, p 170

333PRINCE Stephen, Ibid p 227

334PRINCE Stephen, Ibid p 227

335IWASAKI Akira, in *Kinema Junpo* n° 304, 1962, repris in *Etudes cinématographiques* n° 30-31, Paris, printemps 1964, p 114

une impression de volume supérieure, qui permet un jeu avec les différents plans montrés à l'écran. Un bon exemple de cela se trouve dans un plan de travelling avec panoramique contraire pendant lequel les duellistes de *Goyôkin* s'observent ; la caméra passe derrière une sorte de cabane en bois dont les lignes créent un fort effet de tension visuelle alors que les personnages sont immobiles.



Ci-dessus : utilisation de la profondeur dans *Goyôkin*, avec un plan où les personnages sont vus derrière des arbres au téléobjectif (1), et le plan en travelling derrière une cabane avec une focale plutôt courte (2, 3).

On peut rapprocher cette approche du mouvement cinématographique se différenciant du mouvement comme perçu par l'oeil humain d'une remarque de Stephen Prince sur Kurosawa : « le mouvement est la vie pour Kurosawa. Il est ce qui crée l'espace »³³⁶.

c) L'insert

Gosha emploie l'insert dans le découpage de la présente scène principalement sous forme groupée, avec un enchaînement rapide de six plans lorsque Tatewaki lance son kunai, et un plan sur chaque adversaire au moment du coup final. Ces valeurs servent ainsi de contrepoint aux plans larges vus précédemment.

Les plans rapprochés des joueurs de taiko, filmés en très longue focale, présentent beaucoup de mouvement, avec les bras et baguettes bougeant à toute vitesse et les musiciens masqués bougeant de manière étrange ; leur caractère intense permet par le montage parallèle avec le combat d'augmenter la tension dramatique d'un duel dans lequel on est presque certain que Magobei va gagner³³⁷ ; ainsi cela nous montre que mouvement d'image et à l'image sont directement et étroitement liés au montage dans ce type de scène.

Cela est lié à un emploi plus fréquent des inserts et très gros plans dans les années soixante. Pour S.A. Thornton, le kabuki ainsi que le bunraku préfigurent ce type d'échelle par le découpage des actions en une succession de gestes codifiés,

³³⁶"for Kurosawa movement is life. It is that which creates space". PRINCE Stephen, op cit, p 173

³³⁷ SILVER Alain, op cit, p 146

"l'articulation séquentielle", l'attention étant portée sur chacun des gestes³³⁸ ; la description du *modus operandi* du réalisateur Tai Katô – contemporain de Gosha et très influencé par le kabuki – par Mark Schilling va dans ce sens, citant son emploi intensif de plans rapprochés courts soulignant « les gestes importants et les expressions » pour mieux intégrer le spectateur à l'action³³⁹.

L'emploi fréquent des inserts dans la série des *Zatoichi*, avec des zooms sur des très gros plans et inserts cuts est lui directement lié au ressenti physique du protagoniste aveugle³⁴⁰ : son ouïe surdéveloppée est mise en évidence par les inserts sur ses oreilles ou son visage concentré mis en rapport avec des détails de la scène l'entourant.

III) *Rurouni Kenshin* (2012)

J'ai choisi d'employer pour le troisième duel un film très récent, puisqu'il est sorti en 2012 : le premier film de la trilogie adaptée du manga des années quatre-vingt-dix *Kenshin le vagabond* (*Rurôni Kenshin*, scénario et dessin de Nobuhiro Watsuki) par Keishi Ôtomo, *Rurouni Kenshin* (*Rurôni Kenshin: Meiji kenkaku roman tan*). Le film se termine par une longue (douze minutes trente) scène de duel entre le héros, Kenshin, et un assassin, Jin'e, ce dernier retenant en otage la dulcinée de Kenshin, Kaoru.

La scène s'avère intéressante car elle cristallise de nombreuses tendances esthétiques du *chanbara* à vocation spectaculaire du XXI^e siècle, avec un cadre extrêmement mobile et un découpage très rapide de l'action. Nous avons ainsi quelque chose de très différent des deux films précédents, qui n'étaient pas dans ce mode d'outrance. Il est également intéressant de le comparer aux films plus « réalistes » sortis à peu près à la même époque, comme les *jidai-geki* de Yôji Yamada, le *Zatoichi* de Kitano ou plus récemment *Shundô* (2013). Le film est en un sens représentatif de cette mondialisation de l'esthétique du *chanbara* évoquée dans la première partie du mémoire ; ce type de films est ainsi similaire en termes de message et de compréhension par le public aux films hollywoodiens, entre autre par l'importance placée sur le combat et l'esthétique rappelant la bande-dessinée, comme l'écrit Darrell William Davis au sujet de *Makai Tenshô* (2003)³⁴¹.

338"sequential articulation". THORNTON S.A., op cit, p 134

339"important gestures and expressions". SCHILLING Mark, op cit, p 70

340GRANGE Benjamin, op cit, <http://www.iletaitunefoislecinema.com/memoire/2131/les-samourais-icenes-dun-cinema>

341 DAVIS Darrell William, "Japan : Cause for Cautious Optimism", in *Contemporary Asian Cinema*, dir CIECKO Anne Tereska, Londres, Bloomsbury Academic, 2006, p 198-199

DESCRIPTIF DE LA SCÈNE

La scène dure, courts dialogues compris, douze minutes. Un fondu au noir nous amène sur Kaoru, ligotée à terre. Elle se trouve dans une forêt brumeuse aux abords d'un temple et c'est Jin'e qui est son ravisseur. Kenshin arrive sur les lieux et après une courte discussion dégaine son sabre. Jin'e fait de même.

Après un échange de coups rapides, légère pause. Jin'e nargue Kenshin, qui se remet en garde. Nouvel échange de coups dans lequel Jin'e réussit par la ruse à blesser Kenshin. Encore un échange de coups où Kenshin est projeté en l'air. Pendant une nouvelle pause, Jin'e insiste sur sa volonté de pousser Kenshin à tenter de le tuer pendant le combat ; il emploie un pouvoir d'hypnose vu précédemment dans le film pour empêcher Kaoru de respirer et jette en l'air une montre à gousset pour l'effet dramatique. Kenshin s'élance vers lui et le blesse. Jin'e le provoque et les duellistes se remettent à se battre, en courant entre les arbres. Jin'e finit par planter un sabre court dans l'épaule de Kenshin. Kenshin le retire et s'ensuit un nouvel échange de coups, montant en vitesse, qui se clôt par Kenshin blessant Jin'e au visage.

Dans un nouvel assaut, filmé au ralenti, Kenshin brise le coude de son adversaire avec son fourreau, qui est ainsi neutralisé. Le protagoniste retourne son sabre pour le tuer, mais Kaoru réussit à se libérer de l'hypnose et l'implore de ne pas le faire. Jin'e finit par se faire seppuku en prononçant une tirade funeste. Kenshin s'en va avec Kaoru dans les bras.

1) Le découpage de la scène de duel : une dichotomie croissante entre spectaculaire et réalisme

a) Montage et tension

S'il est une chose qui saute aux yeux à la vision de cette scène, c'est le découpage très rapide qu'elle emploie : beaucoup de plans de combat durent seulement une seconde, voire moins, et les plus longs sont dynamisés par des mouvements de caméra constants, même lorsque les personnages sont fixes. Le contraste avec un film comme *le Samouraï du crépuscule* où le duel du milieu est filmé en un plan d'ensemble presque fixe et le duel final où les plans sont parfois fixes et durent presque tous plus de cinq secondes. Ici, les plans se retrouvent découpés selon une unité inférieure à celle de l'action, avec parfois jusqu'à trois coupes dans un même geste.

Cela témoigne de la grande dichotomie entre tendance spectaculaire et

tendance réaliste qui traverse l'histoire du film de chanbara, dichotomie qui a pu s'intensifier avec les nouvelles technologies de prise de vue et de montage vidéo et numérique dans les années deux-mille. Il est ainsi intéressant de replacer ces films dans l'Histoire du montage de la scène de duel.

Après les débuts en « plan tableau », le rythme du montage des films muets trouve tout d'abord pour limite le rythme qu'il est raisonnablement possible d'atteindre par un *benshi* dans sa déclamation³⁴². Les cinéastes feront fi de cette contrainte à partir des années vingt, avec l'occidentalisation des techniques cinématographiques³⁴³. Daisuke Itô et ses confrères reprennent alors directement des codes de D. W. Griffith (par exemple le montage parallèle³⁴⁴) ; c'est à ce moment que les scènes de combat se mettent à être montées de la manière que l'on connaît.

Si les films de sabre suivent souvent des schémas narratifs similaires où la mise en scène permet de se démarquer³⁴⁵, le découpage des combats est également particulièrement codifié, ce dernier étant élaboré à partir « de poses, de pauses et d'exécutions rapides des coups de sabres »³⁴⁶. Cela rappelle le concept de *jo-ha-kyu* dans le théâtre nô, c'est à dire un découpage centré sur la concentration de tension par la lenteur qui finit par éclater³⁴⁷. Les pauses et exécutions élaborent une structure en contrepoints en s'enchaînant en alternance jusqu'à ce que le combat se termine.

Les moments de pause, dont l'un inaugure généralement les scènes de duel, présentent les combattants dans leur attitude de combat, d'où un emploi fréquent de plans d'une échelle inférieure au plan taille. Les enchaînements de plans se font dans ces moments sur le champ-contre-champ ; les combattants sont ainsi comparés soit pour révéler leur égalité de force (ils sont tous deux aussi impassibles et concentrés l'un que l'autre) ou en rabaisser un (il est montré moins longtemps ou offre nettement plus de mouvement à l'image, signe de manque de maîtrise). L'emploi de ces plans rapprochés comme ponctuation rythmique établit une relation cohérente avec l'esthétique des plans plus larges, comme l'indique Tadao Sato avec une scène de combat dans la trilogie *Yukinojo henge* de Teinosuke Kinugasa (1935-36) permettant d'insister plus avant sur la vulnérabilité

342SATO Tadao, *Le Cinéma japonais Tome 1*, op cit, p 70

343 BURCH Noël, op cit, p119-120

344 STANDISH Isolde, op cit, p 100

345THORNTON S.A., op cit, p 101

346GRANGE Benjamin, op cit, www.iletaitunefoislecinema.com/memoire/2131/les-samourais-icomes-dun-cinema, consulté le 30 janvier 2016

347EHRlich et DESSER, op cit, p 258 ; voir également

<https://understandingcinema.files.wordpress.com/2013/11/the-notion-of-jo-ha-kyu.pdf> consulté le 30 mars 2016

du personnage joué par Chojiro Hayashi, dont le regard est nettement mis en valeur dans les gros plans³⁴⁸:

« Ce qui crée le rythme augmenté du combat au sabre de Chojiro Hayashi/Kazuo Hasegawa, ce sont les gros-plans intenses des expressions de son visage, qui sont justement insérés entre de long plans montrant les mouvements gracieux, comme dansés, de son corps. »³⁴⁹

Concernant l'emploi des coupes au cours du combat, elles servent à cette époque à rendre la scène plus intense avec des plans courts ; cela explique pour Isolde Standish le peu de coupes en combat dans *Le Serpent*, Tsumasaburô Bandô étant tout simplement assez fort pour transmettre le combat dans toute son intensité :

« Dans les scènes de combat, il n'y avait pas de rupture du mouvement en plans individuels qui seraient montés ensemble ; l'action n'avait jamais besoin d'être feinte ; l'acteur et sa performance régnaient ici en maîtres suprêmes. Les coupes étaient réservées pour exprimer l'émotion. »³⁵⁰

Cette gestion de la durée du plan va permettre aux cinéastes de jouer par le biais de la technique sur la perception que le spectateur a de la scène, et ainsi du suspense ressenti. Hideo Gosha par exemple met en scène des films « comme de la musique, crescendo puis decrescendo »³⁵¹ et s'attache comme Kurosawa à altérer la perception du temps en employant le plan séquence, « dilatant toujours plus les duels passionnels et organiques de *Shusshô iwai* et *Chasseurs des ténèbres* »³⁵², et le ralenti amenant des ruptures de rythme (dans les *Kiba* par exemple, qu'il abandonnera en privilégiant le montage pour transmettre la dilatation du temps)³⁵³. Par cette dilatation, amenée au moyen du plan maintenu, des reports de point et du jeu sur la profondeur en renfort de la lumière, le cinéaste joue sur la tension ressentie par le spectateur, qu'il fait éclater en plaçant

348THORNTON S.A., op cit, p 106-107

349"What creates the enhanced rhythm of Hayashi Chojiro/Hasegawa Kazuo's sword fighting is the tense close-ups of his facial expression which are appropriately inserted between long shots displaying the graceful dance-like movements of his body". MIYAO Daisuke, op cit, p 105

350" In fight scenes, there was no breaking up of movement into individual shots which were edited together: the action never needed to be faked ; the actor and his performance reigned supreme here. Cutting was reserved for expressing emotion". THORNTON S.A, op cit, p 128

351OKAZAKI Kozo, in GATTO Robin, *Hideo Gosha, cinéaste sans maître Tome 2 : Les films*, op cit, p 91

352Ibid, p 216

353Ibid p 66

une coupe³⁵⁴.

Cet emploi de plus en plus fréquent du plan séquence témoigne d'une volonté d'accroître la sensation de réalisme des combats, comme l'indiquent ces propos de Takao Saitô, chef-opérateur de *Hitokiri*, au sujet du combat sous la pluie au-début du film :

« On avait besoin d'une scène de longue durée. On peut penser que la continuité de cette scène fut difficile à établir, mais nous avons simplement décidé de filmer sans nous arrêter, et d'apporter au fur et à mesure les modifications nécessaires. Certains voulurent mettre des plans d'insert, comme des éclairs de lames de sabres ou du sang. Nous avons donc décidé de faire jaillir du sang du cou de la victime... A cette époque, le même type d'effet avait été filmé dans le film *Sanjuro* d'Akira Kurosawa. Dans la scène où l'acteur Tatsuya Nakadai lance son sabre, il y avait une quantité de sang vraiment étonnante... Nous avons donc adopté le même effet, avec une différence due au fait que c'était sous la pluie... Toutefois c'est la longueur ininterrompue du plan-séquence, et non les effets, qui crée le réalisme de cette scène. Un plan d'une longue durée produit un plus grand effet de réel. Sinon, le spectateur sent quelque chose de faux. Notre intention première était donc de créer une scène réaliste. »³⁵⁵

On peut ainsi voir que c'est généralement une longue durée de plan, voire l'emploi du plan séquence qui est généralement vu comme le meilleur moyen de transcrire l'impression de réalisme ; la coupe devient donc une sorte d'artifice. Cela mène ainsi à des jeux dialectiques entre cadre et montage, comme dans *Sanjuro* qui contient un duel de iaido en un coup filmé en un seul plan d'une minute trente sans coupe. Ce combat montré jusqu'au moment du coup fatal est cependant cadré d'une manière très formaliste, avec un cadre symétrique très composé et filmé en longue focale, ce qui crée une impression de tableau plutôt que d'action réelle. La tension qui a monté dans ce plan éclate ainsi en un coup et est désamorcée par trois plans des spectateurs bouches bées.

354SILVER Alain, op cit, p 126

355SAITO Takao, in GATTO Robin, ibid, p 125-126



1



2



3



4



5



6



7

Ci-dessus et ci-contre : le duel final de *Sanjuro*. Après un plan fixe d'une minute trente (1) se terminant sur le geyser de sang jaillissant du corps de l'adversaire, trois raccords dans l'axe montrent les réactions des spectateurs du combat (2,3,4) avant de revenir au plan précédent avec l'adversaire tombant à terre (5), d'enchaîner sur son cadavre se vidant de son sang (6), avant de revenir sur le plan précédent (7).

Quarante ans plus tard, le plan long reste un mode de découpage privilégié de la tendance réaliste, comme le montre le duel central du *Samourai du crépuscule* de Yôji Yamada (2002) ; le combat est montré en un long plan d'ensemble vu en légère contre plongée avec quelques recadrages minimes. Dans ce plan long-ci, l'emphase n'est pas sur le suspense (on devine que l'adversaire n'est pas l'ennemi crucial du film) mais plutôt sur un aspect un peu didactique présentant ce qu'était un duel habituel de samourais (le « combat de caniches » n'est pas loin!³⁵⁶) ; cet aspect est renforcé par la focale longue et l'angle de vue rappelant une scène de théâtre vue depuis les premiers rangs. Il est facile de voir à quel point cette approche diffère de celle employée sur *Rurouni Kenshin*.

³⁵⁶Voir page 18 du présent mémoire. A ce sujet, voir THORNTON S.A., op cit, pp 195 sur le caractère didactique de plusieurs scènes de ce film, entre autres des combats.



1



2



3



4

Ci-contre : un long plan entre réalisme et présentation didactique dans le *Samourai du crépuscule*.

b) Montage rapide

Nous avons vu l'idée qu'au temps de l'avant-guerre les coupes servent à intensifier le rythme du combat. Le découpage rapide des scènes de combat amorce la tendance spectaculaire par la prise de pas du spectacle visuel sur l'intrigue qu'il opère. Ainsi le critique Donald Kiriara note que pour le diptique *Beni komori* (1931) de Tsuruhiko Tanaka, « les effets de montage rapide, les suivis, panoramiques, travellings, angulations », ne sont là que pour la frime, pour impressionner le spectateur³⁵⁷. Cela peut être mis en lien avec l'héritage du kabuki, qui ne rechigne pas à donner dans le raffinement esthétique pour lui-même.

L'emploi d'un montage riche en coupes, lui, a surtout été privilégié dans les scènes de groupe et de bataille. Noël Burch note que dans le nouveau jidai-geki (citant en particulier *Beni komori*), le cinéma japonais présente dans les scènes de dialogue et d'action une tendance à utiliser fréquemment le « panoramique-éclair » pour signifier la simultanéité ou une transition rapide, au même titre que le cinéma occidental le fait pour les coupes, sans pour autant avoir une « valeur exclamative » ; cela témoigne pour lui d'une non conformation aux « codes bourgeois » qui prônent la parcimonie et la fluidité du récit, dont la coupe simple est le facteur³⁵⁸. Pour lui, le chambara présente une absence de système de montage qui intègre une approche avant-gardiste dans un contexte de cinéma de divertissement de masse, avec une reprise du "montage dynamique" soviétique et des techniques de découpage de réalisateurs français d'avant-garde comme Abel Gance ou Jean Epstein, ce qui contribue à différencier le cinéma japonais du

357 "all that flashy tracking, panning, spinning, canting, and fast cutting" is there for just that reason : flash." TANAKA Tsuruhiko, cité in RICHIE Donald, *A Hundred Years of Japanese Film*, op cit, p 69

358 BURCH Noël, op cit, pp 122 à 124

cinéma américain³⁵⁹.

Kurosawa l'allie à ses expériences sur le mouvement³⁶⁰. Christophe Champclaux rapproche ce rythme de montage où le mouvement prime de celui du burlesque³⁶¹. Pour Jean Douchet, il crée un système rythmique basé sur une alternance de passages où l'action et le temps se dilatent par l'absence ou la réduction du mouvement, qui sont rapidement coupés par des actions soudaines³⁶², voire des effets « choc » et des « juxtapositions brutales »³⁶³. Dans *les Sept samouraïs*, le rythme de la bataille finale se déroule à un tempo de plus en plus condensé avec des actions de plus en plus découpées³⁶⁴, où le tournage en multi-caméra tournant simultanément permet de garder la continuité du mouvement tout en le présentant sous différentes perspectives³⁶⁵. Cela permet également d'obtenir un jeu d'acteur plus naturel et spontané car les comédiens ne jouent ainsi pas pour la caméra³⁶⁶.

Les réalisateurs des années soixante, comme Tai Kato³⁶⁷ et Hideo Gosha³⁶⁸ privilégiaient au tournage un découpage du combat constitué de plans courts plutôt que des master-shots dans lesquels tailler. Cet emploi du plan court n'est pas chose neuve et déjà dans les années vingt Daisuke Itô se servant d'un montage très rapide pour intensifier la violence des combats, déjà transmise par la caméra portée aux mouvements improvisés³⁶⁹. Cette tendance du découpage rapide va parfois jusqu'au « surdécoupage » volontaire, comme dans un moment d'*Adauchi* (Tadashi Imai, 1964) où le personnage principal chargeant en hurlant est montré sous trois angles en quelques secondes, avec de plus le son de sa voix se coupant avec les coupes d'image, transmettant un côté chaotique à l'action.

Dans *Rurouni Kenshin*, nous pouvons voir un système de découpage très court dans la durée des plans de combat, avec parfois une coupe à chaque coup porté, comme dans l'enchaînement de plans ci-après :

359 BURCH Noël, Ibid p 125

360 THORNTON S.A., op cit, p 148

361 CHAMPCLAUX Christophe, op cit, p 189

362 DOUCHET Jean, in SIMSOLO Noël, op cit, à 35 minutes 53 secondes

363 BURCH Noël, op cit, p 302

364 MINTZ Marilyn D., op cit, p 193

365 PRINCE Stephen, op cit, p 174

366 TESSON Charles, *Akira Kurosawa*, op cit, p 47

367 SCHILLING Mark, op cit, p 70

368 GATTO Robin, *Hideo Gosha, cinéaste sans maître Tome 2 Les Films*, op cit, p 57

369 BURCH Noël, op cit, p 126



Ci-dessus : enchaînement de plans rapides dans un échange de coups, aucun plan ne dure plus de deux secondes.

On peut voir que les coupes dans le duel ont tendance à se placer sur le moment d'impact du coup de sabre, ce qui réduit un peu l'impression de matérialité du coup, l'attention n'étant pas portée sur ce dernier mais sur le fait que le plan change. Cette manière de monter est typique du cinéma d'action américain récent³⁷⁰, ce qui place clairement *Rurouni Kenshin* dans le film d'action « mondialisé » évoqué par Isolde Standish³⁷¹. Le développement depuis les années deux-mille du cinéma numérique est d'une grande aide pour l'emploi de montages très découpés, l'ergonomie des stations numériques permettant une rapidité dans le traitement des raccords nettement supérieure à celle allouée par les bancs pour pellicule. Il est ainsi plus aisé aujourd'hui de concevoir un montage très rapide employant de nombreux plans³⁷².

Sur le plan des arts-martiaux, Yannick, l'un des kendoka de la Partie Pratique, m'avait dit que pour lui *Rurouni Kenshin* différait nettement de *La Voie de la lumière* et *Goyôkin* sur le plan de la crédibilité. Ces coupes rapides peuvent avoir été employées pour dissimuler une maîtrise du sabre ne permettant pas des plans comme les deux autres scènes de duel, dont les comédiens ont un bon niveau de sabre. Ce type d'artifice n'est pas rare, un film comme *Moulin Rouge* (Baz Luhrman, 2004) multiplie les plans rapprochés sur Nicole Kidman pour la faire sembler meilleure danseuse qu'elle n'est³⁷³.

370Un exemple de ce type de montage est décrit dans l'épisode « Jackie Chan : How to Do Action Comedy » de la chaîne youtube *Every Frame a Painting* : https://www.youtube.com/watch?v=Z1PctIaM_GQ à 6 minutes 6 secondes, consulté le 20 mars 2016

371"globalized", voir p 48 du présent mémoire

372"the new system's impact was clear: The future was fast. ". PALMER Katy, "Movie Trailers Are Getting Insanely Fast. Trust Us, We Counted the Cuts.", <http://www.wired.com/2013/06/online-trailers-cuts/>, accès le 20 avril 2016

373SOUDET Julien, op cit, p 80

c) Raccords et narration du combat au Japon

Pour Noël Burch une différenciation avec le cinéma occidental s'opère sur ce type de coupes car la conception du réalisme en Occident place nettement plus d'importance sur le fil principal de la narration que sur ce qui l'entoure, c'est à dire les observateurs et les ruptures narratives³⁷⁴.

A l'instar du combat de *Goyôkin* (avec ses percussionnistes), et dans une moindre mesure de celui de *La Voie de la lumière* (les plans d'ensemble vus de derrière les arbres), le fil narratif principal est parfois momentanément mis de côté pour adopter un point de vue externe à celui des deux combattants. Ici, des plans sur Kaoru interviennent pour intensifier le suspense. Ces coupes sont un procédé fréquent dans les scènes de sabre qui amène la tension en jouant sur la frustration du spectateur d'être retiré momentanément du combat et d'en rater de courts passages ; on est ainsi un peu dans le doute quand à l'issue du duel, même si on se doute que le héros va réussir à vaincre l'adversaire³⁷⁵.

Un autre raccord sur un personnage externe qu'il est intéressant de noter est le personnage de Daigoro, fils du protagoniste des *Baby Cart*, sur qui des raccords sont souvent effectués lors des combats. Le visage de ce personnage est généralement impassible, ce qui tranche nettement avec la violence des combats qu'il regarde, qui sont d'une violence exagérée. L'aspect spectaculaire et invraisemblable des combats est ainsi appuyé et contribue à la réduction de ces corps déchiquetés à l'état de formes ; Jean Douchet estime qu'ils « révèlent la présence de la vie malgré tout »³⁷⁶, tandis que Jean-François Rauger voit Daigoro comme un « anti-effet Koulechov nihiliste »³⁷⁷.

2) Une dichotomie spectaculaire/réaliste liée à la prise de vue

a) Une angulation très variable

Dans le duel final de *Rurouni Kenshin*, la tendance spectaculaire motive à employer un maximum d'angles différents pour ajouter au caractère impressionnant de l'action, sans « justifications » diégétiques. Ainsi, à l'instar des films très chorégraphiés du jidai-geki des années cinquante, *Rurouni Kenshin* a pour vocation d'offrir un spectacle visuel plutôt qu'une lutte réaliste.

374 THORNTON S.A., op cit, p 135

375 SILVER Alain au sujet des raccords sur les percussionnistes de *Goyôkin*, op cit, p 146

376 DOUCHET Jean, "Samouraï, mais ça sabre dur", in *Cahiers du Cinéma*, n°608, janvier 2006, p 65

377 RAUGER Jean-François, "Le Sabre et le landau", in *Cahiers du Cinéma*, n°480, mai 1994, p 102



1



2



3

Ci-dessus et ci-contre : Enchaînement de trois plans dans *Rurouni Kenshin* multipliant les angles verticaux. On passe très rapidement d'une plongée (1) à un plan frontal suivant Jin'e (2) à une vue quasi-subjective de Kenshin en légère contre-plongée (3).

Si le montage du duel de *Rurouni Kenshin* est un exemple frappant de la recherche d'une esthétique visant le spectaculaire, la prise de vue participe également activement à ce découpage visant le grand spectacle dans la représentation du combat.

Il est intéressant de replacer l'angle de vue dans la continuité de l'Histoire artistique japonaise ; la disposition des places dans le théâtre Kabuki est organisée en trois niveaux : au sol près de la scène, au sol dans le fond de la salle, ou sur les deux à trois hauteurs de loges sur les côtés, ce qui donne pour chacun de ces groupes de places un équivalent de la contre-plongée, du plan frontal et de la plongée respectivement³⁷⁸. Ceci n'est pas anodin, car la contre-plongée va être utilisée massivement par plusieurs cinéastes lors des scènes de combat pour donner une impression de force³⁷⁹, entre autres par Tai Katô. Dans ses films, les contre-plongées fréquentes correspondent au point-de-vue d'une personne assise à la première rangée d'un théâtre et témoignent ainsi d'une inspiration tirée du nô et du kabuki³⁸⁰. Chez lui, les contre-plongées grandissent les personnages et leur font acquérir une caractère presque mythique. L'impact de ce type de plans est repris par les réalisateurs qu'il a influencé, comme Eiichi Kudo³⁸¹.

Dans les films de Ryuhei Kitamura, on peut noter cet emploi de la plongée pour participer à la mythification des personnages (qui en outre ont dans ses films des pouvoirs clairement surhumains) ainsi que comme ponctuation rythmique par rapport aux autres plans qui sont chez lui filmés sous tous les

378 THORNTON S.A., op cit, p 131

379 MINTZ Marilyn D., op cit, p 179

380 SCHILLING Mark, op cit p 70-71

381 KUDO Dirty, in GATTO Robin, *Samourai Guerilla Partie 3*, op cit, à 8 minutes 55 secondes

angles.



1



2

Ci-dessus : exemples de contre-plongée dans le duel final de *Versus* (Ryuhei Kitamura, 2000) ; notez le flare du Soleil dans l'image 2, qui agit comme inducteur esthétique au sein du plan et qui participe aussi à la ponctuation rythmique.

Certains cinéastes s'offrent d'ailleurs à des expériences sur ce type d'angle, comme Seijun Suzuki qui filme sous une plaque de verre certains plans du combat final de *la Vie d'un tatoué* :



Ci-dessus : deux plans en « super »-contre-plongée dans *la Vie d'un tatoué* (1965).

La plongée donne elle plus d'objectivité et de détachement pour Marilyn D. Mintz³⁸². Cela résume l'emploi de cet angle en général ; en aplatissant l'action, il est en effet un moyen de mise à distance du spectateur, produisant l'effet inverse de la contre-plongée qui projetait les personnages vers le public à l'instar d'un premier rang de salle de kabuki. De là on peut comprendre son emploi nettement moins fréquent par rapport à la contre-plongée, qui permet plus d'impact par son augmentation de la physicalité du plan.

382 MINTZ Marilyn D., op cit, p 179

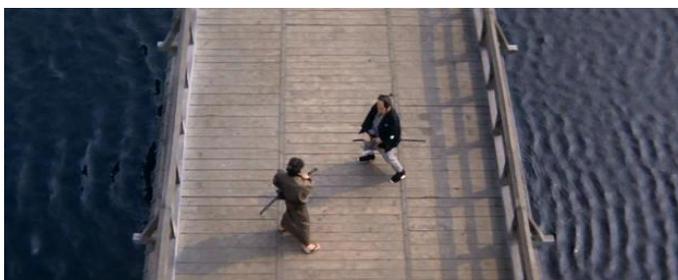
Ci-contre: long plan en plongée dans le duel de *Rônin-gai : dai niwa* de Masahiro Makino (1929) : on est placé en spectateur, à la manière d'une personne qui observerait depuis une maison, ce qui permet à la fois une mise à distance et un sentiment de présence. Les plans de combat de groupe sont filmés un peu plus en plongée et avec un mouvement de grue reculant, à la manière du film *Le Serpent*.



Ci-dessus : un plan en plongée plus éloignée dans *Rébellion* de Masaki Kobayashi (*Jôï-uchi: Hairyô tsuma shimatsu*, 1967). Les personnages sont dans un lieu isolé et on suppose qu'il n'y a personne pour les observer, à part une entité divine.

L'emploi d'une plongée vue depuis un lieu inatteignable, en particulier en vue aérienne, est un héritage de la peinture traditionnelle représentant le point de vue d'un oiseau ou d'un esprit ; cela est à relier à l'idéal bouddhiste de voir la vie depuis une position plus profonde que l'égo³⁸³. Dans le cinéma, c'est principalement l'idée de l'oeil d'un observateur détaché ou lointain qui est évoquée³⁸⁴, qui devient un moyen de composition graphique participant comme trope au raffinement esthétique des plans, comme c'est le cas pour ce plan aérien par exemple :

Ci-contre : plan vu du « ciel » dans *Hanzo the Razor : l'Enfer des supplices* (*Gôyokiba : Kamisori Hanzô jigoku zeme*, 1973), qui met aussi en valeur un jeu graphique, ici entre le pont et les vaguelettes, intensifiant la dramaturgie de cette scène de duel final.



383EHRlich et DESSER, op cit, p 246

384EHRlich et DESSER, Ibid, même page.

A partir de l'après-guerre, on peut également constater dans le cinéma japonais l'emploi de plans penchés, dans lesquels les lignes horizontales en deviennent diagonales. S'il peut parfois être dû aux mouvements de la caméra dans un système porté à l'épaule, ce cadrage est un inducteur esthétique remarquable au découpage ; Hideo Gosha, par exemple, emploie le plan oblique comme élément de son répertoire visuel afin d'ajouter du dynamisme à l'image³⁸⁵. Par leur transformation des lignes verticales et horizontales en lignes diagonales, les cadrages obliques permettent de modifier la dynamique à l'oeuvre au sein d'un plan, créant un mouvement plus net dans la lecture de l'image. Un très bon exemple est ce champ-contre-champ dans le duel de *Harakiri*, dans lequel les deux personnages opposent leurs forces d'esprit, dont l'opposition est faite palpable par ces diagonales s'opposant (rappelons nous par ailleurs que l'image se lit de droite à gauche au Japon), renforcées également par la forte lumière de côté qui met en valeur les regards des acteurs :



Ci-dessus : champ-contre-champ dans le duel de *Harakiri*. Pour Linda C. Ehrlich, Tatsuya Nakadai est montré dans le plan 1 comme « un guerrier invincible »³⁸⁶.

Le cadrage oblique est généralement employé avec le mouvement dans *Harakiri* pour signifier une mise en danger de l'ordre social, les plans montrant les dignitaires étant droits et plus fixes³⁸⁷.

b) En comparaison : la tendance « réaliste » ou modérée

La tendance dite « réaliste » diffère nettement de ce que nous avons vu précédemment pour *Rurouni Kenshin* en termes de prise de vue, notamment par son intérêt manifeste pour l'épure : on garde ce qui nécessaire et qui paraît le plus naturel. La différence est ainsi manifeste avec la profusion d'effets visuels et de montage de la tendance spectaculaire.

On peut voir avec les films de Yoji Yamada et le *Zatoichi* de Kitano que le format panoramique 1,85:1 semble être le format principal pour cette tendance

385 GATTO Robin, *Hideo Gosha, cinéaste sans maître Tome 2 : Les Films*, op cit, p 66

386 EHRLICH et DESSER, op cit, p 257

387 EHRLICH et DESSER, Ibid p 250

plus modérée, du jidai-geki ; Mitsuo Yanagishima, chef-opérateur de *Zatoichi* indique ainsi qu'en scope, soit « le sujet est trop près ou une image où quelque chose de superflu est visible de chaque côté »³⁸⁸, et que le film a été tournée avec des focales moyennes (35mm, 50mm) pour maintenir « une distance caméra-sujet avec laquelle l'équipe et les sujets sont à l'aise et pour capter ces sujets avec des perspectives naturelles »³⁸⁹. Le mot « naturel » est assez révélateur : l'emploi de focales moyennes dans le cas d'une scène de combat permet en effet d'obtenir une action filmée n'ayant pas de déformations optiques évidents, ce qui permet au spectateur de suivre l'action sans briser sa « suspension of disbelief » ; on peut rapprocher cela du concept de mise-en-scène invisible d'Hollywood en un sens, quoique les films peuvent se permettre des audaces visuelles, comme c'est le cas avec *Zatoichi* et ses effets de ralenti et d'éclairages colorés. Le film emploie en majorité des lumières douces³⁹⁰ assez désaturées³⁹¹ et un traitement sans blanchiment de la pellicule, ce qui contribue à désaturer encore plus l'image :

« Lui et Kitano ont ressenti qu'un aspect terreux ["earthy"], quasi-monochrome correspondrait aux traditions visuelles distinctives établies par d'autres films historiques japonais. "En outre", ajoute Yanagishima, "cela nous aiderait à atténuer le côté gore du sang qui gicle !"»³⁹²

Dans *Zatoichi*, Yanagishima et Kitano vont en outre à contre-courant des conventions de prise de vue, avec pour les scènes dialoguées des mouvements stylisés et pour les scènes d'action des cadres "relativement stables", ceci afin d'équilibrer le suspense entre les séquences³⁹³.

388 "If we shot in Cinemascope, it would either become a picture where the subject is too close or a picture where something unnecessary is visible on either side." YANAGISHIMA Mitsuo, cité in PAVLUS John, op cit, p 16

389 "He finds that those lengths "are suitable [for maintaining] a camera-to-subject distance where the crew and subject feel comfortable, and for capturing subjects with natural perspective"». PAVLUS John, ibid, p 16

390 Des Domes Goya HMI 4kW et des Kino-Flos ; PAVLUS John, ibid, p 16

391 PAVLUS John, ibid, p 15

392 "He and Kitano felt that an earth, near-monochrome look would match the distinctive visual traditions established by other Japanese period pictures. "Also," Yanagishima adds, "it would help balance out the goriness of splattering blood!"». PAVLUS John, ibid, p 16

393 PAVLUS John, ibid, p 16



1

2

3

Ci-dessus : l'échange de coups du duel de Zatoichi est montré de manière très simple, en un champ contre-champ de deux angles fixes.

Pour le *Samourai du crépuscule*, le chef-opérateur Mutsuo Naganuma, qui a aussi collaboré avec Yamada sur *La Servante et le samourai*, a cherché à donner l'impression que le film a été tourné avec uniquement la lumière naturelle ; ainsi, beaucoup de scènes dont les duels sont à contre-jour, et les plans d'intérieur sont sombres tandis que les extérieurs sont eux très lumineux. On a une illusion de réalité créée par ce modus operandi qui est à relier au fait que la plupart des films sont éclairés avec de la lumière – plus ou moins – frontale. Cela crée une impression oppressante³⁹⁴.



1

2

3

Ci-dessus : exemple de plan représentatif de la tendance réaliste dans le duel final du *Samourai du crépuscule*. Le plan, long et filmé à l'épaule, dure quarante-cinq secondes et change relativement peu d'angle jusqu'à la fin où un coup dangereux atteint le protagoniste Seibei. Dans ce duel, on est toujours à hauteur d'homme et la pénombre typique d'une maison japonaise ancienne joue un rôle prépondérant.

c) Effets

Une caractéristique qui différencie nettement le duel de *Rurouni Kenshin* des deux autres duels analysés : ses nombreux effets de ralenti et ses sauts surhumains probablement réalisés au moyen de câbles. La représentation du combat en Kenshin et Jin'e n'a clairement pas vertu à être réaliste ou crédible en tant que démonstration d'arts martiaux réels, l'esthétique pourrait être adaptée à n'importe quel type de combat car le but essentiel est d'en mettre plein la vue.

³⁹⁴THORNTON S.A., op cit, p 193. S.A. Thornton relie par cela ce film au drame historique *Humanité et ballons de papier* de Sadao Yamanaka (*Ninjô to kami-fusen*, 1936), réalisateur privilégiant le réalisme et le naturel.

Ces effets sont pleinement ancrés dans la mondialisation du cinéma d'action, avec ces éléments repris du cinéma hongkongais. Cette tendance aux effets visuels n'est cependant pas nouvelle, elle est liée au développement des tendances au "spectaculaire" dans le combat de sabre.

L'effet spécial appliqué au mouvement, tel que le ralenti et l'accélééré, est employé depuis longtemps pour jouer sur la matérialité du combat et son rythme, que ce soit dans les scènes de groupe ou de duel. Ainsi, dès le cinéma muet la prise de vue se fait à vitesse inférieure pour obtenir des accélérés augmentant la vitesse du combat³⁹⁵ et la prise de vue à grande vitesse permet des ralentis dilatant le temps et augmentant ainsi le caractère dramatique ou poétique du duel.



Ci-contre : exemple de ralenti utilisé en duel avec un plan de *Gonza le lancier* (*Yari no Gonza*, Masahiro Shinoda 1986) ; un emploi du ralenti dramatise la mort de l'un des personnages (d'autant plus dramatisée par l'angle en plongée et les lumières très dirigées).

Dans *Rurouni Kenshin*, le ralenti est parfois employé pour appuyer sur le caractère impressionnant d'un mouvement et servir de contrepoint aux passages plus rapides ; un bon exemple se trouve dans ces deux plans, employant des câbles pour un saut en hauteur à la hongkongaise :



1



2

Ci-dessus : ralenti lors du saut en l'air d'un personnage dans *Rurouni Kenshin* ; on est plus proche d'une esthétique de combat à la hongkongaise que du sabre traditionnel japonais (voir à ce sujet le photogramme de Zatoichi contre le sabreur manchot à la page 41).

Ce sont généralement des ralentis et accélérés « simples » qui sont employés, principalement en raison des limitations en termes de post-production

³⁹⁵ Voir en page 26 du mémoire.

analogique jusqu'au XXIème siècle. Le numérique permet de nouvelles possibilités, comme l'effet « image par image » d'un duel que s'imaginerait avoir un personnage de *Zatoichi* (2003) avec le personnage éponyme³⁹⁶. L'action en est ainsi moins réaliste, ceci en accord avec l'éclairage sur le mode du fantastique et le fait que le duel n'est qu'un fantasme.



Ci-dessus : duel en ralenti « image par image » dans *Zatoichi* (1,2), s'achevant sur un plan en ralenti « normal » (3).

Mais le ralenti et l'accélération ne sont pas les seuls effets possibles. Dès les années trente on peut voir des formes extrêmes de plans "à effets" dans lesquelles les modifications d'image (écran scindé, caméra à l'envers, distorsion de l'image, effets de flou) servent à renforcer le côté spectaculaire des prouesses du protagoniste. Darrell William Davis cite le film *Beni komori* (Tsuruhiko Tanaka, 1931) comme exemple³⁹⁷.

Dans le registre des effets spéciaux appliqués à l'image, il est intéressant de noter l'un des rares (le seul à ma connaissance) exemples de film de samourais en relief, ici stéréoscopique, *Harakiri : mort d'un samourai* de Takashi Miike (2011). Le film fait une utilisation sobre du relief, essentiellement, selon une critique dans le journal *Libération*, pour mettre en valeur les textures plutôt que les jaillissements d'objets³⁹⁸. Le court passage de duel vers la fin du film est effectivement assez sobre, n'optant pas pour des effets spectaculaires comme un jaillissement de pointe de sabre vers l'objectif mais plutôt pour un jeu sur le relief de profondeur. Les personnages sont ainsi sur le plan de l'écran, tandis que derrière eux la profondeur s'étend sur une distance assez forte, notamment dans

396 "[Le chef opérateur] a réglé la 4-35 à soixante-douze images par seconde et Kitano a appliqué un effet "accélération" aux images en post-production, ce qui leur a donné un effet stroboscopique similaire à ce qu'on peut obtenir avec un angle d'obturation étroit" ([Yanagishima] "overcranked the 435 at 72 fps, and Kitano applied a "fast-motion" effect to the footage in post, giving it a strobing effect similar to that achieved by filming with a narrow shutter angle". PAVLUS John, op cit, p 17)

397 DAVIS Darrell William, op cit, p 80

398 PERON Didier, *Libération*, 20 mai 2011

le master-shot latéral sur fond de piliers.



1



2



3

Ci-dessus et ci-contre : organisation du cadre dans le système en relief de *Harakiri : Death of a Samurai*. Le duel joue sur un champ-contre-champ en profondeur (1) et sur un plan en lent travelling vers la droite (2) puis vers l'avant (3). Plus que le jaillissement, c'est ainsi le relief en profondeur qui est mis à profit pour faire ressentir la tridimensionalité du combat.

Le XXIème siècle amène de nouvelles possibilités d'effets avec les images de synthèse générées par ordinateur. Parmi les films employant extensivement ces effets au sein de combats, on trouve le *Zatoichi* de Takeshi Kitano (2003), qui en d'assez "visibles". Aaron Gerow y voit une recherche sur la frontière entre l'artifice et le réalisme, avec à la fois une emphase par cet artifice de l'ancrage du film dans l'époque où il a été élaboré et en même temps une intensification du réalisme avec ces lames découpant "vraiment" les corps – ne laissant ainsi pas de place à la suggestion.³⁹⁹ Dans *Rurouni Kenshin*, quelques effets de sang giclant semblent effectués avec des images par de synthèse, mais ils sont nettement plus réalistes compte tenu de l'évolution technologique.

La violence du combat peut être retranscrite par la révélation du dispositif filmique, comme dans *Le Grand attentat* où l'on peut voir quelques plans où des gouttes d'eau sont visibles sur l'objectif dans la logique "reportage" du film, ou dans les films où du sang est projeté à l'écran, comme *Samourai* de Kihachi Okamoto (1965, où en noir-et-blanc il provoque un effet de fondu au noir en recouvrant l'écran), *Baby Cart : L'Enfant massacre* de Misumi et *Versus* de Kitamura. Le caractère fictionnel est alors assumé par cette révélation du « quatrième mur » séparant les spectateurs de l'action en en mettant "plein les yeux".

³⁹⁹GEROW Aaron, op cit, p 217



1



2



3

Ci-dessus : la révélation du dispositif filmique pour intensifier le sentiment de matérialité, avec des gouttes d'eau dans *Le Grand attentat* (1) et des gouttes de sang dans *Baby Cart : L'Enfant massacre* (2) et *Versus* (3).

L'alliance de la violence au spectaculaire permet une démarche alliant formalisme et retranscription d'expérience viscérale, comme avec la fin du dernier combat de *Baby Cart : Dans la terre de l'ombre* (*Shinikaze ni mukau ubaguruma*, 1972) de Kenji Misumi, qui reproduit de façon stylisée le point de vue subjectif de l'adversaire se faisant décapiter :



1



2



3



4



5



6



7

Ci-dessus : la séquence de décapitation en vue subjective concluant le combat final de *Baby Cart : Dans la terre de l'ombre*. Plan « objectif » du protagoniste donnant le coup de grâce (1), cut vers un plan de quelques secondes de la caméra roulant, la vitesse et la focale donnant un effet de filé prononcé avec un cut peu visible en son milieu (2, 3, 4), fondu enchaîné vers un plan toujours en vue subjective montrant en hallucination le protagoniste en tenue d'exécuteur avec le corps sans tête du personnage (5), le même plan devenant surexposé jusqu'au blanc total pour traduire la vie qui quitte la tête coupée (6), et cut final pour revenir à un plan « objectif » du contrechamp montrant la tête au sol (7).

PARTIE III :

**ÉLABORATION
DE LA
PARTIE PRATIQUE**

**「戦
う」**

Mise en pratique

Après nous être penchés sur l'histoire esthétique du chanbara, puis sur nos trois exemples illustrant la progression technique dans l'élaboration de scènes de duel, je vous propose à présent d'aborder le cas pratique de l'élaboration d'un court-métrage reposant sur un duel de sabre.

J'ai décidé dans le cadre de ce court-métrage d'appliquer plusieurs codes et paramètres techniques que nous avons évoqués dans la partie précédente afin d'établir une structure qui contiendrait aussi bien des passages plutôt théâtraux, très stylisés, que des passages plus directs et réalistes, dans une continuité cohérente. J'ai ambition de parvenir par ce biais à une illustration concrète des possibilités qu'offrent l'emploi de ces ingrédients typiquement japonais dans l'élaboration d'un univers esthétique dynamique et atypique.

Comme le tournage et sa préparation nous l'ont rapidement prouvé, la mise en pratique des premières intentions nécessite souvent des modifications, adaptations, et efforts de réflexion. Nous allons ainsi voir que les configurations de plans les plus "théâtrales" sont souvent celles qui auront été les plus contraignantes à régler en termes chorégraphiques, et que les passages plus libres sont au bout du compte ceux qui s'ancrent dans une veine réaliste de captation sur le vif.

I) Préparation

1) Présentation du projet

a) Première intentions

J'ai au départ choisi pour cette partie pratique de mémoire de filmer sous la forme d'un court-métrage de fiction deux scènes de combat. La première sera amenée sous une forme nettement différente de la seconde et l'ensemble sera construit sur une structure en crescendo. Si au départ je pensais reprendre stricto sensu les codes stylistiques de chaque "école" (spectaculaire et réaliste donc) sans trop les mélanger, j'ai finalement opté pour une démarche moins contraignante et plus riche en termes de résultats potentiels, le mélange de ces codes. Ainsi la première phase aurait eu un style de lumière très appuyé et clairement non-réaliste, mais aurait été filmée plutôt dans un style continu et au cadrage dynamique ; la seconde phase aurait employé une lumière moins appuyée et un découpage en crescendo, avec des plans jouant de plus en plus sur

l'angulation, ceci afin de faire ressentir la matérialité du duel en l'intensifiant.

Les duels faisant partie de mon corpus ont tous cette concentration sur un personnage (Musashi dans *La Voie de la lumière*, Magobei dans *Goyôkin*, Kenshin dans *Rurouni Kenshin*), j'ai donc choisi cette approche également. La reproduction de la sensation de matérialité serait ainsi axée par rapport à son point de vue, en comportant néanmoins des passages à des points-de-vue plus détachés pour servir de contrepoint rythmique, avec des plongées et contre-plongées en plans larges par exemple.

b) Quel art martial pour quelles techniques ?

Le projet initial que j'avais présenté en juin 2015 prévoyait un affrontement calqué sur un film de jidai-geki, avec un duel sur une plage, des samouraïs et de "vrais" sabres. Projet difficile, et c'est en étendant ma recherche que j'ai décidé de réorienter le projet vers une intrigue centrée sur les arts-martiaux comme sport plutôt que comme combat à mort. Après plusieurs hésitations, je suis donc resté sur l'idée d'employer des arts-martiaux d'origine japonaise, avec celui qui se rapproche le plus du kenjutsu des samouraïs, le kendo.

Le kendo permet d'employer des coups réellement portés plutôt que des *kata* (figures codifiées reproduisant le combat sous forme chorégraphiée ralentie). Dans sa configuration de combat en armure (*bogu*) avec sabres en bambou (*shina*), le kendo permet une certaine marge de manoeuvre au tournage pour ce qui est des coups, qui peuvent éventuellement se permettre d'être ratés (peu de risque de blessures !). Avec des armes à lames, cela supposerait soit de jouer très lentement, soit de préparer sur une très longue période le réglage du combat ; le sabre, même émoussé et même dans le cas d'un bokken (sabre en bois), va à une très grande vitesse⁴⁰⁰ et peut potentiellement blesser gravement ou tuer. A cela s'ajoute un manque d'envie de ma part pour faire un combat "gore", ce qui serait cliché.

Cela offre ainsi une opportunité d'expérience intéressante : comment représenter l'aspect matériel d'un combat dans lequel les protagonistes ne sont visiblement pas blessés ? En outre, le caractère "réel" des coups du kendo est une bonne occasion de dialogue avec le caractère parfois très cadré et "artificiel" de la mise en scène.

400On m'a indiqué durant mes repérages la vitesse d'environ 150 km/h.

2) Recherches

a) Le kendo : bases

Nous avons pu voir dans la partie 2 que les combats des films de chanbara sont principalement élaborés à partir du kenjutsu, l'art-martial du sabre traditionnel qui a donné naissance au kendo. Cela explique le recours fréquent à des tateshi pratiquant le kendo pour préparer des combats réalistes, comme l'évoque Yôji Yamada au sujet de son *Samourai du crépuscule* :

« Les combats de la plupart des films de samourai japonais sont influencés par le théâtre kabuki : ils sont très stylisés et codés. J'ai essayé d'être plus réaliste. [...] Je n'ai pas travaillé avec un chorégraphe de combat de sabre habituel («tateshi»), mais avec un véritable maître de kendo, qui a entraîné les comédiens. »⁴⁰¹

Les coups reprennent des figures codifiées nommées kata, avec des points d'attaque qui sont le men (casque), les kote (gantelets), le dô (flanc) et le tsuki (coup d'estoc à la gorge). La partie "tranchante" du shinai, le sabre en lattes de bambou du kendo, est située à l'opposé de la corde tendue de sa garde à sa pointe ; on la nomme *monouchi*.

A haut niveau, le kendo a – pour moi – un aspect assez chirurgical où les mouvements sont réduits jusqu'au moment de l'attaque, qui est très vive et rapide. C'est essentiellement le coup du tranchant plutôt que l'estoc qui est favorisé sur le plan des attaques, à l'instar des combats des films de sabre. Cela permet un travail de captation du mouvement qui peut aussi bien allier vigueur qu'une souplesse plus raffinée esthétiquement :

« La vague est une image générale pour tous les gestes du kendô : tous nos mouvements doivent avoir l'aspect d'une vague. Sa majesté, son amplitude, sa force, sa souplesse, la force irrésistible qui en découle... »⁴⁰²

b) Le duel

En duel, c'est très souvent le premier coup porté qui définit qui va remporter l'échange. Dans le cadre des compétitions, le combat a une durée fixée à cinq minutes, avec des tranches de trois minutes allouées pour des prolongations. Ce dernier se déroule dans une aire carrée couverte de parquet nommée le *shiaijo*, mesurant environ dix mètres carrés, dont la sortie marque une

401YAMADA Yôji, cité in BINH N.T., op cit, p 49

402DELORME Pierre, *Le Kendô en bande-dessinée*, Paris, Guy Trédaniel, 2008, p 68

défaite.

Chaque combat suit un rituel fixé. Il commence par un salut de chaque adversaire depuis le bord de la zone de combat (*jôdan*), puis ces derniers se rapprochent l'un de l'autre jusqu'à leurs marques respectives et se mettent en garde, *shinai* contre *shinai*. Chaque combattant cherche alors l'opportunité pour porter le premier coup.

Dans des conditions de compétition, le premier ayant porté trois coups décisifs (points) est déclaré vainqueur du combat. Les points marqués sont annoncés par des arbitres levant des tissus rouges et blancs, selon le combattant ayant marqué le point.

En fin de combat, les duellistes reculent, s'accroupissent (position *sonkyo*) et "rengainent" leur sabre. Ils se saluent puis se retirent.

La présentation ci-dessus est un résumé très écourté et incomplet. Je vous invite à parcourir la brochure ci-dessous afin d'en savoir plus sur les règles et déroulements du duel de kendo :

http://kendo.nklec.fr/wp-content/uploads/2012/07/Regl_arb.pdf⁴⁰³



Ci-contre : plan large introduisant un combat de compétition dans *Bushido 16* (*Bushidô shikusutein*, Tomoyuki Furumaya, 2012). On voit la zone de combat (lignes blanches), la zone où les duellistes se placent au départ, les trois arbitres.

c) Exemples de scènes de kendo déjà existantes

Afin d'avoir une meilleure idée du rendu cinématographique des coups du kendo, j'ai choisi outre mes recherches "documentaires" de m'intéresser à des scènes de combat de kendo en armure qui auraient déjà été filmées. Au cours de mes recherches, j'ai pu en trouver ces films :

- *Le Sabre (Ken)*, Kenji Misumi, 1964) : un drame ; le film comporte un duel de kendo filmé sobrement en trois plans, un long plan d'ensemble dans lequel les personnages évoluent dans les tiers centraux et gauche de l'image, et

⁴⁰³Dernier accès le 18 avril 2016.

un champ contre-champ durant plus longtemps sur l'un des personnages. La caméra recule pour suivre le déplacement des personnages. Le noir-et-blanc est éclairé avec des sources assez fortes correspondant au soleil entrant par les fenêtres et créant des ombres marquées. Les focales semblent assez longues.

- *Tabou (Gohattô, Nagisa Oshima, 1999)* : un jidai-geki. Des hommes du shinsengumi s'entraînent avec des bokken puis il y a une scène de duel de kenjutsu (forme ancienne du kendo) avec des shinai.
Le duel au bokken tient en assez peu de plans et progresse crescendo en termes de chorégraphie, les acteurs employant des gestes de plus en plus amples et occupant de plus en plus l'espace. Les lumières employées sont assez fortes, ce qui donne à la scène un léger aspect irréel (qui est en lien avec le reste du film, les nuits étant très bleues par exemple).
Le duel au shinai se fait entre un personnage fort et sérieux et un adversaire d'emblée suggéré comme plus faible par ses kiai chevrotants fréquents. Les coupes s'effectuent juste avant les coups : le coup frappe ainsi juste après le changement de plan, on le ressent plus que s'il arrivait au même moment. Les focales sont moyennes.
- *Bushido 16 (Bushidô shikusutein, Tomoyuki Furumaya, 2012)* : un film de sport "grand public" dédié au kendo : les combats sont essentiellement filmés de manière plutôt posée et sont ainsi clairement assumés comme secondaires à l'histoire. Les plans sont généralement de trois-quarts, soit larges (personnages en pied) avec un dynamisme apporté par les déplacements des personnages dans la profondeur, soit plus rapprochés (poitrine ou épaules) pour susciter l'empathie. Des ralentis sont parfois employés pour souligner le caractère décisif d'un coup et surtout pour donner un caractère plus dramatique à l'affrontement. Cependant, le combat n'est pas dans l'ensemble présenté comme "plus" qu'un simple affrontement sportif. La lumière est assez douce et étale et les focales semblent être moyennes.

3) Découpage

a) Intrigue

J'ai choisi d'orienter le film sur un personnage qui s'entraîne avec

acharnement pour améliorer constamment son niveau, niveau qu'il pourrait affirmer comme très haut en battant son sensei en duel. Nous avons ainsi ce personnage sur lequel l'attention est principalement dirigée. Le sensei, qui lui plus tant de choses à prouver est étant ainsi plutôt placé comme adversaire. Cette narration permet ainsi un combat où suivre un personnage en particulier est plus simple que dans un duel où les deux combattants sont similaires.

Le combat a été contenu sur environ cinq minutes purement pour des raisons pratiques, les comédiens n'étant disponibles que trois jours au total pour le tournage, ce qui impose une durée assez réduite.

b) Structure

J'ai décidé d'adopter une structure classique pour le combat, divisée en trois temps, avec ces "temps" reconnaissables par le traitement légèrement différent appliqué à chacune d'elles en termes de prise de vue et de montage.

La première phase du combat sert de mise en place pour les deux phases à suivre. Elle présente une mise en scène assez réduite, sans mouvements de caméra et avec peu de plans. Cela permet d'installer une ambiance de tension tout en préservant les mouvements intenses pour la suite du combat. Un seul coup est porté après plusieurs secondes d'observation.

En deuxième phase, je privilégie le mouvement des personnages, avec une durée plus longue allouée aux échanges de coups, un emploi plus fréquent des longues focales et un montage plus riche en coupes, quitte à rendre le combat un peu plus complexe à suivre (en cherchant tout de même à rester clair). On a ainsi une phase où le dispositif technique sert essentiellement à intensifier l'impression de mouvement en reprenant des codes des années soixante, privilégiant le flou de bougé et l'enchaînement rapide des plans.

La troisième phase se veut un mélange entre un dispositif visant le réalisme et un dispositif nettement théâtral. Le premier dispositif est axé sur un style riche en mouvement proche des personnages, par exemple avec des focales plutôt courtes et une caméra portée à l'épaule suivant les déplacements des kendoka. Le caractère théâtral, spectaculaire, arrive plutôt vers la fin du combat, ceci afin de voir si cela mène à un détachement de l'action ou à une intensification de la perception du combat.

4) Technique

a) Lumière et couleurs

Nous avons décidé de filmer quelques plans d'introduction dans une veine très formaliste. Il s'agit de plans d'entraînement, avec chaque personnage faisant des kata (coups de sabre en bois codifiés, frappant dans le vide) et des geiko (entraînement à deux). Le caractère très "régulé" de ces entraînements nous a paru être le meilleur moment pour se permettre quelques audaces de ce type ; nous avons ainsi des plans employant un éclairage presque en ombres chinoises et en lumières très latérales, avec des couleurs vives. Je n'avais pas très envie d'employer ce type de photo pendant le combat (mon chef-opérateur non plus), d'où sa restriction à cette petite intro, détachée du fil de l'intrigue principale pour faciliter son intégration à un style de photo assez différent. Nous avons aussi employé des plans de kata avec un clair obscur assez intense provenant d'un nombre très restreint de sources ; cet effet impressionnant est cependant très contraignant sur tout un combat (les combattants ont vite fait de finir dans le noir) et n'est à mon sens réellement efficace qu'avec de vrais sabres en raison des éclats "à la Masahiro Makino" qu'il produit.



1



2

Ci-dessus : éclairages en contre-jour très appuyés dans *Hakuoki* (Kazuo Mori, 1959, 1) et *Kill Bill Volume 1* (2). Ci-dessous ombres chinoises (3) et clair-obscur marqué (4) dans l'introduction de la PPM.



3



4

Le reste du combat emploie lui des lumières moins formalistes mais dans une démarche qui reste tout de même plutôt théâtrale. Le décor entourant le *jôdan* sera un fond noir minimaliste avec quelques éléments de décor, et ce *jôdan* sera lui éclairé avec une lumière blanche un peu froide. Ces quelques plans de la scène de générique du film hongkongais *la Trente-sixième chambre de Shaolin* (*Shao lin san shi yu fang*, 1978) de Liu Chia-Lang.



1

2

Ci-dessus : plans sur fond sombre de la scène de générique de *la Trente-sixième chambre de Shaolin*.

Le décor comportera un "mur" avec un cercle rouge assimilable à un soleil, ce dernier jetant un peu de lumière chaude sur les guerriers, qui montera en intensité au cours du combat ; l'idée vient là aussi de la scène de générique de *la Trente-sixième chambre de Shaolin* mais aussi d'un illustrateur que j'apprécie, Yuji Moriguchi (lié à une veine grotesque très japonaise mais plus axée sur l'érotisme étrange).



1

2

Ci-dessus : plans sur fond de soleil rouge dans la scène de générique de *la Trente-sixième chambre de Shaolin*.



Ci-contre : emploi de fond sombre avec disque rouge donnant une impression d'agressivité et personnage se détachant en lumière blanche froide chez Yuji Moriguchi.

Afin de marquer une progression dans le combat, nous avons envisagé avec le directeur de la photographie un passage marqué vers une lumière plus contrastée et dirigée au cours du combat, au moment de l'intervalle entre la seconde et la troisième phase du combat, ceci afin de marquer un changement dans l'état mental du protagoniste : il est plus concentré et le combat gagne alors en intensité visuelle.

b) Cadrer le combat

Avant de procéder à la préparation avec les acteurs, j'ai élaboré un premier découpage établissant la progression du combat. Cette progression s'établit en termes de cadre avec des valeurs changeant légèrement, par exemple avec l'apparition progressive de plans très rapprochés, caractéristiques des années soixante.

Sur le plan de la composition, je pense employer mettre en place une structure cyclique vis à vis de l'emploi des déplacements des personnages dans l'axe de la caméra : le combat commencerait par des plans plutôt frontaux plaçant les personnages à niveau égal dans la profondeur ; l'impression de mouvement sera ainsi réduite avec le manque de points de fuite. Le jeu plus grand sur la profondeur (personnages éloignés dans l'axe de la caméra par exemple) donnera dans la suite du combat l'impression d'un mouvement plus intense, qui finira par diminuer avec la reprise de contrôle du sensei dans la fin du combat. Le sensei est ainsi assimilé à la frontalité et au manque de profondeur, lui conférant un caractère d'image plutôt que de personnage matériel. L'emploi de plans plus frontaux permettra aussi de créer des respirations dans l'action tout en

conservant une gestuelle de combat.



1



2

Ci-dessus : jeu de la profondeur et du plan créant un mouvement de lignes de force dans le plan large. *Le Samourai du crépuscule* (1) et *Goyôkin* (2)

Sur le plan du lien entre cadre et point-de-vue, j'ai opté pour parfois employer des cadrages avec le shinai ou les bras de personnages en amorce. Le sabre étant associé à l'âme de l'épéiste, il est parfois traité au cadrage comme une partie du corps du personnage.



1



2

Ci-dessus : exemples de cadrages semi-subjectifs dans *Baby Cart : Dans la terre de l'ombre* (1) et dans *Samourai* (2).

Pour la troisième phase du combat, j'ai opté pour employer parfois de la courte focale en caméra à l'épaule ; on trouve cette manière de cadrer dans des films assez récents tels que *SF : Samurai Fiction*, par exemple. On est ainsi placé au plus près des combattants, impression renforcée à la fois par l'impression de volume causée par la courte focale et par la position du cadreur par rapport à ces derniers. De plus le déplacement de la caméra est moins fluide qu'une caméra sur dolly ou sur pied et par conséquent semble mieux retranscrire l'énergie physique déployée par les guerriers. Un cadre instable semble ainsi plus proche de la matérialité du combat.



1



2

Ci-dessus : exemple de suivi à l'épaule de près dans *SF : Samurai Fiction*.

Afin de donner un caractère plus impressionnant à certains plans, j'ai décidé que les combattants seraient parfois filmés en contre-plongée, avec éventuellement des focales assez courtes. Cela confère un aspect imposant aux corps des duellistes, qui tout à la fois leur confère plus de "poids" matériel et en même temps les rends un peu immatériels par un effet d'exagération et un point-de-vue non naturel.



Ci-contre : *Versus*, exemple de plan en forte contre-plongée avec focale courte.

Afin de pouvoir expérimenter avec un système de prise de vue plus proche de celui employé par les cinéastes du chanbara des années soixante, nous avons décidé qu'il serait judicieux d'employer pour quelques plans des téléobjectifs et des effets de zoom. Après plusieurs recherches, il a été décidé d'employer un objectif zoom sphérique Canon CN-E 30-300mm, qui allie ces qualités de téléobjectif et de zoom et qui a pu nous être gracieusement prêté par l'entreprise Next Shot.

c) Montage de l'image et du son

Pour l'agencement des images et des sons, j'ai décidé d'employer une structure de montage allant crescendo dans l'intensité. Ainsi le combat commence sur un rythme plus modéré qui par la suite comportera un enchaînement

important dans la deuxième phase du combat pour augmenter le caractère chaotique des assauts du protagoniste. La fin du combat voit un retour à un montage plus "stratégique" mettant l'emphase sur les coups "clés" menant à l'issue du duel. Une musique de percussions (taiko) intensifiera l'ensemble.

II) Mise en pratique : répétition et tournage

1) Compte rendu de préparation avec un des acteurs

a) Préparation de la chorégraphie du combat (16 avril)

Il était au départ prévu de faire une répétition à deux combattants, mais suite à plusieurs gros problèmes dans la préproduction, nous avons finalement opté pour une préparation avec seulement l'un des comédiens, Yannick Fiant. Quatrième dan et connaissant bien Eric, Yannick nous aura fourni beaucoup de conseils sur les possibilités de chorégraphie ainsi qu'une aide déterminante dans l'élaboration d'une narration crédible pour le combat.

Nous avons commencé par récapituler la progression narrative voulue pour le film, en apportant des rectifications au schéma envisagé initialement en fonction des recommandations de Yannick. Nous avons ainsi abouti à une structure du combat proprement dit suivant ce schéma :

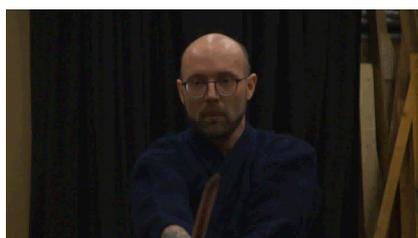
Première phase :	L'élève et le sensei se saluent, se mettent en garde moyenne et s'observent longuement tout en cherchant l'opportunité pour placer un coup. Le sensei finit par prendre l'initiative avec un coup à la tête (il s'agit du coup le plus efficace en condition de combat, et ainsi le plus logique à placer pour attaquer). L'élève le bloque (chose qui normalement ne se fait pas souvent) et fait un pas de côté.
Seconde phase :	<p>1. Après un nouveau temps d'observation en position de garde, l'élève prend l'initiative avec un coup à la tête que le sensei pare.</p> <p>2. L'élève commence à perdre patience et attaque le sensei en se dépensant trop. Les coups demandant beaucoup d'énergie et étant portés à l'instinct, ils seront en grande partie improvisés pour le tournage.</p> <p>3. L'élève, perdant patience, va vers le sensei et tente un coup désespéré au flanc, qui rate et le met en posture fâcheuse.</p>

Troisième phase :	L'élève repousse le sensei et finit par se concentrer. Après une longue observation il parvient à placer un "beau" coup au men qui confirme son progrès. Après avoir fait quelques mètres, il se retourne et est un peu surpris d'avoir accompli ce beau coup. Le sensei profite de ce moment d'inattention pour placer un tsuki qu'il arrête juste avant l'impact. Le sensei a gagné et les deux combattants se séparent.
--------------------------	--

b) Etudes de prise de vue

Nous avons pour cette journée de préparation emprunté une petite caméra Sony PMW-100, ceci afin de nous faire une première idée des possibilités de cadrage des mouvements du kendo. L'objectif de la PMW-100 correspond à un 40-400mm en 35mm⁴⁰⁴, ce qui nous a permis d'avoir une idée du passage de focales plutôt courtes à très longues dans un zoom décuplé. Cela s'avère commode avec le zoom 30-300mm que Next Shot nous prêtera pour le tournage. Afin de voir de manière plus nette le rendu visuel des focales et mouvements essayés, nous avons généralement utilisé les "butées" 40mm et 400mm.

Nous pouvons voir qu'en très longue focale, l'éloignement par rapport au sujet filmé permet une grande amplitude de mouvement dans l'axe de la caméra. Les mouvements perpendiculaires à l'axe sont cependant plus durs à cadrer, ce qui suppose ainsi de limiter ces focales à la captation de mouvements dans l'axe de la caméra, de détailsfurtifs et de plans de mouvement rapides avec une vitesse suggérée par les effets de filé.



1



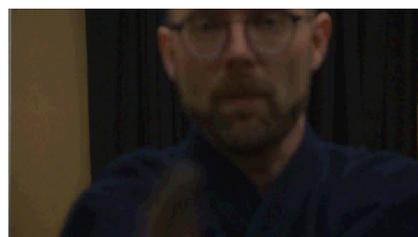
2



3



4



5

Ci-contre et ci-dessus : on peut voir qu'en longue focale, la distance par rapport au sujet permet une plus grande liberté de mouvement dans l'axe de la caméra.

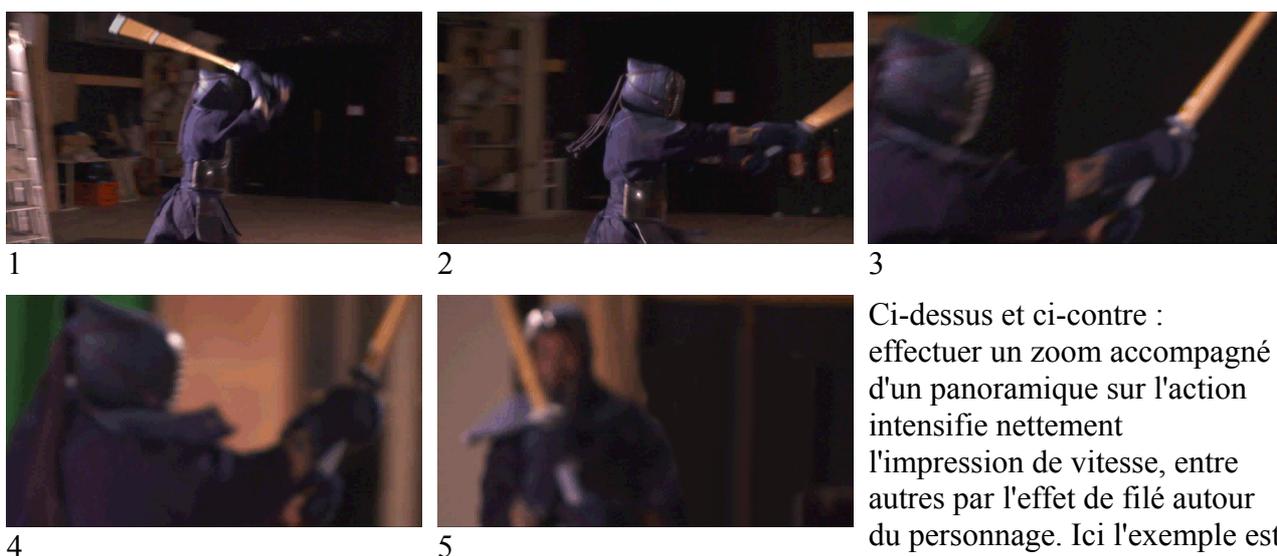
⁴⁰⁴<http://www.sony.fr/pro/attachment/1237486701089>, consulté le 28 avril 2016

Les focales plus courtes, par le rapprochement qu'elles nécessitent avec le sujet pour les échelles rapprochées, permettent d'insister sur la matérialité du sujet en mettant en valeur son volume à l'image. Nous avons pu voir que l'angulation verticale avec des courtes focales permet de donner un caractère imposant au sujet qui peut être poussé jusqu'à un caractère exagéré en se mettant plus bas qu'un point-de-vue humain. La ligne du shinai est mise en valeur par la déformation occasionnée sur les lignes traversant l'écran horizontalement par les courtes focales.



Ci-dessus : on peut voir que la contre-plongée en courte focale donne du volume au sujet et permet un jeu graphique avec la ligne formée par le sabre.

Pour ce qui est des mouvements de cadre, nous avons fait de rapides essais de suivi en comparant une alliance panoramique-zoom avant, et une alliance travelling-zoom avant. Dans le cas panoramique-zoom, l'impression de vitesse et augmentée par la rapidité du mouvement de cadre permise par le panoramique.



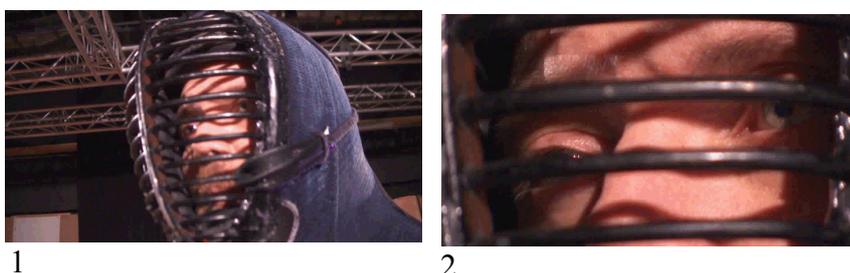
Ci-dessus et ci-contre : effectuer un zoom accompagné d'un panoramique sur l'action intensifie nettement l'impression de vitesse, entre autres par l'effet de filé autour du personnage. Ici l'exemple est extrême, avec une PMW-100 ayant tendance au filé et un zoom de la focale la plus grande vers la focale la plus courte de l'optique.

L'alliance travelling-zoom, par le déplacement de la caméra, ne suppose pas de prise de distance avec le sujet, ce qui donne une impression de planéarité. Cela pourrait diminuer l'impression de vitesse, mais le fait que l'appareil de prise de vue accompagne le déplacement du personnage permet une intensification de l'impression de matérialité du sujet filmé.



Ci-dessus : travelling latéral accompagné d'un zoom.

Dans le cas d'un zoom simple, on peut voir qu'un effet "percutant" est créé par le passage rapide à une échelle très rapprochée. Néanmoins, dans le cadre d'un combat de kendo, il est nécessaire de travailler la lumière et la place de la caméra et du personnage pour ne pas être trop gêné par la visière du casque.



Ci-contre : zoom avant vers un très gros plan.

2) Analyse des résultats du tournage

[N.B. : Les images proviennent de rushes non étalonnés et non recadrés (le film étant au format des estampes en triptyque, le 2,15:1). De plus, au moment où cette partie est écrite, le montage de la PPM n'est pas terminé. Ainsi les captures d'écran ne sont pas à cent pour cent représentatives du résultat final, et les descriptions de montage sont donnés à titre de tests et d'exemples plutôt que directement dans le contexte du court métrage terminé.]

a) Chorégraphie

Il est intéressant de constater la facilité croissante que nous avons eu dans la mise en place des plans au fur et à mesure du tournage, que ce soit pour la

recherche du cadre comme pour le réglage du combat avec les comédiens. Nous nous sommes accordés pour tourner le combat dans l'ordre chronologique de ses trois "phases" afin de ne pas nous mélanger les pinceaux avec la continuité. Le découpage en alternance de moments avec coups portés et de moments d'observation en tension a facilité la séparation de ces phases et leur différenciation en termes de chorégraphie et de manière de filmer. Afin d'être certains d'avoir les images directement liées au mémoire en premier, nous avons directement entamé le tournage sur la première phase de combat plutôt que sur les plans introducteurs ou de salut.

Nous avons ainsi une première phase filmée en un plan large que l'on recadre et en deux plans moyens. Elle était simple à mettre en place et sa disposition dans le plan de travail aura permis de mettre en confiance les deux kendoka, qui ne sont pas acteurs. La chorégraphie établit une transition entre les plans d'enfilage de costume qui sont très statiques et figés, et les phase suivantes de combat qui montent en mobilité. Matthias a suggéré de placer la caméra près du sol pour déjà installer un peu de dynamisme ; cela n'était pas dérangeant pour la phase plus "posée" du début du combat, et le rapprochement d'un personnage en fin de "phase" est nettement plus marqué de cette manière, ce qui est proche de ce que je souhaitais.

Afin de faciliter les déplacements des kendoka, les projecteurs ont été placés sur le pont lumière suspendu au dessus de la zone de combat et sur des pieds hors de la zone de parquet. Les projecteurs n'auront été placés sur le parquet que pour quelques plans rapprochés avec des déplacements très limités, tels que les gros plans visage et les gros plans filmés avec la caméra Phantom.

b) Cadre

D'emblée, nous avons pu voir qu'un élément de l'armure, le men, suppose des limitations dans les possibilités de cadrage, mais aussi des possibilités intéressantes en termes de composition. Ainsi, lorsqu'ils sont filmés de profil, les visages des personnages sont invisibles, cachés par le casque. Lorsque le visage est filmé de près, nous pouvons voir que les tiges de la visière permettent des compositions de cadre donnant une impression d'enfermement du personnage ; cela donne un côté intense aux plans qui augmente en un sens le sentiment de matérialité et l'identification au point-de-vue des combattants.



1



2



3



4

Ci-dessus et ci-contre :

1 : vu de profil, le men cache le visage et empêche de voir le regard du personnage.

2, 3 et 4 : la visière permet elle par sa place importante dans le cadre et sa superposition au visage un effet d'enfermement du personnage assez intéressant.

Il serait très contraignant de se limiter à des échelles très rapprochées, même si elles facilitent l'identification des kendoka. A l'instar de la majorité des scènes de combat dans les films de sabre, j'ai préféré employer principalement des plans moyens (environ à l'échelle de la taille ou de la poitrine). Ces plans permettent un compromis entre la clarté trop détachée du plan large et l'empathie trop confuse des gros plans.

Le combat s'ouvre sur un plan large de profil au personnage. L'impression de mise à plat de la profondeur est renforcée par l'orientation des lattes du parquet et le fond noir du décor. En rétrospective, je regrette que ce soit le sensei qui se rapproche de la caméra. La chorégraphie l'imposait car nous n'arrivions pas à trouver une gestuelle qui soit crédible et exécutable par les acteurs qui amènerait le protagoniste à être près de la caméra sur la droite du cadre. Le résultat fait que nous ne sommes pas vraiment en empathie avec l'élève au départ ; nous aurions du mieux prévoir cela en réglant plus précisément en amont la chorégraphie par rapport au dispositif de prise de vue. Cela confirme que chorégraphier un combat est une tâche particulièrement complexe !



1



2

Ci-dessus : plan large de profil, légèrement décentré (1). Ce type de plan posé peut se voir en ouverture du duel de *Nemuri Kyōshirō 8: Burai-ken* (Kenji Misumi, 1966, 2), avec qui plus est un fond noir et une ligne horizontale (celle du toit) réduisant encore plus la profondeur.



Ci-contre : la profondeur augmente par le déplacement des personnages, qui deviennent alors cadrés de trois-quart. L'image gagne en dynamisme.

Nous avons pu profiter des très longues focales permises pour l'objectif Canon pour effectuer des plans de détails avec une profondeur de champ très réduite. Ainsi, l'attention est portée entièrement sur le détail, en l'occurrence un oeil, dont l'iris est entouré d'un léger flou. N'étant pas habitués à ce type de focale à l'ENSL, nous – au moins moi et le premier assistant-caméra – avons été un peu surpris par cela.



1



2



3



4



5

Ci-dessus et ci-contre : nous avons essayé de placer des inserts d'yeux en enchaînement rythmique avec des reports de point (1 à 3) et des zooms (4 et 5) afin d'amplifier la tension.

Cette limitation en termes de profondeur signifie soit un diaphragme très fermé, ce que nous ne pouvions avoir compte tenu des difficultés que cela supposait à la prise de vue (différence par rapport aux autres plans du film, installation d'éclairage longue et lourde, peut-être insuffisante avec le matériel disponible à l'école). De plus, les plus petits mouvements de la tête suffisent à

faire sortir le personnage du cadre, ce qui complique davantage ces inserts-yeux. Il a fallu ainsi limiter les mouvements du personnage, ce qui porte atteinte à la matérialité de l'action ; la durée très courte de ces plans et leur présence dans un contexte d'observation sans coups portés permet néanmoins de faire passer ces contraintes.



Ci-contre : il aura fallu asseoir les acteurs pour limiter leurs mouvements et permettre un point et un cadrage corrects sur leurs yeux dans les plans très rapprochés.

Nous avons essayé quelques plans dans lesquels les combattants passent au second plan à l'image, en étant vus en plan large – du moins aussi large qu'il nous était possible compte tenu de la taille du plateau – derrière des éléments du décor placés en amorce, et vus en réflexion dans une armure servant de décor. Ces plans amènent une prise de distance avec les combattants et se place avec un point-de-vue d'observateur à l'emplacement un peu mystérieux. Ils s'insèrent au moment où l'élève reprend le dessus et revient au centre de la zone de combat ; cela confère un caractère épique et mélancolique à la scène, à l'instar des nombreux plans vus par des "observateurs distants" dans de nombreux combats. Nous pouvons voir que le parallaxe créé par l'amorce ajoute au mouvement de la scène qui se joue au second plan, à l'instar de l'amorce de la cabane dans *Goyokin* (voir les photogrammes plus loin).



1



2



3



4

Ci-dessus : exemples de plans faisant passer les combattants au second plan : plan large avec des éléments du décor en armorce (1, 2) et réflexion des personnages dans un élément du décor (3) enchaînant sur un panoramique vers le haut de l'élément de décor en question (4).



1



2



3

Ci-dessus : trois exemples de plans vus par un "observateur lointain". Amorce de cabane se superposant aux personnages en profondeur dans *Goyôkin* (Hideo Gosha, 1969, 1), influence principale de nos tentatives, avec une amorce ne se superposant pas dans *La Voie de la lumière* (Hiroshi Inagaki, 1956, 2) et avec une amorce seulement au bas de l'écran, avec la caméra placée très bas, dans *Les Derniers samouraïs* (Kenji Misumi, 1973, 3).

Nous avons également tenté lors du tournage d'employer des points-de-vue très détachés d'un point-de-vue humain, principalement vers la fin du combat, afin de donner un côté spectaculaire venant en conclusion de plans plus réalistes et riches en mouvement. Ces plans ont peu de mouvement car ils sont soit contraignants (dans le cas de la contre-plongée à 90°), soit ils sortent le spectateur de l'action et détruisent ainsi la tension (comme la plongée en plan

large).



1

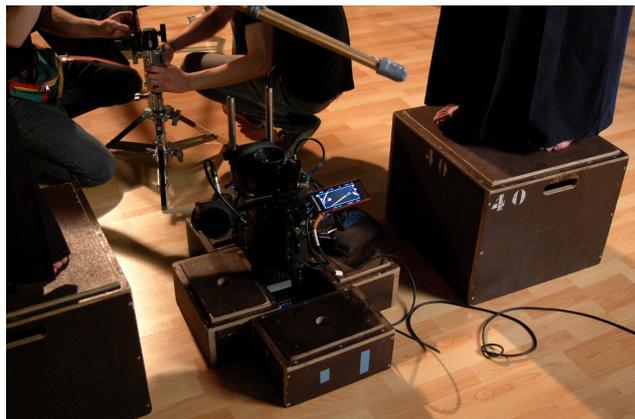


2

Ci-dessus : effets d'angulation, avec une contre plongée à 90° ("bottom-shot", 1) et un plan large en plongée (2). La plongée a été peu utilisée dans le film car elle retirait le spectateur de l'action en le mettant au dessus du niveau des personnages. Ainsi, son emploi en fin de combat retire la matérialité des combattants. La contre-plongée extrême a été limitée à ce seul plan car elle nécessite une mise en place plus encombrante (installation d'un borniol au dessus des comédiens pour cacher les barres de projecteurs) et très contraignante pour le combat, les comédiens ayant dû être mis sur des cubes (3, 4) ; on est clairement dans la chorégraphie millimétrée.



3



4

Ci-dessous : exemples d'angles similaires, avec en bottom-shot *La Vie d'un tatoué* (Seijun Suzuki, 1965, 5), et en plongée large avec des ombres longues *L'Enfer des supplices* (Yasuzo Masumura, 1973, 6)



5



6

Ainsi, à la manière de ce qu'écrit Alain Silver sur *Hara-kiri* (1962), ce sont en effet les plans dont la manipulation est la moins manifeste qui permettent de transmettre le combat sous le jour le plus naturel⁴⁰⁵.

Il a également été tenté, sur le plan de l'angulation, de filmer des plans débullés "obliques". Nous avons pu voir que quelques cinéastes ont employé ce type d'angles dans des phases critiques de combat, comme Masaki Kobayashi dans . Kobayashi employait ce type d'angle pour ajouter au dynamisme de la situation en mettant en valeur des lignes diagonales dans les cadres qui entrent en opposition ; le résultat participe au caractère épique de la scène. Pour le tournage de la Partie Pratique, nous avons employé deux plans débullés pour insister sur la perte de contrôle de l'élève.



Ci-dessus : Emploi d'un cadre débullé dans le duel (1, 2). Emploi d'un débullage dans Hara-kiri (3).

En termes de cadre, l'un de mes regrets est en rétrospective de n'avoir fait que peu de plans où le cadre est en grande partie vide et d'avoir des compositions qui ne sont peut-être pas suffisamment tripartites. Je pense que cela provient d'une difficulté à nous détacher du mode de représentation cinématographique "occidental" lors du tournage, ce qui crée un mélange qui pourrait toutefois s'avérer intéressant.

c) Mouvement

Le kendo, à l'instar des autres arts martiaux, s'organise en moments d'observation de l'adversaire et moments d'assauts. La relation entre position statique et déplacement des personnages est ainsi cruciale dans l'articulation de la scène de combat.

Nous avons ainsi des phases de combat où les combattants campent leur position en cherchant l'opportunité dans la garde de l'adversaire pour placer le premier coup, menant à un échange filmé en master-shot (ce qui est par ailleurs

405SILVER Alain, op cit, p 74

pratique en termes de continuité). Dans ces phases nous avons employé plusieurs approches de prise de vue.

Dans le contexte des plans d'observation, nous n'avons pas employé que des plans fixes. Au tournage, Matthias a suggéré d'employer un peu de mouvement de cadre pour participer à la tension de ces passages. Après discussions, notre équipe a décidé d'employer un travelling latéral accompagné d'un panoramique en sens contraire (nommé "travelling contrarié" ou "enroulé") alliés à un zoom. Nous avons appliqué ceci à deux plans en champ-contre-champ dans la seconde phase du combat. Ce type de mouvement de cadre est lié à la tendance spectaculaire et se retrouve entre autres dans les films de Ryuhei Kitamura, comme *Versus* (2000) ou *Aragami* (2003), où la caméra tourne à 360°, voire 720° (deux tours) autour de personnages statiques. Nous avons choisi de faire un enroulé plutôt qu'un tour autour des personnages, à la fois par souci de cohérence avec le reste du duel et par limitation technique : nous n'avons pas de Steadicam ou de rails courbes pour ce type de mouvement très spécifique.



1



2



3



4



5



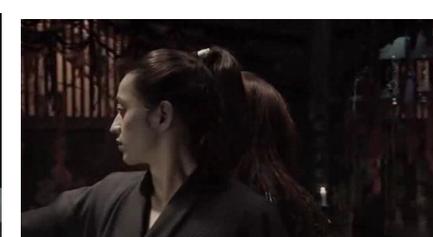
6



7



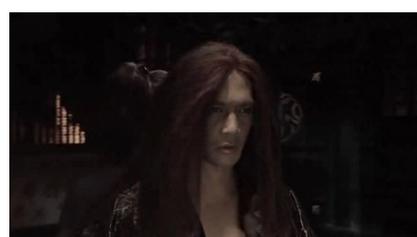
8



9



10



11

Ci-dessus et ci-contre : premier plan en enroulé (1 à 4), second plan en enroulé (5 à 8) et exemple d'enroulé – cas extrême – dans *Versus* de Ryuhei Kitamura (9 à 11).

Abordons à présent les phases d'offensive. Nous avons pu constater à la préparation avec Yannick que le kendo est un art martial comportant des coups et déplacements très rapides, généralement en lignes droites. Le temps de pose étant d'un cinquantième de seconde et l'obturateur réglé à cent-quatre-vingt degrés d'ouverture, il est légitime de s'attendre à un flou de bougé du sabre, voire des personnages. Les longues focales mettant en évidence le filé du mouvement perpendiculaire à l'axe de la caméra, elles ont été réservées pour la seconde phase du combat en raison du caractère rapide, chaotique et frénétique qu'elles confèrent au suivi du mouvement.



1

2

3

Ci-dessus : la vitesse du shinai produit des flous de bougé importants (1), auxquels s'ajoutent ceux des déplacements vus en longue focale (2). A noter que parfois un défaut "jello" lié à l'obturateur apparaît sur le shinai, qui semble tordu au moment de l'arrêt sur image (3).

La dernière phase du combat était initialement prévue comme consistant uniquement en des plans à l'épaule enchaînant sur des plans plus posés et construits (les angles "spectaculaires" présentés plus haut). Nous nous sommes rendus compte que des plans en mouvement qui n'étaient pas nécessairement liés directement à un point-de-vue humain permettaient de faciliter les transitions entre phases et de rendre le duel plus impressionnant.



1

2

3

Ci-dessus : La caméra, très près du sol, démarre en légère plongée : le pied du sensei entre dans le cadre et la caméra effectue un panoramique vers le haut synchronisé sur le mouvement des personnages pour finir en contre-plongée sur l'élève en profondeur avec le sensei en amorce sur le haut du cadre.

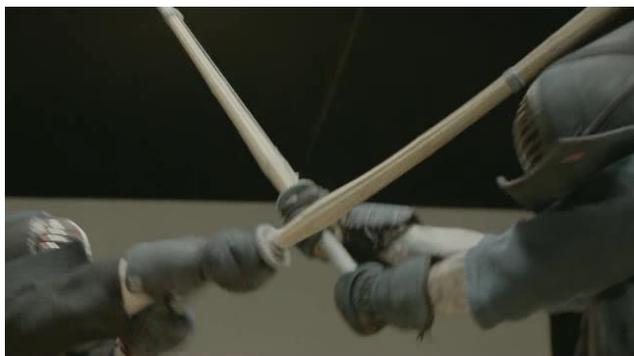
L'emploi de la caméra portée à l'épaule a également été employé pour la

troisième phase du combat. J'espérais que cela participe à une impression de "volume" accru pour la troisième phase du combat, mais ce volume est atténué par la vitesse de déplacement demandée à la caméra. Nous avons obtenu une matière intéressante dans le cadre d'un montage en alliance avec les plans plus théâtraux qui terminent cette phase et un possible moyen d'augmenter le suspense.

La vitesse des mouvements nous a menés à nous intéresser à la manière dont ces derniers pouvaient être captés au ralenti et les effets résultants de ces décélérations sur la matérialité ressentie du duel. Nous avons pu disposer pendant deux jours d'une caméra Arri Alexa Studio allant jusqu'à cent-vingt images par seconde, ainsi que d'une caméra Phantom HD Gold pour deux plans rapprochés.

Dans le cas des plans de ralenti réalisés à l'Alexa, nous n'avons pas eu d'impact particulièrement notable sur la mise en scène lors de leur mise en place.

Leur rendu retire une partie de la matérialité du duel et donne un caractère dansé à l'action. Cependant cette caractéristique s'avère, après vérification avec des "spectateurs tests", liée à la durée du plan au montage. Lorsqu'il est montré de manière courte, l'impression de force du coup n'est pas nécessairement retirée ; au contraire, le coup qui pourrait sembler anodin gagne en poids lorsqu'il intervient pour quelques secondes au sein de plans à vitesse normale.

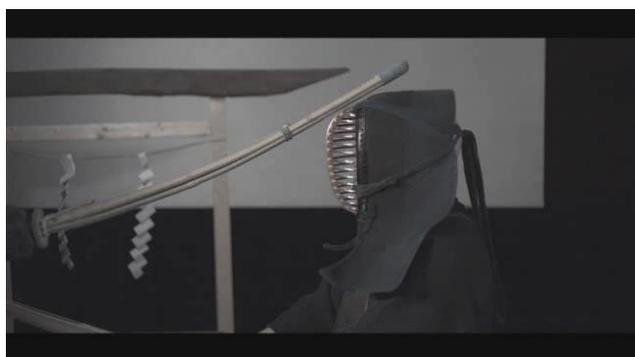


Ci-contre : le sensei administre un coup sec à la tête de l'élève pendant la phase 2. Le plan a été filmé à cent-vingt images par seconde.

Le rendu de la Phantom étant selon le chef-opérateur très différent de l'Alexa, et compte tenu de la forte lumière nécessaire (plusieurs projecteurs de 5kW auront du être placés à moins d'un mètre des acteurs), elle n'aura été employée que pour quelques plans très rapprochés. Cela s'est avéré tout à fait suffisant. Mille images par seconde menait à des plans extrêmement lents, trop lents pour amener quelque chose que des cadences inférieures ne permettraient pas compte tenu du mouvement présent. Nous avons ainsi réalisé deux plans

dans cette configuration : un plan de détail sur les shinai s'entrechoquant, avec l'élève faisant glisser le sien en avançant pour attaquer le sensei, et un plan à l'échelle des épaules sur le sensei qui reçoit le coup au men administré par l'élève en fin de phase 3.

L'intérêt en termes de représentation de l'effort physique du combat se situe sur la visibilité accrue des détails de l'image permise par la grande vitesse de prise de vue, chose habituelle dans le cas des ralentis. On peut ainsi constater que dans le cas d'un coup puissant, la courbure du shinai devient très visible, ainsi que la vibration des lattes qui le composent ; cet effet impressionnant appuie la force du coup et aura nécessité de tricher au tournage. On peut voir en effet que le coup est porté près de la pointe du shinai afin de permettre une courbure maximum, alors que le coup est normalement porté plus en bas du manche ; cette différence est visible dans les captures d'écran plus bas. Le ralenti met également en valeur la texture du bambou, les fibres de l'habit et du gantelet, la peau et le tatouage du personnage. Ces éléments secondaires à l'action principale permettent à l'instar des dispositifs "spectaculaires" d'augmenter le nombre d'éléments impressionnants à l'écran mais également de donner un caractère plus "palpable" aux corps et aux armes par ces détails mis en évidence.



1



2



3



4

Ci-dessus : le "beau men" asséné par l'élève, à la Phantom à cinq-cent images par seconde (1) et l'avancée menant à ce coup (2), et à cinquante images par seconde à l'Alexa (3, 4). Notez la position du shinai en 1 et en 3, qui témoigne de la modification apportée à la chorégraphie pour obtenir un meilleur effet visuel.

d) Essais de montage

Nous avons pu voir dans la seconde partie du mémoire, avec *Rurouni Kenshin*, que le découpage de la scène de duel joue un rôle prépondérant dans la représentation de la matérialité du combat. Nous avons vu que la tendance réaliste privilégie les plans longs, qui permettent plus liberté et de naturel au jeu et qui sont souvent des moyens d'installer la tension jusqu'à créer une rupture par des plans courts s'enchaînant. Au XXIème siècle, la tendance spectaculaire multiplie souvent les plans pour créer un rythme très rapide, allant jusqu'à découper l'action sur des unités plus courtes que de simples gestes.

Dans le cas du présent tournage, bien que nous n'ayons pas cherché à trop découper l'action dans la toute première phase (le salut suivi d'un seul coup), nous avons cependant cherché à prendre les actions autant dans leur continuité que possible, par souci de liberté pour le montage. Comme vous pourrez le constater avec ce scan du scénario annoté par Carine, scripte du film, cette phase très simple comporte néanmoins une longue couverture (à deux caméras qui plus est) :

26/04 3 INT - DOJO - JOUR 4'20

Nulle phase d'acclébration

3.a. Les combattants procèdent aux salutations. Début du combat, les deux kenshi se mettent en garde et se rapprochent. Le combat démarre de façon assez calme et statique, l'ELEVE observe le SENSEI. Chacun teste la garde de l'autre.

Au bout d'une trentaine de secondes le SENSEI lance un coup au men d'une manière qui prend un peu l'ELEVE par surprise. Ce dernier bloque le coup, se déplace selon une courbe, et les deux s'éloignent. (total des coups échangés : sensei 1 élève 1) Flottement

- Durée de cette phase : 1 minute

3.b. Les duellistes se remettent en garde. Deuxième offensive commençant par un coup au men donné par l'ELEVE, plus nerveux. Ses coups sont moins retenus, plus amples, il se dépense plus. Ce men est contré par le sensei, l'élève tente un coup au kote, le sensei pare finalement avec un men que l'élève. (total coups envisagés : élève 3 sensei 2)

Après un court moment de flottement, L'ELEVE repasse à l'attaque de manière très énergique ; il tape vite, intensément, se dépense beaucoup trop. Cet échange de coups avec le sensei dure une trentaine de secondes. Les coups sont les suivants : élève kote, sensei contre avec

Nous avons donc pour la première phase (3a) un plan d'ensemble (1), un champ-contre-champ (2, 3) et un plan moyen (4) qui couvrent l'action, avec le 1

qui sert de master shot de tout l'échange. La seconde phase (3b) n'est pas totalement annotée car elle a été très découpée, et partiellement improvisée en termes d'enchaînements de plans (comme l'indiquent les 1bis et 1ter) au fur et à mesure que nous nous sommes rendus compte que le plan prévu initialement n'était pas convaincant. Vous pouvez néanmoins voir que l'action a été très couverte, avec quatre angles couvrant la même partie, ce qui explique la quantité conséquente de rushes que nous avons obtenue.

Avec ces derniers, j'ai réalisé quelques essais de montage en parallèle du montage définitif de la Partie Pratique, ceci afin d'analyser le rendu d'approches au montage très différentes les unes des autres. Pour m'aider en cela, j'ai demandé à trois personnes leur ressenti sur ces essais de montage. Elles étaient dans ma tranche d'âge (environ vingt-cinq ans), une étudiait le cinéma, les deux autres étaient des spectateurs habitués au cinéma d'arts-martiaux.

J'ai pu constater qu'en plaçant une coupe à l'image où le coup touche sa cible, l'avis était unanime quant à l'impression d'impact : elle s'en trouve nettement réduite. En plaçant une coupe avant l'impact, laissant ainsi à voir celui-ci dans le plan suivant, la présence de ce coup se fait davantage sentir, notamment si le plan du coup est à une valeur plus rapprochée, comme on pouvait s'y attendre.

A également été présenté un comparatif entre un montage de la troisième phase employant majoritairement des plans longs et un dispositif de prise de vue plutôt discret, et un montage plus cut et incluant majoritairement les plans plus "théâtraux" et riches en poses que nous avons pu évoquer précédemment. Une des personnes a dit du montage en plans longs "ça fait plus documentaire" ; au final, l'impression de présence des combattants était plus forte dans ce type de montage. Cependant le montage "théâtral" était majoritairement vu comme plus impressionnant et "original", le manque de naturel étant accepté par le dispositif très artificiel assumé.

Je regrette que les différentes conditions d'élaboration de la Partie Pratique aient mené le montage à devoir être principalement effectué après le rendu de ce mémoire écrit. J'espère pouvoir me pencher plus avant sur une étude du montage du court-métrage dans son ensemble avec l'écriture de la feuille "d'analyse des résultats".

Conclusion

Nous arrivons ainsi au terme de ce mémoire. Nous aurons pu voir que le cinéma japonais présente par l'histoire de l'élaboration de ses scènes de combat des caractéristiques singulières héritées de ses traditions artistiques et de la manière dont il s'est approprié les codes de représentation cinématographique étrangers.

Ainsi, l'Histoire du combat au sabre filmé a-t-il connu un long parcours, depuis les débuts de sa mise en scène dans le giron dansé et stylisé du kabuki. Sa longue période de théâtralité perçue une résistance face à un mode de représentation "moderne" venu de l'occident aura mené à une plus tendance pérenne à faire primer l'esthétisme des plans sur la narration. Cette théâtralité, qui pourrait sembler être un frein à l'intensité dramatique des films, aura au bout du compte été un élément moteur dans l'originalité des scènes par son alliance avec les innovations retenues du cinéma occidental.

Cela aura permis au Japon dans les années suivant la Seconde Guerre Mondiale d'établir un dialogue contribuant au développement des scènes d'action, principalement par le biais des westerns. Cette influence aura ainsi participé à l'apport de nouvelles manières de concevoir la prise de vue et l'agencement des sons et images en les stylisant et en proposant d'autres possibilités d'aborder le temps, avec des pauses, ruptures narratives, dilatations et accélérations créant un nouveau rythme et un nouveau rapport à l'impression de présence.

Ainsi le combat au sabre dans le cinéma japonais présente-t-il cela d'intéressant qu'il établit un vrai dialogue entre stylisation parfois très marquée et volonté de réalisme, de crédibilité et de retenue presque hiératique dans un mélange original qui n'aura eu de cesse d'évoluer au fil du siècle.

A travers la Partie Pratique du mémoire, j'aurai pu me rendre compte que le combat nécessite à la manière d'une danse un certain effort de préparation chorégraphique pour obtenir un bon rendu à l'écran : un combat réaliste à cent pour cent n'est pas si excitant que cela, et quelque chose de trop stylisé finit par manquer d'intensité et de crédibilité. Réaliser ce court-métrage aura aussi été une expérience riche en enseignements sur le plan du découpage : en acceptant de ne pas subordonner le découpage à l'histoire tout en cherchant à conserver la tension, j'aurai pu avec mon équipe réfléchir à des manières créatives de gérer la prise de vue. J'ai le sentiment d'avoir pu mettre à profit les connaissances acquises durant mes trois ans de formation, qui m'ont permis de mettre en place

de manière cohérente un découpage assez inhabituel par rapport aux courts-métrages plus conventionnels que j'avais réalisés jusqu'alors.

Il va de soi que le portrait brossé dans ce mémoire n'est pas exhaustif, compte tenu du corpus immense que représente le film de sabre japonais, et compte tenu également des barrières floues entre les différentes démarches esthétiques employées par les cinéastes. Nous n'avons également qu'entre vu les scènes de combat de groupe, qui représentent à elles seules un deuxième mémoire possible ! En effet, le suspense étant principalement basée sur le flot d'ennemis à affronter, les dispositifs sont très différents de ceux employés pour suggérer la tension d'un combat singulier, ne serait-ce que pour l'emphase sur le mouvement nettement plus grande et les cadres souvent plus chaotiques – par exemple.

De même, un sujet que je n'ai pas évoqué par souci de concision et par manque de connaissances approfondies est celui de la mise en son de ces scènes, qui aura eu une importance énorme, et qui pourrait constituer un mémoire en soi ; que ce soit pour le travail de la voix, des cris, qui permettent de caractériser les personnages⁴⁰⁶, ou des effets sonores, avec celui qui donne son nom au *chanbara*, celui "des effets sonores d'acier tranchant la chair orchestrés de manière oppressante"⁴⁰⁷ :

« Les raisons pour lesquelles *Yojimbo* a été un film influent, c'est le son, et le sang bien sûr. Mais surtout les sons produits par les sabres. La télévision a repris cela. De fait, Kurosawa a transfiguré le jidai-geki. »⁴⁰⁸

Ces effets sonores particulièrement présents sont élaborés malgré leur côté impressionnant dans le but de rendre le combat plus réaliste et naturel, comme l'indique Kazuo Ikehiro⁴⁰⁹.

Le travail de la musique est également un sujet d'analyse possible intéressant. On a pu voir que le *Miyamoto Musashi* 1941 d'Inagaki n'a que le son des vagues pour accompagnement dans le duel contre Kojirô, et un film comme *Hara-Kiri* a principalement comme accompagnement le son du vent et la musique ambiante de Toru Takemitsu⁴¹⁰. D'un autre côté, les films comme *Rurouni Kenshin* ont eux une approche plus "occidentalisée" que l'on peut mettre en comparaison,

406MINTZ Marilyn D., op cit, p 197

407"unnervingly orchestrated sound effects of steel ripping into flesh". SILVER Alain, op cit, p 38

408ARAI Misao, in GATTO Robin *Souvenirs d'Eiichi Kudo : Partie 2*, op cit, à 5 minutes 31 secondes.

409D. Chris, op cit, p 108

410GANS Christophe in RICOUR-LAMBARD Fabien, op cit, à 20 minutes 36 secondes

avec une grande place accordée à la musique orchestrale épique.

La situation de la scène de combat au sabre aujourd'hui présente des problématiques intéressantes, qui ne sont pas nécessairement limitées au seul cinéma japonais. Dans le contexte mondialisé du film d'action actuellement, la dichotomie (poreuse) entre tendance plutôt "réaliste" et tendance plutôt "spectaculaire" pose ainsi la question de savoir ce qu'il est encore possible d'expérimenter pour filmer le combat sans nécessairement tomber dans un spectaculaire trop gratuit.

Nous pouvons ainsi nous demander si dans le cas – qui sait ! – où le cinéma français venait à apporter plus de films comportant des scènes de combat nous ne pourrions pas, à la manière du cinéma japonais, absorber des codes efficaces de représentation de l'affrontement tout en les mêlant à des influences et codes tirés de sources artistiques plus anciennes.

De plus, avec les développements technologiques qu'a connu le cinéma numérique, de nouvelles possibilités s'offrent dans la manière de concevoir les scènes de combat : enregistrements pour préparer la chorégraphie avant et pendant le tournage, matériel toujours plus perfectionné en termes de mouvements possibles (systèmes de stabilisation comme l'Alien, caméras miniatures comme la GoPro, drones...) ou encore technologies de post-production permettant des résultats inédits par rapport à la pellicule (morphing, recadrages sur des images en très haute résolution...), tout cela peut mener dans le futur au développement de formes nouvelles de scènes de combat... qui pourraient être traitées dans un nouveau mémoire !

Coupez.

終

ANNEXES

Bunraku : théâtre de marionettes.

Bushidô : code de conduite des samouraïs.

Chambara/chanbara : combat de sabres, notion qui peut être restreinte à une scène ("scène de chanbara") ou associée à un genre de film ("film de chanbara").

Gendai(-)geki : film contemporain.

Jidai(-)geki : film historique, généralement situé avant le début de l'ère Meiji (1868).

Kabuki : genre théâtral. Voir page XXX du présent mémoire.

Kenjutsu, kendo : arts martiaux du sabre, le premier "ancien", le second "moderne".

Muku-inu tatakai : "combats de caniche", appellation donnée pendant l'ère Meiji aux combats didactiques reprenant de vrais arts martiaux plutôt que de la danse de kabuki. Ce nom vient du caractère "étranger" de ce type de mise en scène, les caniches étant au XIX^{ème} siècle des chiens exotiques au Japon.

Ninkyô-eiga : film de yakuza traditionnel, avec des personnages "chevaleresques".

Noh/nô : genre théâtral ancien. Evoqué ici par sa gestion de la tension amenée lentement pour exploser d'un coup.

Shinai : sabre en bambou.

Shin-kabuki : type de kabuki de l'ère Meiji tentant d'intégrer le réalisme occidental à la mise en scène du kabuki.

Shinkokugeki : "nouveau drame national", genre viscéral et occidentalisé de théâtre. Voir page XXX du présent mémoire.

Shimpa/shinpa : genre théâtral reprenant directement le théâtre occidental et ses codes, apparu au début du siècle.

Tachimawari : scène de combat de sabre, généralement dans le cadre du kabuki.

Tateshi : chorégraphe de combat de sabre

Tateyaku : rôle principal de preux héros dans le kabuki et le cinéma "classique".

BIBLIOGRAPHIE

- ANDERSON Joseph Lionel et RICHIE Donald : *The Japanese Film: Art and Industry : Expanded Edition*, Princeton, Princeton University Press, 1983
- BAZIN André, *Qu'est-ce que le cinéma*, Paris, 7ème Art, Editions du Cerf, 2002 (1ère éd. 1985)
- BURCH, Noël : *Pour un observateur distant*, Paris, Cahiers du Cinéma/Gallimard, Gallimard, 1982
- BURUMA, Ian : "Une esthétique de la violence", in *Le Cinéma japonais au présent 1959-1979*, dir TESSIER, Max, Cinéma d'aujourd'hui n°15, Paris, 1980
- BORDWELL David : *Figures Traced in Light: On Cinematic Staging*, Berkeley, University of California Press, 2005
"How to Watch a Martial Arts Movie", *Heroic Grace : The Chinese Martial Art Film*, dir CHUTE David et CHENG Sing-Lim, Los Angeles, UCLA Film and Television Archive, 2003, pp 11-12
- CHAMPCLAUX, Christophe : *Tigres et dragons tome IV : Chevaliers et samourais*, Paris, Articles Sans C, Guy Trédaniel, 2008
- CIECKO, Anne Tereska : *Contemporary Asian Cinema*, Londres, Bloomsbury Academic, 2006
- CHUN Jayson Makoto : *A Nation of a Hundred Million Idiots? : A Social History of Japanese Television, 1953-1973*, Londres, Routledge, 2006
- COWLE, Peter : *Kurosawa : Master of Cinema*, New York, Rizzoli, 2010
- DAVIS, Darrell William : *Picturing Japaneseness*, New York, Columbia University Press, 1995
- DELORME, Pierre : *Le Kendô en bande-dessinée*, Paris, Guy Trédaniel, 2008
- D. (DESJARDINS), Chris : *Outlaw Masters of Japanese Film*, Londres, New York, I.B. Tauris, 2005
- DESSER, David : "Toward a Structural Analysis of the Samurai Film", in *Reframing Japanese Cinema*, Bloomington, Indiana University Press, 1992
- EHRlich, Linda C. et DESSER, David, *Cinematic Landscapes : Observations on the Visual Arts and Cinema of China and Japan*, Austin, University of Texas Press, 1994
- FRIENDS OF THE SILENT FILMS : *Recalling the Treasures of Japanese Cinema*, Tokyo, Urban Connections, 2003
- GALBRAITH, Stuart : *The Toho Studios Story: A History and Complete Filmography*, Lanham, Scarecrow Press, 2006

- GALLOWAY, Patrick** : *Warring Clans, Flashing Blades : A Samurai Film Companion*, Berkeley, Stone Bridge Press, 2009
- GATTO, Robin** : *Hideo Gosha, Cinéaste sans maître Tome I : La Vie*, Paris, LettMotif, 2014
Hideo Gosha, Cinéaste sans maître Tome II : Les Films, Paris, LettMotif, 2014
- GEROW, Aaron** : *Kitano Takeshi*, World Directors, Londres, British Film Institute, 2007
- KAUFMANN, Stanley** : "The Impact of Rashomon", in *Rashomon*, dir **RICHE Donald**, New Brunswick, Rutgers University Press, 1987
- KUROSAWA, Akira** : *Comme une autobiographie*, Paris, Petite Bibliothèque des Cahiers du Cinéma, 1995
- MINTZ, Marilyn D.** : *The Martial Arts Films*, North Clarendon, Tuttle Publishing, 1983
- MIYAO, Daisuke** : *The Aesthetics of Shadow : Lighting and Japanese Cinema*, Durham, Duke University Press, 2000
- NORNES, Abé Mark** : *Japanese Documentary Film: The Meiji Era Through Hiroshima*, Minneapolis, Visible Evidence, University Of Minnesota Press, 2003
- PINON, Matthieu** : *Histoire(s) du manga moderne (1952–2012)*, Paris, Ynnis, 2015
- PRINCE, Steven** : *The Warrior's Camera*, Princeton, Princeton University Press, 1991
- RICHE, Donald** : *A Hundred Years of Japanese Film : A Concise History*, Tokyo, Kodansha International, 2001
The Films of Akira Kurosawa, Berkeley, University of California Press, 1999
- SATO, Tadao** : *Le Cinéma japonais Tome I*, Paris, Cinéma Pluriel, Editions du Centre Pompidou, 1998
Le Cinéma japonais Tome II, Paris, Cinéma Pluriel, Editions du Centre Pompidou, 1998
- SCHILLING, Mark** : *Yakuza Movie Book*, Berkeley, Stone Bridge Press, 2003
- SCHODT Fredrik L.** : *Manga ! Manga !: The World of Japanese Comics*, New York, Kodansha America, 1983
- SILVER, Alain** : *The Samurai Film*, Bromley, Columbus Books, 1983 (première édition : 1977)
- SOUDET, Julien** : *Le Film de danse*, dir. DOBBELS Daniel et PISANO Giusy, Saint-Denis, Ecole Nationale Supérieure Louis Lumière, 2013

STANDISH, Isolde : *A New History of Japanese Cinema : A Century of Narrative Film*, Londres, Bloomsbury Publishing PLC, 2006

TASKER, Yvonne : *The Hollywood Action and Adventure Film*, Hoboken, New Approaches to Film Genre, Wiley-Blackwell, 2015

TESSON, Charles : *Akira Kurosawa*, Paris, collection Grands Cinéastes, Cahiers du Cinéma, 2008

THOMAS, Benjamin : "Mercenaires et samourais, western et chambara, le dialogue des genres", in *Le Western et les mythes de l'Ouest*, dir. **MENEGALDO Gilles** et **GUILLAUD Lauric**, Interférences, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2015

THORNE, Roland : *Samurai Films*, Harpenden, Oldcastle Books, 2008

THORNTON, S.A. (Sybil Ann) : *The Japanese Period Film : A Critical Analysis*, Jefferson, McFarland, 2007

WADA-MARCIANO, Mitsuyo : *Japanese Cinema in the Digital Age*, Honolulu, University of Hawaii Press, 2012

A lire également, le livre suivant que je n'ai pas réussi à trouver mais qui peut contenir des informations intéressantes :

GALLOWAY, Patrick : *Stray Dogs & Lone Wolves, The Samurai Film Handbook*, Berkeley, Stone Bridge Press, 2005

Revue :

APPLEBAUM, Steven : "Blind Fury", Total DVD n°65, Juillet 2004

BINH, N.T. : "Le Samouraï du crépuscule", *Zurban*, 10 mai 2006

DOUCHET, Jean, "Samouraï, mais ça sabre dur", in *Cahiers du Cinéma*, n°608, janvier 2006

Etudes cinématographiques n° 30-31 : *Akira Kurosawa*, Paris, printemps 1964

PAVLUS, John : "Zatoichi Add New Twists to a Japanese Legend", *American Cinematographer*, juin 2004

RAUGER, Jean-François : "Le Sabre et le landau", in *Cahiers du Cinéma*, n°479-480, mai 1994

Musical n°5 : *Kabuki*, Paris, Revue du Théâtre Musical du Châtelet, 1987

Sites internet :

BANDÔ, Yajûrô : La conférence d'introduction à *La Barrière d'Osaka sous la neige des amours* à la Maison de la Culture du Japon à Paris a été enregistrée par la MCJP mais n'a pas encore (17 mai 2016) été mise en ligne.

D'HUISSIER, Romain : "Le Chambara", http://dossiers.cyna.fr/article-imprim.php3?id_article=739

GRANGE, Benjamin : "Les Samourais, icônes d'un cinéma",
www.iletaitunefoislecinema.com/memoire/2131/les-samourais-icônes-dun-cinema

<https://en.wikipedia.org/wiki/Kabuki>

http://www2.ntj.jac.go.jp/unesco/kabuki/en/4/4_02.html

Documentaires :

GATTO Robin et ARDUINI Fabrice : *Eiichi Kudo ou l'art du réalisme*, DVD *Les Treize tueurs*, Paris, Les Introuvables, Wild Side Video, 2007

GATTO Robin : *Souvenirs d'Eiichi Kudo Parties 1 à 3*, coffret DVD *Eiichi Kudo : Samurai Rebellion*, Paris, Les Introuvables, Wild Side Video, 2007, couleur, sonore

Samurai Guerilla Parties 1 à 3, 2007, coffret DVD *Eiichi Kudo : Samurai Rebellion*, Paris, Les Introuvables, Wild Side Video, 2007, couleur, sonore

Misumi, Ichikawa : au fil du sabre, DVD *Tuer*, Coffret DVD *Kenji Misumi : La Trilogie du sabre*, Paris, Les Introuvables, Wild Side Video, 2006, couleur, sonore

Hideo Gosha Jidai Geki Style, DVD *Hitokiri, le châtiment*, Paris, Les Introuvables, Wild Side Video, 2009

RICOUR-LAMBARD, Fabien : *Entretien avec Christophe Gans*, 2006, DVD *Harakiri*, Paris, Les Introuvables, Wild Side Video, 2006

SIMSOLO Noël : *Corps en scènes chez Kurosawa*, DVD *Le Garde du corps*, Paris, Les Films de ma vie, Opening, 2006

FILMOGRAPHIE

FUJITA, Toshiya, *Shurayukihime (Lady Snowblood)*, Japon, 1973, 96 min, couleur, sonore.

FUKASAKU, Kinji, *Makai tenshō (Samurai Reincarnation)*, Japon, 1981, 122 min, couleur, sonore.

FURUMAYA, Tomoyuki, *Bushidō shikusutein (Bushido sixteen)*, Japon, 2012, 109 min, couleur, sonore.

FUTAGAWA, Buntarō, *Gyakuryū*, Japon, 1924, 750m, noir et blanc, muet (benshi).

FUTAGAWA, Buntarô, *Orochi (Le Serpent)*, Japon, 1986, 1975m, noir et blanc, muet (benshi).

GANS, Christophe, *Crying Freeman*, Canada/États-Unis/France/Japon, 1995, 102 min, couleur, sonore.

GOSHA, Hideo, *Sanbiki no samurai (Trois samourais hors la loi)*, Japon, 1963, 95 min, noir et blanc, sonore.

GOSHA, Hideo, *Kiba Ôkaminosuke (Kiba le loup enragé)*, Japon, 1966, 75 min, noir et blanc, sonore.

GOSHA, Hideo, *Kiba Ôkaminosuke jigoku giri (Kiba l'enfer des sabres)*, Japon, 1967, 72 min, noir et blanc, sonore.

GOSHA, Hideo, *Goyôkin (Goyokin, l'or du shogun)*, Japon, 1969, 124 min, couleur, sonore.

GOSHA, Hideo, *Jittemai*, Japon, 1986, 115 min, couleur, sonore.

IMAI, Tadashi, *Adauchi*, Japon, 1964, 104 min, noir-et-blanc, sonore.

INAGAKI, Hiroshi, *Miyamoto Musashi*, Japon, 1941, fragments (perdu ?), noir-et-blanc, sonore.

INAGAKI, Hiroshi, *Kanketsu Sasaki Kojirô: Ganryû-jima kettô*, Japon, 1951, 98 min, noir-et-blanc, sonore.

INAGAKI, Hiroshi, *Miyamoto Musashi (La Légende de Musashi Miyamoto)*, Japon, 1955, 93 min, couleur, sonore.

INAGAKI, Hiroshi, *Miyamoto Musashi : Ichijôji no kettô (Duel au temple Ichijoji)*, Japon, 1956, 104 min, couleur, sonore.

INAGAKI, Hiroshi, *Miyamoto Musashi kanketsuhen: kettô Ganryûjima (La Voie de la lumière)*, Japon, 1956, 105 min, couleur, sonore.

ISHII, Teruo, *Bôhachi bushidô : poruno jidaigeki (Les Huit vertus bafouées)*, Japon, 1973, 81 min, couleur, sonore.

ITAMI, Mansaku, *Akanishi Kakita (L'Espion Akanishi Kakita)*, Japon, 1937, 77 min, noir et blanc, sonore.

ITO, Daisuke, *Chûji tabi nikki (Journal du voyage de Chûji)*, Japon, 1927, fragments, noir et blanc, muet (benshi).

KINUGASA, Teinosuke, *Jigokumon (La Porte de l'enfer)*, Japon, 1953, 86 min, couleur, sonore.

KITAMURA, Ryûhei, *Bâsasû (Versus, l'ultime guerrier)*, Japon, 2000, 119 min, couleur, sonore.

KITAMURA, Ryûhei, *Aragami*, Japon, 2003, 78 min, couleur, sonore.

KITAMURA, Ryûhei, *Azumi*, Japon, 2003, 128 min, couleur, sonore.

KOBAYASHI, Masaki, *Seppuku (Hara-kiri)*, Japon, 1962, 133 min, noir et blanc, sonore.

KOBAYASHI, Masaki, *Jôi-uchi: Hairyô tsuma shimatsu (Rébellion)*, Japon, 1967, 128 min, noir et blanc, sonore.

KUDO, Eiichi, *Jûsannin no shikaku (Les Treize tueurs)*, Japon, 1963, 125 min, noir et blanc, sonore.

KUDO, Eiichi, *Daisatsujin (Le Grand attentat)*, Japon, 1964, 118 min, noir et blanc, sonore.

KUDO, Eiichi, *Jûichinin no samurai (Les Onze guerriers du devoir)*, Japon, 1967, 95 min, noir et blanc, sonore.

KUROSAWA, Akira, *Sugata Sanshirô (La Légende du grand judo)*, Japon, 1943, 79 min, noir et blanc, sonore.

KUROSAWA, Akira, *Rashômon*, Japon, 1950, 88 min, noir et blanc, sonore.

KUROSAWA, Akira, *Shichinin no samurai (Les Sept samourais)*, Japon, 1954, 207 min, noir et blanc, sonore.

KUROSAWA, Akira, *Tsubaki Sanjurô (Sanjuro)*, Japon, 1962, 96 min, noir et blanc, sonore.

KUROSAWA, Akira, *Yojinbô (Le Garde du corps)*, Japon, 1961, 110 min, noir et blanc, sonore.

LEONE, Sergio, *Pour une poignée de dollars (Per un pugno di dollari)*, Italie/Espagne/RDA, 1964, 96 min, couleur, sonore.

MAKINO, Masahiro, *Rônin-gai - dai niwa*, Japon, 1929, 4555 m, noir et blanc, muet (benshi).

MAKINO, Masahiro, *Concours de chant des tourtereaux (Oshidori utagassen)*, Japon, 1939, 69 min, noir et blanc, sonore.

MASUMURA, Yasuzô, *L'Enfer des supplices (Kamitori Hanzo jigoku-zeme)*, Japon, 1973, 89 min, couleur, sonore.

MIIKE, Takashi, *Ichimei (Hara-kiri : mort d'un samourai)*, Japon, 2011, 124 min, couleur, sonore.

MISUMI, Kenji, *Tuer (Kiru)*, Japon, 1962, 75 min, couleur, sonore.

MISUMI, Kenji, *Nemuri Kyōshirō 8: Burai-ken*, Japon, 1966, 79 min, couleur, sonore.

MISUMI, Kenji, *Zatōichi kesshō tabi (La Légende de Zatoichi : Voyage meurtrier)*, Japon, 1968, 87 min, couleur, sonore.

MISUMI, Kenji, *Kozure Ōkami: Sanzu no kawa no ubaguruma (Baby Cart : L'enfant massacre)*, Japon, 1972, 95 min, couleur, sonore.

MISUMI, Kenji, *Kozure Ōkami: Shinikazeni mukau ubaguruma (Baby Cart: Dans la terre de l'ombre)*, Japon, 1972, 89 min, couleur, sonore.

MISUMI, Kenji, *Ōkami-yo rakujitsu o kire (Les Derniers samourais)*, Japon, 1974, 159 min, couleur, sonore.

MORI, Kazuo, *Hakuoki*, Japon, 1959, 79 min, couleur, sonore.

NAKANO, Hiroyuki, *Esu-efu : Samurai fikushon (S.F. Samurai Fiction)*, Japon, 1998, 111 min, couleur et noir-et-blanc, sonore.

NUMATA, Koroku, *Kosuzume tōge*, Japon, 1923, 1040 m, noir-et-blanc, muet (benshi).

OKAMOTO, Kihachi, *Samurai (Samourai)*, Japon, 1965, 122 min, noir-et-blanc, sonore.

OKAMOTO, Kihachi, *Dai-bosatsu tōge (Le Sabre du mal)*, Japon, 1966, 119 min, noir-et-blanc, sonore.

OKAMOTO, Kihachi, *Zatōichi to Yōjinbō (Zatoichi contre Yojimbo)*, Japon, 1970, 119 min, couleur, sonore.

OSHIMA, Nagisa, *Ninja bugei-chō (Carnets secrets des ninja)*, Japon, 1967, 123 min, noir et blanc, sonore.

OSHIMA, Nagisa, *Gohatto (Tabou)*, Japon, 1999, 100 min, couleur, sonore.

OTOMO, Keishi, *Rurōni Kenshin: Meiji kenkaku roman tan (Rurouni Kenshin)*, Japon, 2012, 134 min, couleur, sonore.

PECKINPAH, Sam, *The Wild Bunch (La Horde sauvage)*, Etats Unis, 1969, 145 min, couleur, sonore.

SASAKI, Yasushi, *Binan-jō*, Japon, 1959, 93 min, couleur, sonore.

SHINODA, Masahiro, *Yari no Gonza (Gonza le lancier)*, Japon, 1986, 126 min, couleur, sonore.

SOGA, Masashi, *Goronbô jidai*, Japon, 1929, fragments, noir et blanc, muet (benshi).

STURGES, John, *Les Sept mercenaires (The Magnificent Seven)*, Etats-Unis, 1960, 128 min, couleur, sonore.

TARANTINO, Quentin, *Kill Bill Volume 1*, Etats-Unis, 2004, 111 min, couleur, sonore.

UCHIDA, Tômu, *Dai-bosatsu tôge (Le Passage du grand Bouddha)*, Japon, 1957, 106 min, couleur, sonore.

UCHIDA, Tômu, *Dai-bosatsu tôge dai nibu*, Japon, 1958, 105 min, couleur, sonore.

UCHIDA, Tômu, *Dai-bosatsu tôge kanketsu-hen*, Japon, 1959, 106 min, couleur, sonore.

UCHIDA, Tômu, *Miyamoto Musashi: Ganryû-jima no kettô (Le Duel de l'aube)*, Japon, 1965, 121 min, couleur, sonore.

WANG, Yu, *Long hu dou (La Vengeance du tigre)*, Hong-Kong, 1970, 90 min, couleur, sonore.

YAMADA, Yôji, *Tasogare Seibei (Le Samouraï du crépuscule)*, Japon, 2002, 129 min, couleur, sonore.

YAMADA, Yôji, *Kakushi ken oni no tsume (La Servante et le samouraï)*, Japon, 2003, 132 min, couleur, sonore.

YAMADA, Yôji, *Bushi no ichibun (Love and Honor)*, Japon, 2006, 121 min, couleur, sonore.

YAMAGUCHI, Teppei, *Kurama Tengu kyôfu jidai*, Japon, 1928, noir et blanc, 1000m, muet (benshi).

YAMANAKA, Sadao, *Ninjô kami-fusen (Humanité et ballons de papier)*, Japon, 1937, noir et blanc, 86 min, sonore.

YASUDA, Kimiyoshi, *Shin Zatôichi : Yabure ! Tojin-ken (Zatôichi contre le sabreur manchot)*, Japon, 1971, 94 min, couleur, sonore.

ZWICK, Edward, *The Last Samurai (Le Dernier samouraï)*, Etats-Unis/Nouvelle-Zélande/Japon, 2003, 154 min, couleur, sonore.

Autres films cités :

HITCHCOCK, Alfred, *Fenêtre sur cour (Rear Window)*, Etats Unis, 1954, 112 min, couleur, sonore.

KINOSHITA, Keisuke, *Carmen revient au pays (Karumen kokyô ni kaeru)*, Japon, 1951, 86 min, couleur, sonore.

Inconnu (?), *Rebyu tanjô*, Japon, 1955, durée inconnue.

Table des illustrations

p 1 : Photographie publicitaire pour *Zatôichi contre Yojimbô* (*Zatôichi to Yojinbo*, Kihachi Okamoto, 1970), Daiei.

pp.14 et 17 : Pièce de kabuki : https://www.youtube.com/watch?v=_PPRMp7uIZw

p 31 : Assassinat d'Inejiro Asanuma : <https://www.youtube.com/watch?v=D4KROpdUkrM>

p 63 : Estampe de Hiroshige : <http://rijkmuseum.nl/collectie/RP-P-1956-743>

p 64 : Estampe de Kunisada : <http://www.mfa.org/collections/object/472339>

pp 125 et 127 : Photographies de tournage par Marc Fournier

p 133 : fragment de scénario annoté par Carine Lebrun

Tous les photogrammes ont été réalisés par moi et proviennent de copies DVD et électroniques des films.

Partie Pratique du Mémoire
« Découpages » : histoire technique du chanbara filmé

戦

う

(« COMBATTRE »)

Cette PPM fait partie du mémoire intitulée : *Découpages : matérialiser le combat au sabre dans le cinéma japonais*

ENS Louis-Lumière

20 rue Ampère – BP 12 – 93213 La Plaine Saint Denis Cedex, France

Tél. +33 (0) 1 84 67 00 01

E-mail : direction@ens-louis-lumiere.fr

Date de soutenance : juin 2016

Directeur de mémoire interne : Jérôme Boivin

Directeur de mémoire externe : Benjamin Thomas

Présidente du jury cinéma et coordinatrice des mémoires : Giusy Pisano

SOMMAIRE

Curriculum Vitae.....	p 151
Note d'intention de la PPM.....	p 152
Synopsis.....	p 155
Scénario.....	p 156
Liste des matériels employés.....	p 158
Listes technique et artistique.....	p 166
Plan de travail du tournage.....	p 167
Plan de travail de la post-production.....	p 168
Etude technique et économique.....	p 169
Synthèse des résultats.....	p 171

Cedric DURON

196 boulevard Anatole France
93200 SAINT DENIS, FRANCE
Téléphone : 06 68 52 84 67

E-mail : cedric.duron.73@gmail.com

Date de naissance : 8 mars 1991

ETUDES	
2013 – 2016	Ecole Nationale Supérieure Louis Lumière, Saint-Denis Master option Cinéma (direction photo, cadrage, mise en scène, montage...)
2011 – 2013	Université Lumière Lyon 2, Lyon Licence Arts du Spectacle option Cinéma
2009 – 2011	Lycée Champollion, Grenoble Classes Préparatoires aux Grandes Écoles section Littéraire option Anglais
2006–2009	Lycée Général et Technique Paul Héroult, Saint-Jean-de-Maurienne Baccalauréat Littéraire
EXPERIENCE	
STAGES	<ul style="list-style-type: none">• Assistant-monteur et postproduction pour APARTé (6 mois) (juillet à décembre 2016)• Electricien pour <i>Primaire</i> d'Hélène Angel (3 semaines) (Lionceau Films) (décembre 2015)• Assistant matériel de prise de vue pour Transpacam (1 mois) (mi-juillet-mi-août 2015)• JRI (réal.-cadreur-monteur (Final Cut Pro 7)) pour TV8 Mont Blanc (1 mois) (août 2013) <p>EXPERIENCE DANS LES POSTES SUIVANTS : Monteur, réalisateur, 1^{er} et 2nd Assistant-réalisateur, Chef-Opérateur, Cadreur, Assistant-caméra, Chef-électricien, Scénariste, Scripte, Etalonneur, Machiniste...</p>
LANGUES	
Anglais : Bilingue Français: Langue maternelle	Allemand : Compétence professionnelle limitée Japonais, Italien : rudiments
PERMIS DE CONDUIRE	
Permis B, dispose d'une voiture	
AUTRES INTERETS	
Histoire, photographie, musique (guitariste), dessin, peinture, cultures d'Asie, littérature, art moderne, langues étrangères, cuisine japonaise, archéologie...	

NOTE D'INTENTION

Au départ j'avais en tête pour ma P.P.M. de faire une « vraie » reprise de combat de *chanbara* : des samouraïs se battant dans un décor pittoresque avec des sabres, des Japonais en kimonos, du sang, etc. Mais autant pour des raisons de faisabilité, de difficultés d'écriture vis à vis du scénario, que pour un problème général de subtilité, j'ai préféré prendre un instant pour réfléchir à l'idée générale. J'ai choisi d'arriver à un résultat plus noble et moins racoleur en termes de violence en me penchant sur le kendo comme contexte de combat.

Ainsi, plutôt que de balancer du ketchup et des bras coupés un peu partout, je propose de suggérer l'effort, l'intensité, la tension par le biais de la technique.

J'ai décidé de faire quelque chose d'assez simple : un combat de kendo qui sur le plan esthétique général part d'un point A qui favorise la fluidité, un certain calme - presque de la contemplation - pendant laquelle chacun se jauge, pour aller en un peu moins de dix minutes au point B qui est la fin de l'affrontement mouvementé entre deux kenshi passionnés qui trouvent chez chacun un adversaire très fort.

Il n'y a pas vraiment de « scénario » si ce n'est que chacun essaie de placer le coup décisif en restant dans les règles de l'art. J'envisage de faire s'identifier le spectateur plus à l'élève qu'au sensei, plus sûr de lui. La chorégraphie n'est pas encore définie. J'ai par contre un découpage préparatoire en cours de travail sur lequel le travail sera basé et qui sera utilisé comme référence pour le tournage. Dans l'ensemble, c'est un kendo plutôt proche de ce qui se fait en championnats qui servira de référence, plus riche en mouvement que le kendo plus sec et fixe des entraînements.

ACTEURS ET COSTUMES

Les acteurs ne seront pas nécessairement des professionnels, mais j'aimerais recruter deux acteurs qui savent vraiment se battre avec leurs shinai et qui sauront participer à l'élaboration des chorégraphies avec éventuellement une part d'improvisation.

Le combat se déroulera en tenue, avec casque, gants, plastrons... et les armes seront des shinai (sabres en bambou). Cela retire beaucoup de contraintes (effets spéciaux, assurances blessures...) pour en rajouter d'autres plus intéressantes : comment rendre le combat palpitant, comme faire ressentir l'émotion dans des regards partiellement cachés par la visière des casques ?

Si on veut faire sentir la matérialité des corps, autant que les coups portés touchent vraiment les duellistes.

Un emploi ponctuel de la Phantom nous permettra des effets de prise de vue au ralenti donnant de la pesanteur et de l'impact aux coups filmés.

LE DÉCOR

Pour le décor, j'ai choisi de m'orienter vers quelque chose d'assez minimaliste, en studio. Outre le coût moindre d'un décor implanté sur le plateau 1 de l'école par rapport à la location d'une salle et d'un utilitaire, nous aurons également plus de liberté quant au contrôle de la lumière et du son. Le décor sera essentiellement composé d'une surface carrée en parquet stratifié

d'environ 7,75m de côté, soit 20 bottes de stratifié à 2,99€ le m² de chez Leroy Merlin, ainsi que de quelques éléments comme un porte-sabre avec quelques bokken dessus, des écran shoji du plateau 2, de toiles avec des caractères de nom de dojo, d'un petit autel, et peut-être de colonnes à chaque coin de la zone et d'un rond rouge solaire derrière l'autel (comme dans la fin du générique de la 36ème chambre de Shaolin). Le rideau noir du plateau 1 sera tiré intégralement autour du plateau et normalement l'axe face à l'entrée-pilier du plateau ne sera (presque ?) jamais utilisé.

LA LUMIÈRE ET LE CADRE

La lumière serait soignée sans pour autant partir dans le baroque d'emblée, mais j'aimerais que le directeur de la photographie travaille les clairs-obscurs et d'éventuels petits effets (allumage de projecteurs colorés « à effet » pour donner une dimension « subjective » par exemple, un peu comme dans les vieux *pinku-eiga* ou certains Shohei Imamura et Seijun Suzuki). Si pour cause de planning nous devons tourner tard, nous pourrions tenter de faire les plans montrant les fenêtres donnant sur l'extérieur séparément de ceux pour lesquels ce n'est pas le cas afin de limiter les faux raccords jour/nuit. Je préfère éviter la nuit car les éclairages de gymnase ne me plaisent pas, même s'ils étaient un peu sculptés, lorsqu'ils sont la seule source « diégétique » possible. Les dojo ayant une verrière sur un mur peuvent être intéressants car ils permettraient (quand ils sont hors-champ) de justifier des sortes de fausses-teintes créées par nos soins qui amèneraient des effets de fluctuations ou de clairs-obscurs intéressants.

Les tons seraient – autant que le décor trouvé le permette – dans des tons ambrés, beiges, dont la chaleur sans être trop prononcée mettrait en valeur les combattants dont les tenues seront sombres (noires ou bleu-marine). Les vestiaires seraient plus « blancs », avec des tons légèrement bleus et verts. Si des lumières vertes « SORTIE » sont dans le champ pour le dojo, elles seront coupées ou camouflées.

Le format sera dans l'idéal du scope 2.35:1 anamorphique, avec un objectif zoom. J'espère pouvoir en emprunter un auprès d'Angénieux. J'envisage le scope anamorphique en référence aux films de l'âge d'or (années 55 à 75 environ) du film de chanbara, qui étaient tournés avec ce procédé. Dans le cas d'une impossibilité de prêt gracieux, je ferai le film avec des optiques sphériques (Cooke Mini S4) dont l'image sera croppée en post-production ; le film sera bien en 2,35 mais je n'aurai pas pu m'initier à l'anamorphique que je n'aurai du coup jamais employé. Dans le cas de la liberté allouée par une image croppée, j'envisage aussi le 2.15:1 ou 2,10:1, qui sont les formats des estampes japonaises en tryptique.

En termes de machinerie, je souhaiterais pour les séquences 3 et 4 pouvoir favoriser le mouvement, soit avec un Steadicam (en particulier pour la séquence 4) à la Ryuhei Kitamura, soit si les possibilités d'emprunt ou de location sont trop restreintes, à l'épaule avec les poignées bleues et des contrepoids pour équilibrer.

PRISE DE SON

Pour la prise de son, j'aimerais employer autant que possible du son synchrone ; les bruits de mouvements, des coups secs des shinai et surtout les cris assez intenses des duellistes devraient être amplement suffisants pour donner matière à une grande tension. Les sons seraient ensuite retravaillés en post-production avec d'éventuels effets modifiés (distorsions, échos...) ou ajoutés pour participer à l'ambiance de chaque séquence et assurer d'une certaine manière le

« *chan-chan bara-bara* », le bruit des sabres que s'entrechoquent et tranchent.
La musique serait assez minimale, j'envisage des percussions type taiko.

PLANNING

Le tournage se fera sur une durée de quatre à cinq jours pour un film d'environ 7 à 8 minutes. Les combats peuvent être compliqués à mettre en place et à répéter et les mouvements plus élaborés qu'il ne pourraient le paraître, je préfère donc garder du temps pour faire les choses aussi proprement que possible ; ainsi je pense que deux voire trois jours seront nécessaires.

La période de tournage sera la semaine du 25 avril, avec une journée de décoration et préparation le 23 avril. C'est assez tard dans l'année, mais les disponibilités jointes des acteurs, du plateau 1 et des membres clés de l'équipe font de cette période presque la seule possible.

SYNOPSIS

Un pratiquant de kendo et un sensei se battent en duel pour un match amical qui va monter en intensité au fur et à mesure que l'élève réalise ses limites.

SCENARIO

1. INT – DOJO – ENTRAINEMENT – SOIR

L'ELEVE, sans armure, s'entraîne intensément en faisant des échauffements, et quelques kata avec le sensei.

2. INT – DOJO – JOUR

Un men posé au sol. L'ELEVE et le SENSEI enfilent chacun de leur côté les pièces de l'armure de kendo. Ils prennent leurs shinai. ECRAN TITRE !

3. INT – DOJO – JOUR

3.a. Les combattants procèdent aux salutations. Début du combat, les deux kenshi se mettent en garde et se rapprochent. Le combat démarre de façon assez calme et statique, l'ELEVE observe le SENSEI. Chacun teste la garde de l'autre.

Au bout d'une trentaine de secondes le SENSEI lance un coup au men d'une manière qui prend un peu l'ELEVE par surprise. Ce dernier bloque le coup, se déplace selon une courbe, et les deux s'éloignent.

- Durée de cette phase : 1 minute

3.b. Les duellistes se remettent en garde. Deuxième offensive commençant par un coup au men donné par l'ELEVE, plus nerveux. Ses coups sont moins retenus, plus amples, il se dépense plus, beaucoup de contact des corps. Ce men est contré par le sensei, tente un coup au kote, le sensei pare finalement avec un men que l'élève.

Après un court moment de flottement, L'ELEVE repasse à l'attaque de manière très énergique ; il tape vite, intensément, accélère, se dépense beaucoup trop. Cet échange de coups avec le sensei dure une trentaine de secondes. Les coups sont les suivants : élève kote, sensei contre avec men, élève est poussé en arrière mais revient et tente un men, sensei bloque et accélère le mouvement en mettant le shinai sur les reins, élève plonge et attaque sur les côtés,

sensei dévie → L'ELEVE finit par se prendre un petit coup sec au men ; il se retrouve dans le dos du sensei.

L'ELEVE se retourne et tente un coup mi-bluff-mi-désespéré au dô. Le SENSEI le pare et l'ELEVE poursuit sa course sur 3 ou 4 mètres.

- Durée totale de cette phase : 1 minute 30

3.c. L'ELEVE se ressaisit et se décontracte. La lumière entourant la zone de combat diminue. L'ELEVE attaque avec deux men, le sensei contre, l'ELEVE tente un kote-men et traverse, le SENSEI répond avec un men. Nouveau moment d'observation.

Les deux échangent plusieurs coups rapides : l'ELEVE fait un men, le SENSEI dévie le sabre et met un men, l'ELEVE se retourne et met kote-men, que le SENSEI évite en faisant un pas de côté. L'ELEVE finit en cherchant par repérer une faille, il se lance (tsuri-age) et place un men très réussi ; son shinai se courbe sous le choc du coup. (total des coups envisagés : élève 6 sensei 6)

L'ELEVE se retourne et est visiblement surpris par son propre coup. Il se déconcentre un instant et le SENSEI en profite pour placer un tsuki (référence : kata sanbon-me). Il s'arrête avant que le coup ne touche l'ELEVE. Le temps s'arrête. Après cette pause, les deux se saluent et le SENSEI s'en va ; l'ELEVE reste en position de salut puis se retire.

-Durée de cette phase : 2 minutes 30

4. INT – DOJO – JOUR

Ellipse. L'ELEVE est fatigué par le combat. Le SENSEI lui témoigne de la bienveillance pour avoir mené un bon combat. Les deux se remercient.

FIN

Liste Caméra

	Equipement	Quantité	Notes
Kit Alexa Standard	Corps caméra ALEXA Standard	1	
	Viseur	1	
	Semelle de décentrement	1	
	Réhausse arrière	1	
	Tige 19 (24cm)	2	
	Tige 15 (24cm)	2	
	Plaque fixation Vlock	1	
	XLR 3	1	
	Cable viseur court	1	
	Cable viseur long	1	
	Tournevis 6 pans	1	
	Clé 6 pans	1	
Kit Phantom HD GOLD	Caméra Phantom HD GOLD	1	N°9649
	Réhausse + Vis Congrès	1	
	Alimentation 24 V	1	
	Chucco avec interrupteur	1	
	Prolong XLR3 24V 2m50	1	
	Cable Viewfinder (Alim. 12V + 3BNC)	1	
	Cable Capture (5BNC)	1	
	Cable Ethernet (RJ45 - Fischer 8)	1	
	Cinémag 128 Go + House	1	N°VR11146CMII128-11400
Zoom Canon 30-300	(Next Shot)	1	Didier Greze
Kit Zeiss T2.1	Zeiss T2.1 Distagon 16mm	1	7156178
	Zeiss T2.1 Distagon 24mm	1	6888239
	Zeiss T2.1 Distagon 28mm	1	7112259
	Zeiss T2.1 Planar 32mm	1	7111798
	Zeiss T2.1 Planar 40mm	1	6824318
	Zeiss T2.1 Planar 50mm	1	6887439
	Zeiss T2.1 Planar 85mm	1	7085886
	Zeiss T2.1 Planar 100mm	1	6676495
Supports caméra	Grande branche (120)	1	
	Petite branche (120)	1	
	Base plate (120)	1	
	Tête Fluide Sachtler 9 x 9	1	
	Tête Lambda Cartoni	1	Avec plaque large

Quart de brie	1	
---------------	---	--

Mattebox	Mattebox 6x6	1	
	MB Moviecam 4 x 5,6, 2 tiroirs	1	
	Donut Ø 80mm	1	
	Caches	5	
	French Fly	1	
	Clip On 4 x 5,6	1	

Monitoring	Kit Transvideo 9"	1	
	Kit Starlite Transvideo Onboard	1	
	Kit Sony 22"	1	
	Roulante Combo	1	
	Kit Batteries Aaton	1	
	Emetteur-recepteur HF Transvideo	1	
	BNC 10m	2	
	BNC 2m	2	
	BNC 50cm	2	
	XLR 4	2	
	Touret BNC	1	

Accessoires	Kit Follow Focus Chrosziel	1	Crantage 0,8 et 8 disques de marquage
	Kit poignées bleues	1	
	Batteries Bebop Rouge 140	6	Avec chargeur
	Batterie Plomb	2	Avec chargeur
	Voile caméra	1	
	Multiprise	2	
	Commande Zoom Preston Microforce	1	
	Moteur Heden	1	
	Commande HF Chrosziel MagNum	1	NEXT SHOT

Filtres	Clear	1	4 x 5,6
	Black Pro Mist 1/2	1	4 x 5,6
	Filtre polarisant	1	4 x 5,6
	Série ND	3	4 x 5,6, trois filtres : ND3, ND6 et ND9
	IRND9	1	4 x 5,6
	Série Low Contrast	1	4 x 5,6, cinq filtres du 1/8 au 2
	Série Degradé ND Soft	1	4 x 5,6, trois filtres : ND3, ND6 et ND9

Data	Cartes SXS Pro	2	Capacité 64 Go
	Mac Book Pro Phantom	1	
	Lacie Rugged 1To	1	
	Cable USB 3	2	
	Tour RAID + cable + alimentation	1	
	Carte SDHC 4GB	1	
Mesures	Cellule Spectra	1	
	Spotmètre Kenko	1	
	Chercheur de champ	1	
	Kit pointeur laser	1	
Consommables	Gaffer Couleur 25mm	3	Trois couleurs
	Gaffer 50mm	2	Noir et blanc
	Permacel 50mm	1	Noir
	Kit mires	1	Confo. Cadre, Fourier
	Pistolet Dust-Off	1	Pistolet orientable

Prêt d'Alexandre Delol (26 et 27 avril)

Kit Alexa Studio	Corps caméra ALEXA Studio	1	
	Viseur	1	
	Semelle de décentrement	1	
	Réhausse arrière	1	
	Tige 19 (24cm)	2	
	Tige 15 (24cm)	2	
	Plaque fixation Vlock	1	
	XLR 3	1	
	Cable viseur court	1	
	Cable viseur long	1	
	Tournevis 6 pans	1	
	Clé 6 pans	1	

Cette liste est en accord avec les volontés de mise en scène en termes de qualité visuelle et d'ergonomie. Il aurait selon Matthias été préférable d'avoir les optiques Cooke S4 mais elles ont été réservées avant que nous n'ayons le temps de communiquer notre changement d'avis. Les deux caméras permettront "à la Kurosawa" de capter les mouvements dans leur continuité en termes d'angle. Le zoom a été choisi car nous pouvions l'avoir gratuitement et qu'il permet de très longues focales et a un tracking donnant un effet intéressant dans les zooms rapides.

Liste Machinerie

	Equipement	Quantité	Notes
Accessoires	Borniol 3 x 2 m	4	
	Borniol 6 x 6 m	1	
	Pinces Stanley	20	
	Taps 2 x 2m	2	
	Echelle	1	
	Escabeau 8 marches	1	
	Gueuse sable	15	
	Gueuse fonte	2	
	Cubes 15x20x30	8	
	Cubes 40	4	
	Cubes 20	4	
	Cubes 10	2	
	Cubes 5	2	
	Cales diverses (Sifflet, battant, bastaing)		
	Sangles à cliquet	10	
	Fil	4	
	Barres fixation 2,80 m	4	
	Collier Spigot 28	4	
	Poulies	4	
	Elingue tissus	2	
Barres	Barre 6m	2	
	Barre 4m	2	
	Barre 2,8m	4	
	Barre 1m	6	
	Trilight 2m	1	
	Accroche trilight et goupilles	4	
Travelling	Elemack	1	
	Plateau travelling petit	1	Avec boggies
	Rails		7m
	Traverses		
	Kit Argus		
	Déports Argus		
	Bazooka	1	
	Coupole déportée (EC/120)	2	Petite et longue
	Coupole orientable	1	
	Coupole droite (EC/120)	1	
	Colonette droite	2	Petite et longue
Niveau à bulle	1		

	Tour Camagrip	1	
Consommables	Bombe à matter	1	
	WD 40	1	
	Talc	1	
	Marteau + clous	1	
	Agrafeuse à bois	1	Avec Agrafes
	Pâte américaine		

La tour n'a finalement pas été employée, un praticable ayant été suffisant. Les éléments de machinerie auront permis d'obtenir des cadres stables très près du sol. Le borniol nous aura permis de combler les zones non-noires du décor. Les poulies auront permis d'ajuster le niveau de la toile rectangulaire grise du décor.

Liste Electrique

Tungstène	Fresnel 5kW	2	
	Fresnel 2kW	4	
	Fresnel 1kW	4	
	Fresnel 500W	4	
	Fresnel 150W	2	
	Découpe 2,5kW	1	
Open face	Blonde 2 kW	4	
	Mandarine 800 W	4	
	Luciole 2 x 1 kW	4	
	Cycloïde 5kW	2	
	Par 64	4	
Fluos	Kino 2T 120	2	3200K, avec montée, ballast et platine
	Kino 4T 120	2	3200K, avec montée, ballast et platine
	Kino 1T 60	1	3200K, avec montée, ballast et platine
	Kino 2T 60	2	3200K, avec montée, ballast et platine
	Kino 4T 60	2	3200K, avec montée, ballast et platine
LED	Kit Lite Panel 30 x 30	2	
	SL1	2	
	Kit 2 Minettes LED	1	Avec batteries et chargeurs
Cadres et diffusions	120 x 120 cm	3	Diff 216, 250, 250
	60 x 60 cm	3	Diff 216, 250, 250
	Polystyrène 2 x 1m	2	
	Polystyrène 1 x 1m	2	
	Kit Mamas	1	1 Grand vert, 1 grand rouge, 1 petit vert, 1 petit rouge
	Drapeaux	10	
	Cucolioris	1	
	Floppy	2	
	Lastolite	1	
	Silent Grid Cloth 4x4m	1	

	Cadre 4x4m	1	Avec fixations
Chimera	Chimera VPS	4	
	Chimera VPXS	4	
	Speedring mandarine	4	
Distribution	Tonneau 63Tri / 3 x 32A	1	Maréchal
	Boîte M6	5	Maréchal et PC16
	Multiprise	4	
	Prolong 63A Tri	5	Maréchal
	Prolong 32A Mono	15	Maréchal
	Prolong 16A	30	PC16
	Dimmer 3 kW	3	PC16
	Dimmer 3 x 5 kW	1	Maréchal
	Jeu d'orgue 6 x 3 kW	1	Avec commande
Grip	Rotules	15	
	Bras magique	5	
	Clamp	10	
	Cyclone	10	5 Grands, 5 Petits
	Déport rotule 1m	5	
	Déport rotule 50cm	5	
	Matboom	2	1 Gros et 1 petit
	Spigot 16/28mm	4	
	Presse bastaing	3	
	Porte Poly	4	
	Elingues	20	
	Balle de tennis	10	
	Main de singe	10	
	Rotules Jumbo	2	
	Collier	15	
	Collier double	15	
Pieds	Wind Up	4	
	U126	7	
	Pied de 1000	15	
	Baby 1000	3	
	Baby 5	2	
	Base tortue	2	
	Patte d'oie	2	
Lampes Spare	Tube Kino 60 / 3200	2	
	Tube Kino 60 / 5600	10	
	Tube Kino 120 / 3200	2	
	Tube Kino 120 / 5600	10	
	CP 85 (5kW)	1	
	CP 80 (2kW)	1	
	FEX 2kW (Blonde)	1	

	DXX 800 (Mandarine)	1	
	2kW	1	A voir avec Mr Nové
	1kW	1	A voir avec Mr Nové
	150W	2	A voir avec Mr Nové
Gélatines	CTO 1/4, CTO 1/2		
	CTB CTB 1/4, 1/2, CTB 1		
	WD 216, 250, 251		
	ND 03, 06, 09		
	Light Amber		102
	Fire		19
	Straw		103
	Deep Amber		104
	Golden Amber		134
	Cinefoil		280
	Deep Blue		120
	Dark Blue		119
	Primary Red		106
Oklahoma Yellow			
Consommables	Pinces à linge	30	

Les quatre lucioles ont permis une lumière diffuse en réflexion sur le parquet se limitant à la zone de combat. Les fluos servaient pour éclairer derrière les paravents, limitant ainsi leur lumière pour ne pas "baver" sur les combattants. Les systèmes de "dimming" ont permis un contrôle à distance des projecteurs suspendus et ont eu un rôle crucial dans la fin du combat afin de créer graduellement un effet de clair obscur. La découpe aura permis la création du rouge dans le fond du décor.

LISTE TECHNIQUE

Poste	Nom	Téléphone	Mail
Réalisateur	Cédric DURON	06.68.52.84.67	cedric.duron.73@gmail.com
1 ^{er} Assistant-réalisateur	Adèle OUTIN	06.48.55.89.13	adele.outin@gmail.com
Chef-opérateur + cadreur	Matthias EYER	06.73.58.50.73	matthias.eyer@laposte.net
1 ^{er} Assistant-caméra	Baptiste LEFEBVRE	06.09.93.48.10	herrvonspock@hotmail.fr
2 nd Assistant-caméra	Pierre POTONNIER	07.24.52.36.99	p.potonnier@ens-louis-lumiere.fr
Ingénieur du son	César BOUCHETON	06.40.95.68.59	cesar.boucheton@laposte.net
Perchman	Antoine GOARANT	06.37.67.64.79	norbon64@gmail.com
Chef-électricien	Alexis GOYARD	06.85.95.42.14	alexis.goyard@gmail.com
Electricien	Nafsika KOSKINAS	06.85.79.25.38	nafsika.koskinas@hotmail.com
Chef-machiniste	Idriss BLAISE	06.14.82.25.17	i.blaise@ens-louis-lumiere.fr
Renfort	Julien CHARPIER	06.26.36.83.14	j.charpier@ens-louis-lumiere.fr
Scripte	Carine LEBRUN	06.88.36.36.83	lebrun.carine@hotmail.fr
Régisseur	Jean-Victor TOURNADE	06.42.69.32.63	jeanvictor.tournade@gmail.com
Photographe de plateau	Marc FOURNIER	06.59.04.44.56	marcfournier@live.fr

LISTE ARTISTIQUE

Rôle	Acteur	Téléphone	Mail
Eleve	Yannick FIANT	06.24.58.67.21	yannick.fiant@dbmail.com
Sensei	Eric MALASSIS	06.50.53.96.58	emalassis@yahoo.fr

PRE- ET POST-PRODUCTION

Poste	Nom	Téléphone	Mail
Monteuse	Victoria NAUD	06.67.30.13.96	victoria.naud@sfr.fr
Montage son	Lucien ORIOL	06.72.63.94.57	l.oriol@ens-louis-lumiere.fr
Mixage	Matthieu GASNIER	06.89.04.25.31	m.gasnier@ens-louis-lumiere.fr
Bande originale (taiko)	Tulga YESILALTAY	06.20.85.64.69	contact@paris-taiko.com
Enregistrement B.O.	Nicolas VERCAMBRE	06 01 63 71 92	nicolas.vercambre@gmail.com
Assistant-décorateur	Matthias PRIOU	06.24.49.81.56	math.priou@gmail.com

Matériel extérieur : Zoom - Next Shot - 06 62 39 10 82 – planning@next-shot.com

Matériel son – SOS Ciné – 06 69 71 83 65 - contact@soscine.fr

PLAN DE TRAVAIL

<p align="center"><u>ENSL</u></p> <p align="center">Combattre</p> <p align="center">Un film de Cédric Duron</p> <p align="center">Image : Matthias Eyer</p> <p align="center">Assistant mise en scène : Adèle Outin</p> <p align="center">Régisseurs : Jean Victor Tournade</p>							1	2	3	4	5
Jours de tournage	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi						
JOUR	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi						
Date	25	26	27	28	29						
Mois	AVRIL										
Temps de tournage	8h	8h30	8h30	8h30	6h30						
PREVISION HORAIRES	9h : 18h	8h30 : 19h	8h30 : 19h	8h30 : 19h	9h : 18h						
DECOR	Plateau 1	Plateau 1	Plateau 1	Plateau 1	Plateau 1						
SEQUENCES	Décor + Prelight	Combat phase 1 + phase 2	Combat fin phase 2 + phase 3	Entraînement + plans phantom	inserts + plans phantom + rangement						
EXT/INT	INT / EXT	INT	INT	INT	INT						
Effet	J	J	J	J	J						
Role											
L'élève	Yannick	1	1	1	1						
Le sensei	Éric	2	2	2	2						
Matériel spécial											
Phantom				Phantom	Phantom?						
Zoom canon		Zoom canon	Zoom canon	Zoom canon							
CAM B		CAM B	CAM B	CAM B							
Présence											
		Équipe son	Équipe son	Équipe son							
Repas	10	15	15	15	10						

Note sur le plan de travail de la page précédente : le vendredi a été reconverti en "demi-journée de sécurité" en cas de retard sur le planning : les plans prévus ce jour-là ont été filmés le jeudi.

PLAN DE TRAVAIL – POST-PRODUCTION

Etape	Date
Derniers dérushages et préparation de projet	29 ou 30 avril
Prépa. de montage + rédac. mémoire	30 avril → 18 mai
Montage	17 → 25 mai
Export pour son et étalonnage	28 mai
Montage son et mixage	25 mai → 6 juin
Enregistrement de la musique	1 à 2 jours entre le 26 mai et le 2 juin
Étalonnage	30 mai → 1er juin
Export final, conformation, DCP	6 juin
RENDU	8 juin

Note : Nous avons opté pour un montage image assez long par rapport à la durée du film en raison de la grande quantité de rushes.

Caméra : Je me suis dès le départ orienté vers l'Alexa pour tourner le film, cette dernière étant à mon avis plus maniable et de meilleure qualité que la F3. Alexandre Delol nous a dit qu'il pourrait nous prêter pendant quelques jours celle qu'il a réservé pour sa PPM et qu'il stocke sur le plateau 1. Nous aurons ainsi la possibilité de faire du multicam (à la Kurosawa !) et de capter les actions dans leur continuité. Pour les optiques, une série Zeiss standard ou Cooke S4 fera l'affaire. Nous avons également la possibilité d'emprunter un zoom Canon 30-300 à Next Shot, ce qui nous permettra un jeu de focales similaire à celui des jidai-geki des années soixante/soixante-dix. Ce sera également un exercice intéressant, l'école ne disposant que de focales fixes.

Lumière : Nous tournerons l'intégralité du film en studio. Ainsi nous aurons un plus grand contrôle de la lumière. Matthias va privilégier une installation facile à modifier et placée de manière à offrir le maximum de liberté de mouvement aux comédiens. L'idée est de donner une lumière plus douce à la zone "parquet" qu'au noir qui l'entoure ; un carré de lucioles est donc envisagé par Matthias.

Son : Une captation standard en stéréo du combat avec du matériel de l'école, afin d'avoir les cris des combattants, les chocs des shinai, les pieds tapant et glissant sur le sol... Il sera possible en post-production d'appliquer quelques effets, à la manière des bruits de sabres amplifiés des années soixante. Du taiko, enregistré bénévolement, servira de bande musicale.

Régie et décor : La régie sera entièrement dévolue au repas, le tournage à l'école évitant les désagréments des transports à l'extérieur. Le décor acheté se limite au strict minimum : sol noir et parquet (indispensable pour le kendo), pris chez les fournisseurs les moins chers.

ETUDE DE BUDGET

RESSOURCES DISPONIBLES

ENSL	610 €
Apport personnel	201,32 €

MATERIEL HORS-ECOLE

Zoom Canon CN-E (Next Shot)	0€
Matériel son SOS Ciné	187,95€ (3 jours)

TRANSPORT ET REGIE

Transport Malassis :	environ 100€
Transport Fiant :	environ 20€
Régie (total, en plusieurs factures):	227€

DECOR

Parquet stratifié (Leroy-Merlin) :	188,37 €
Sol en papier noir (Retif) :	53€

IMPRESSION DES PAGES COULEUR DU MEMOIRE (CDI)

Impression :	22€
--------------	-----

Budget total : 801,32 €