



HAL
open science

Le Chanbara corrompu

Karim Charredib

► **To cite this version:**

Karim Charredib. Le Chanbara corrompu. Découpes du chanbara. Motifs, mythes et modernités du film de sabre japonais, Presses universitaires de Strasbourg, 2023, Formes cinématographiques, 979-1034401482. 10.4000/books.pus.33450 . hal-04319227

HAL Id: hal-04319227

<https://hal.science/hal-04319227>

Submitted on 2 Dec 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

FORMES CINÉMATOGRAPHIQUES

DÉCOUPES DU *CHANBARA*

Motifs, mythes et modernités
du film de sabre japonais

sous la direction de

Morgan Bréhinier, Simon Daniellou
et Yannick Kernec'h



PRESSES UNIVERSITAIRES DE STRASBOURG

DÉCOUPES DU *CHANBARA*

Motifs, mythes et modernités
du film de sabre japonais

sous la direction de

Morgan Bréhinier, Simon Daniellou
et Yannick Kernec'h



PRESSES UNIVERSITAIRES DE STRASBOURG

Table des matières

Remerciements.....	5
Avis au lecteur.....	7
Hommage à Christophe Champclaux (1960-2020) <i>Pascal-Alex Vincent</i>	9

Introduction

<i>Morgan Bréhinier, Simon Daniellou, Yannick Kerneç'h</i>	11
--	----

PREMIÈRE PARTIE

Motifs du *chanbara* :

circulations des images et des sons du combat au sabre

Chapitre 1

Faits et gestes lame à la main : photogénie du détail chez Kurosawa <i>Nicolas Geneix</i>	43
--	----

Chapitre 2

Le visage comme attraction : le regard de Tatsuya Nakadai dans les scènes d'affrontement <i>Simon Daniellou</i>	69
--	----

Chapitre 3

« <i>Chan-chan bara-bara</i> » : épuration et exagération sonore dans les films de sabre <i>Demian Garcia</i>	87
--	----

Chapitre 4

La silhouette insaisissable du <i>tateshi</i> <i>Christophe Champclaux</i>	105
---	-----

Chapitre 5

<i>Chanbara</i> et jeu vidéo : le film de sabre comme objet de différenciation générique <i>Clément Personnic</i>	117
--	-----

Interlude

Découpage des duels dans les adaptations audiovisuelles de *Kozure Ōkam*
Simon Daniellou, Yannick Kerneç'h 139

DEUXIÈME PARTIE

**Mythes du chanbara : des personnages au croisement
de l'Histoire et de la légende**

Chapitre 6

Les Sept Samouraïs, une palette de guerriers d'une richesse insoupçonnée
Jean-Pierre Giraud Bollet..... 159

Chapitre 7

Musashi Miyamoto, une figure ambivalente du film de sabre
Denis Grizet..... 173

Chapitre 8

Sazen Tange et le Sabreur manchot : les faux jumeaux
Erwan Cadoret..... 191

Chapitre 9

Zatōichi, une figure d'inversion au cœur du *chanbara*
Cyril Descans, Robin Gatto..... 215

Chapitre 10

Entre *giri* et *ninjō*, le cheminement d'un 48^e *rōnin* dans *Yotsuya Kaidan*
Mounir Allaoui..... 233

Chapitre 11

Le samouraï selon Hideo Gosha, *recto-verso*
Robin Gatto..... 247

TROISIÈME PARTIE

**Modernités du chanbara : subversivité et altérations
du genre et de ses composantes**

Chapitre 12

Vers une autre modernité : rébellion et mémoire dans les premiers *ken-geki*
de Daisuke Itō
Fabien Carpentras..... 265

Chapitre 13

Éthique du samouraï en *chanbara* : l'héroïsme paradoxal des guerriers du Shinsengumi selon Kenji Misumi

Antoine Gaudé..... 287

Chapitre 14

Le vide : analyse comparée du *Hara-kiri* de Masaki Kobayashi et de son remake par Takashi Miike

Stéphane Pichelin..... 303

Chapitre 15

Sur la figure anachronique du *seppuku* : autour d'une interprétation pasolinienne de la mort selon Mishima

Raphaël Szöllösy..... 323

Chapitre 16

Quand le film de sabre laisse parler la poudre : présence et enjeux des armes à feu dans quelques affrontements de *chanbara*

Yannick Kerneç'h..... 339

Chapitre 17

Le *chanbara* corrompu

Karim Charredib..... 357

Conclusion

Simon Daniellou..... 377

Bibliographie thématique indicative..... 385

Les auteurs..... 403

Crédits..... 409

Table des matières..... 413

Chapitre 17

Le *chanbara* corrompu

Karim Charredib

Quelle place y a-t-il pour le *chanbara* dans le cinéma japonais contemporain ? À l'image du western dans le cinéma américain, qui a permis à l'Amérique de se construire une mythologie pendant un temps, le *chanbara* a connu un âge d'or avant de s'assombrir magnifiquement dans les années soixante-dix – on pense à la saga *Baby Cart* (*Kozure Ōkami*, 1972-1974) ou aux films de Hideo Gosha – puis de disparaître peu à peu du grand écran. Si le genre a connu une certaine renaissance au début du XXI^e siècle, on peut constater qu'il n'est plus un genre mythique et dominant, qui serait représentatif du cinéma japonais. Cette tentative de réactivation du *chanbara* aura pris la forme de productions d'envergure aux formes plutôt classiques, par exemple la trilogie *Kenshin le vagabond* (*Rurōni Kenshin*) de Keishi Ōtomo, lancée en 2012¹ ou les films à la volonté réaliste de Yōji Yamada qui insistent sur l'épuisement et l'agonie durant les duels au sabre². Ce retour sera surtout marqué par une certaine nostalgie des remakes exemplaires, mais exceptionnels, de la saga *Zatōichi* par Takeshi Kitano en 2003, du film d'Eiichi Kudō *Les Treize Tueurs* (*Jūsan-nin no Shikaku*, 1963) par Takashi Miike en 2010 et de *Hara-kiri* (*Seppuku*, 1962) de Masaki Kobayashi également réalisé par Takashi Miike en 2011³. Mais,

1. Adaptation d'un manga après un premier long-métrage d'animation en 1997.

2. Comme *Le Samouraï du crépuscule* (Tasogare Seibei, 2002), *La Servante et le Samouraï* (*Kakushi-ken. Oni no Tsume*, 2004) et *Amour et Honneur* (*Bushi no Ichibun*, 2006).

3. Nous renvoyons le lecteur au texte de Stéphane Pichelin, *supra*. Citons également *Azumi* (2003) de Ryūhei Kitamura et sa suite en 2005 ou encore *Ichī* (2008) de Fumihiko Sori.

aux côtés de ces œuvres inscrites dans la tradition du film d'époque (*jidai-geki*) des propositions iconoclastes émergent, plus marginales, protéiformes, qui présentent les contours du *chanbara* dans ce que nous appellerons une version « corrompue »⁴, venant polluer le monde contemporain par l'anachronisme ou la survivance, à travers des motifs réactivant le genre. D'*Izō* (*Izō: Kaosu mataha fujōri no kijin*, 2004) de Takashi Miike, sur lequel nous allons principalement nous attarder, à *Yoroi: Samurai Zombie* (*Yoroi: Samurai zonbi*, 2008) de Tak Sakaguchi, *Versus, l'ultime guerrier* (*Versus*, 2000) de Ryūhei Kitamura ou encore *Why Don't You Play In Hell?* (*Jigoku de naze warui*, 2013) de Sion Sono, ces films proposent une relecture déviante des motifs du genre afin de déconstruire ce que le sociologue Kazuhiko Yatabe appelle la « culture japonaise »⁵. Car ces objets filmiques se montrent souvent critiques de l'état morbide de la société japonaise actuelle et c'est là qu'il y a, peut-être, une renaissance du genre. Par la reconfiguration, par la déconstruction, ces réalisateurs contemporains revisitent les grands thèmes et mythes du cinéma japonais, et du Japon tout simplement, pour aller contre la morale historique. Cette proposition vise donc à envisager le *chanbara* sous de nouvelles formes. Ici, donc, c'est plutôt la survivance ou ce que l'on pourrait appeler la « mort-vivance » du *chanbara* que nous allons étudier : la mise en scène du *chanbara* comme genre mort, mais qui refuse d'abandonner l'écran, ressurgissant comme un mort-vivant dans le champ du cinéma japonais contemporain, avec à sa tête le personnage d'Izō, afin de se confronter au corps politique et social du Japon... et le couper en morceaux.

Notons aussi l'existence de séries télévisées comme *Afro Samurai* (*Afuro Samurai*, Kizaki Fuminori, 2007), *Hakuōki* (Osamu Yamasaki, 2010-2012) ou encore *Samurai Champloo* (*Samurai Chanpurū*, Shin'ichirō Watanabe, 2004-2005).

4. « Corrompre, *v.t.* : Gâter une matière par décomposition, par putréfaction. », *Larousse*. URL : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/corrompre/19459> (consulté le 23 janvier 2023).

5. YATABE Kazuhiko, « La société japonaise et la modernité », *Notes et études documentaires*, vol. 5147, « Japon. Le renouveau », février 2002, p. 71-132.

Izō, une suite monstrueuse

Takashi Miike est un réalisateur prolifique, considéré à la fois comme un auteur et un réalisateur de commande. Miike n'est pas étranger au *chanbara* puisqu'il a réalisé, nous l'avons dit, les remakes que sont *13 Assassins* (*Jūsan-nin no Shikaku*) et *Hara-kiri. Mort d'un samouraï* (*Ichime!*) et qu'il devait réaliser *Zatōichi* avant que le projet ne soit repris par Takeshi Kitano⁶, *Izō*, sorti un an après, pouvant passer pour la réponse monstrueuse à ce projet qui lui a échappé. Dans ce film, Miike revisite une figure historique et cinématographique, Izō Okada, qui revient à la vie sous la forme d'un démon/mort-vivant pour traverser l'Histoire et en massacrer tous les participants. Izō voyage ainsi dans le temps, ce qui est propice à une narration éclatée, revisitant l'histoire du Japon, tuant tout le monde sur son passage (femmes, enfants, *salarymen*, samouraïs, etc.). Ce périple a pour but d'atteindre un palais, comme hors du temps, où se cachent les représentants de l'autorité, des chefs militaires et religieux, des politiciens et ministres de différentes époques (l'un deux étant interprété par Takeshi Kitano), tous réunis de manière anachronique autour de l'empereur, essence absolue de l'identité japonaise, qu'Izō cherche à éradiquer pour reconfigurer le temps.

Izō Okada est un samouraï-assassin ayant vécu au milieu du XIX^e siècle, c'est-à-dire à la fin de la période Edo (Bakumatsu), une période troublée de l'histoire du Japon où le pays va entrer dans ce que l'on appelle communément la modernité (l'ère Meiji). Il travaille au service du samouraï Hanpeita Takechi, du domaine Tosa, chef d'un parti loyaliste cherchant à redonner le pouvoir politique et militaire à l'empereur, contre le shogunat. Pour cela, il commandite des assassinats, notamment celui du ministre Tōyō Yoshida. Izō Okada est le plus célèbre de ces assassins et suite à la découverte des origines de ces meurtres, il subit le supplice de la croix et meurt en 1865 tandis que son « maître » a droit au *seppuku*, considéré comme une mort honorable.

6. Voir l'entretien avec le réalisateur conduit en 2002 dans SARRAZIN Stephen, *Réponses du cinéma japonais contemporain*, La Madeleine, LettMotif, 2014, p. 173-174.

Izō Okada est un personnage qui a acquis une certaine notoriété et a été représenté plusieurs fois au cinéma, dans le genre *chanbara*. La plus fameuse interprétation est celle du film *Hitokiri, le châtiment* (Hideo Gosha, 1969), dans lequel ce dernier désacralise la figure du samouraï. Dans ce film, Izō est « de la classe des “*gōshi*”, des paysans-samouraïs souvent issus de clans déchus⁷ ». On le voit dans la première séquence essayer de vendre son armure de samouraï, pleine de poussière. Il est présenté comme un personnage sauvage, rustre, qui n’hésite pas à user de la ruse pour tuer ses victimes. En cela, Gosha rappelle que la pureté du *bushidō*, la voie du guerrier, est aussi affaire d’invention, et que la ruse, voire la trahison, sont aussi des comportements dont le samouraï peut et doit user⁸. Dans ce film, Izō est un être un peu perdu, un combattant hors pair, un meurtrier, mais qui se met à douter de ses actions. Il se rendra d’ailleurs aux autorités à la fin du film pour expier ses péchés, et acheter sa liberté qu’il obtient ainsi dans la mort⁹.

Si nous nous attardons sur *Puni par le ciel* – titre alternatif de *Hitokiri* –, c’est qu’Izō semble être une suite directe au film de Gosha, ou plutôt une prothèse, une excroissance déviante, au sens où il change de route et s’écarte des normes autant cinématographiques que sociétales, tout en conservant une logique originelle, celle d’un homme qui met en jeu l’autorité, la défie, quitte à tout emporter avec lui. Cette idée de protubérance filmique vient du fait que Miike commence son récit exactement là où Gosha termine le sien. Le dernier plan de *Puni par le ciel* montre Izō sur la croix en train de se faire transpercer le corps par les lances des exécuteurs avant de mourir. De son côté, le film de Miike commence après un court montage d’images d’archives du

7. Gatto Robin, *Hideo Gosha, cinéaste sans maître*, t. 2 : « Ses films », La Madeleine, LettMotif, 2014, p. 111. Nous renvoyons également le lecteur au texte de Robin Gatto, *supra*.

8. SAEKI Shin’ichi, « Figures du samouraï dans l’histoire japonaise : depuis *Le Dit des Heiké* jusqu’au *Bushidō* », *Annales. Histoire, Sciences Sociales*, 63^e année, vol. 4, juillet-août 2008, p. 875-894. L’auteur démontre à partir de l’analyse de textes anciens que ces méthodes font partie du catalogue du samouraï.

9. Notons par ailleurs que Yukio Mishima interprète le rôle de Shinbei Tanaka, qui meurt par *seppuku*. Nous renvoyons le lecteur au texte de Raphaël Szöllösy, *supra*.

xx^e siècle, sur une séquence où l'on voit Izō, sur la croix, en train de subir le même châtement. Miike emprunte même, pour un plan, le cadrage et la chorégraphie des lances qui vont transpercer Izō tels que mis en scène par Hideo Gosha dans son film. Ainsi, Takashi Miike réécrit l'histoire, par l'emprunt au fantastique, faisant évoluer le combattant au sabre, mort sans honneur, en démon vengeur. Si Gosha fait d'Izō un samouraï affranchi, Miike, lui, en fait un personnage désavoué par les historiographes qui, de ce fait, ne peut revenir que de manière honteuse et grotesque.

Izō peut être appréhendé comme un greffon mutant au film de Hideo Gosha, une suite monstrueuse qui vient rétablir une justice puisque dans cette « séquelle », il venge sa propre mort, ou, tout du moins, peut-il externaliser sa rage sur les coupables et révéler la perversité d'une organisation sociétale basée sur l'hypocrisie de fausses valeurs morales. Cet aspect monstrueux est d'ailleurs affiché par le visage d'Izō, incarné par Kazuya Nakayama, qui se transforme au cours du film en face démoniaque, aux dents acérées et ensanglantées, jusqu'à devenir un masque. Il y a, indéniablement, une tentative contestataire de défigurer la mythologie japonaise de manière excentrique, par la réappropriation de motifs et figures héroïques du *chanbara* qui semblent ici révéler leurs vrais visages.

La défiguration

Il faut peut-être remonter au film de Kaneto Shindō, *Onibaba, les tueuses* (*Onibaba*, 1964), pour retrouver l'image matricielle de ce cinéma japonais contemporain qui nous intéresse ici, notamment à travers ces motifs de la défiguration, du masque et de l'anachronisme. Si *Onibaba* n'est pas à proprement parler inscrit dans la tradition du *chanbara*, il emprunte au genre, notamment à travers la figure masculine du samouraï démoniaque, que l'on retrouvera plus tard dans *Izō*. *Onibaba* est un drame historique dont l'action est située pendant la guerre de Minatogawa (xiv^e siècle). Il raconte l'histoire de deux femmes, une mère et sa belle-fille attendant le retour de la guerre du fils et mari. Elles sont installées dans des marécages et, pour survivre, tuent des samouraïs afin

de revendre leur armure. La mère rencontre un jour un samouraï masqué comme un démon, masque qui sert à cacher son visage défiguré par la guerre ou la maladie [Fig. 30]. Lorsque la mère revêt le masque pour effrayer sa bru volage, celui-ci reste collé à son visage, et elle ne peut s'en débarrasser qu'au prix d'une défiguration identique à celle du samouraï. Il s'avère qu'ici, Kaneto Shindō se permet un anachronisme puissant, le visage irradié du samouraï, qui défigure l'histoire japonaise, ou plutôt en révèle la monstruosité. La malédiction du masque, c'est celle du *hibakusha*, banni par les siens. Les *hibakusha*, que l'on peut traduire par « victimes de la bombe atomique », ou « irradiés », sont, comme leur nom l'indique, les survivants, victimes directes ou indirectes, des bombardements atomiques de Hiroshima et de Nagasaki en août 1945. Ces personnes portent l'horreur atomique dans leur corps et sont ainsi considérées comme des maudits par une part de leurs compatriotes, marqués du sceau de la bombe, car portant les stigmates du nucléaire sur la peau (brûlures, défiguration) et dans leur corps (leucémie)¹⁰. Le docteur Shuntaro Hida qui traita sur place les survivants de Hiroshima, écrit :

Quand il fut près de moi, je vis que les lambeaux de tissu n'étaient autres que sa peau et les gouttes d'eau du sang humain. Je ne pouvais distinguer si j'avais devant moi un homme ou une femme, un soldat ou un civil. La tête était singulièrement grosse, avec des paupières boursoufflées et de grosses lèvres en saillie qui semblaient occuper la moitié du visage. Il n'y avait plus un seul cheveu sur le crâne brûlé¹¹.

Ce visage irradié qui apparaît brutalement dans le film de Shindō est celui qu'on ne veut pas voir. Montré en gros plan, comme celui de la mère, avant

10. Ils ont été, et sont encore, mis à l'écart, dans l'impossibilité de trouver un emploi ou de se marier, amalgamés à la crainte infondée de la contamination et des mutations génétiques. Le plus grand nombre des victimes de la bombe, celles situées en périphérie de l'explosion, a subi les pires souffrances provoquées par l'explosion et la radioactivité qui en découle, c'est-à-dire une mort lente : chair à vif, brûlures extrêmes, asphyxie, hérédités de la contamination, maladies et cancers multiples, déformations, etc.

11. HIDA Shuntaro, *Little Boy. Récits des jours d'Hiroshima*, édition établie par Miho Shimma et Michel Cibot, Paris, Quintette, 1984, p. 18.



Fig. 30 – Le visage défiguré du samouraï gisant parmi d'autres cadavres au fond d'un trou dans *Onibaba, les tueuses* (*Onibaba*, Kaneto Shindō, Kindai Eiga Kyōkai, 1964)

de disparaître dans l'oubli¹², il rétablit la présence du corps dans l'horreur atomique et historique du Japon :

Le masque est le second motif autour duquel la mise en scène d'*Onibaba* est construite. Shindō ici se comporte comme dans un film d'horreur classique. Mais le masque démoniaque se transforme dans ce film comme un cache pour le visage défiguré du *hibakusha*. C'est un déplacement brillant en ce que les visages brûlés des *hibakusha* étaient stigmatisés au Japon, ils étaient considérés comme des sous-humains, des victimes qui cachaient ou masquaient leur visage, et par rapport auxquelles les jeunes générations prenaient leurs distances. Comme John Dower l'explique, dans les années qui suivirent la Seconde Guerre mondiale, les individus les plus désespérés de la population – victimes de bombardement, vétérans, veuves et orphelins de guerre, traumatisés – devinrent les nouveaux parias du Japon¹³.

12. Les deux femmes ont creusé un trou très profond dans les marécages, où elles jettent les cadavres de leurs victimes. La mère, prise dans la malédiction, y tombe elle-même à la fin du film. Ce trou plein de cadavres est une métaphore de l'amnésie volontaire vis-à-vis des victimes de la bombe, qui luttent encore aujourd'hui pour la reconnaissance de leurs droits. Voir « 30 A-bomb survivors apply for radiation illness benefits », *The Japan Times*, 15 mars 2006. URL : <https://www.japantimes.co.jp/news/2006/03/15/national/30-a-bomb-survivors-apply-for-radiation-illness-benefits/> (consulté le 24 avril 2016).

13. SCHNEIDER Steven Jay, WILLIAMS Tony, *Horror International*, Detroit, Wayne State University Press, 2005, p. 91, traduction personnelle. « *The mask is the second motif around*

La force de ce double geste – le *hibakusha* qui apparaît anachroniquement dans l’histoire japonaise d’une part, et ce visage défiguré par le masque d’autre part –, permet de rendre visible l’horreur du réel. La monstruosité, la défiguration, sont des cicatrices, des plaies ouvertes dans l’écran de cinéma à travers lesquelles le réel s’invite.

Dans *Izō*, Miike réemploie donc ce motif de la défiguration, qu’il applique au personnage principal. Plus ce dernier commet de massacres, plus son visage se déforme en celui d’un démon, ou d’un monstre, jusqu’à se cacher derrière un masque. Loin d’être isolée, cette monstruosité de la figure du samouraï et autres guerriers se propage dans le champ du cinéma japonais contemporain, empruntant les formes de ce que nous désignons comme le *chanbara* corrompu. En 2003, *Aragami* de Ryūhei Kitamura met en scène un samouraï blessé qui trouve refuge dans un temple maudit, dans lequel il devient lui-même un démon, le visage de la statue de la divinité locale se transformant lui aussi horriblement. Dans *Versus, l’ultime guerrier* du même réalisateur, un samouraï réincarné à notre époque se bat contre des morts-vivants dans une forêt mystérieuse jusqu’à ce que l’épilogue du film nous présente son versant maléfique et démoniaque. *Yoroi: Samurai Zombie* de Tak Sakaguchi, raconte l’histoire de samouraïs zombies putréfiés qui viennent punir les contemporains d’une injustice passée [Fig. 31], tandis que *Samurai Reincarnation (Makai Tenshō, 1981)* de Kinji Fukasaku, qui connaît un remake en 2003 par Hideyuki Hirayama, transforme le célèbre combattant Musashi Miyamoto, parmi d’autres figures historiques, en monstre assoiffé de sang. Dans *Onee Chanbara* (Yōhei Fukuda, 2008), les héroïnes ont le « sang maudit », tandis que *Tōkyō Gore Police (Tōkyō Zankoku Keisatsu, 2008)*

which Onibaba’s mise en scène is constructed, Shindo here taking a page from the conventional horror movie. But the demonic mask is transformed in this film into a cover for the disfigured face of the hibakusha. This is a brilliant move, for the burnt faces of the hibakusha were stigmatized in Japan and thought of as subhuman, faces that their owners hid or masked and from which the younger generation fled. As John Dower elaborates, in the years after World War II the most desperate members of the population – bomb victims, war veterans, war widows, orphans, the mentally ill – became Japan’s new outcasts. » L’historien John W. Dower a gagné le prix Pulitzer en 2000 pour son ouvrage *Embracing Defeat. Japan in the Wake of World War II*.



Fig. 31 – *Yoroi: Samurai Zombie* (*Yoroi: Samurai zombi*, Tak Sakaguchi, BOGEYDOM licensing, 2008)

de Yoshihiro Nishimura montre des policiers du futur immoraux, habillés comme des samourais, armés de sabres, et dont l'une d'entre eux, l'héroïne, est une mutante défigurée. Enfin, l'OAV *Blood, The Last Vampire* (*Buraddo Za Rasuto Vanpaia*, 2000) de Hiroyuki Kitabuko, devenue une série télévisée en 2005-2006 (*Blood+*, Junichi Fujisaku), suit une héroïne tueuse de vampires bien qu'elle-même vampire. Et s'il a été cité parmi les productions classiques en introduction, le personnage de Makoto Shishio du film *Kenshin: Kyoto Inferno* (*Rurōni Kenshin: Kyōto taika-hen*, Keishi Ōtomo, 2014) et de sa suite, relève lui aussi du *chanbara* corrompu. Cet antagoniste a été trahi par le nouveau gouvernement déjà gangrené, transpercé à coups de sabre par son camp, brûlé vif dans un charnier, mais il revient, défiguré, réclamer vengeance, reproduisant l'enfer dans les sous-sols d'un Kyōto en pleine mutation. Il est un symbole d'un passé que l'on a éradiqué dans la douleur et que l'on veut oublier, un passé en colère et démoniaque : le corps de Shishio, dont les glandes sudoripares ont brûlé, ne peut plus refroidir, et des flammes jaillissent de son corps¹⁴.

14. Indiquons également la trilogie *Daimajin*. *Majin* (*Daimajin*, Kimiyoshi Yasuda, 1966), *Le Retour de Majin* (*Daimajin ikaru*, Kenji Misumi, 1966) et *Le Dernier combat de Majin* (*Daimajin gyakushū*, Kazuo Mori, 1966), mélangeant *jidai-geki* et *kaijū eiga*. Ces films

Par l'émergence de ces figures maléfiques et négatives, ces films remettent en perspective le positivisme historique des légendes nationales. Défigurer le *chanbara* permet de questionner la relativité des positions : Izō est un combattant au sabre victime et complice de complots politiques. Devenu démon, il porte en lui cette ambiguïté, où le héros est le mal, permettant de repenser l'altérité. Dans *Samurai Reincarnation*, où le principal protagoniste est un humain – le samouraï Yagyū Jūbei Mitsuyoshi interprété par Sonny Chiba –, les antagonistes, les démons maléfiques du film, sont aussi des victimes de la société japonaise, notamment leur chef, Shirō Amakusa, chrétien japonais tué lors du massacre de la révolte de Shimabara par les soldats du shogunat, ou encore Gracia Hosokawa, épouse méprisée par son mari qui n'hésite pas à la sacrifier. Dans *Yoroi: Samurai Zombie*, les samouraïs revenus à la vie sont atrocement putréfiés, les visages sont monstrueux, mais la scène finale révèle que la tuerie est alimentée par le besoin de réparer une injustice venant rompre un cycle maudit.

Benjamin Thomas écrit que « les cinéastes japonais contemporains qui en appellent au passé, dans leur immense majorité, ne sont pas des nostalgiques des traditions vivant dans l'illusion d'un passé forcément meilleur¹⁵ ». Le héros traditionnel du *chanbara*, qu'il soit samouraï, *rōnin* ou autres *gōshi*, affiche ici par sa monstruosité le versant négatif de ce passé mythifié. Ainsi, ces réalisateurs évitent de tomber dans le piège de la nostalgie qui peut réactiver des soubresauts nationalistes. Shin'ichi Saeki, déjà cité, rappelle que le *bushidō* a été une construction ayant évolué au fil des périodes, servant notamment au XIX^e siècle à alimenter et à structurer un discours nationaliste, un discours que

mettent en scène la statue géante d'un samouraï, une puissance dangereuse et vengeresse qui est réveillée par la détresse d'innocents. Après son réveil, son visage se déforme de manière monstrueuse et sa colère incontrôlable le conduit à détruire le monde. Ces films ont été réactualisés dans une série, *Daimajin Kanon* (Kadokawa Pictures, 2010), qui ancre désormais le récit dans le Japon contemporain.

15. THOMAS Benjamin, *Le cinéma japonais d'aujourd'hui. Cadres incertains*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, « Le Spectaculaire », 2009, p. 132. Notons que l'ouvrage contient également une analyse d'*Izo*.

l'on retrouve par exemple au xx^e siècle chez Mishima. En effet, le samouraï est une figure mythique sur laquelle s'est construit le Japon. La culture de la caste des guerriers l'a totalement infusé que ce soit par des pratiques comme la cérémonie du thé, les arts martiaux, la calligraphie ou encore la méditation, qui sont devenues des traditions culturelles¹⁶ d'une nation en apparence idyllique et apaisée. Questionner le guerrier historique reviendrait à questionner le Japon.

Ainsi, contre le danger des traditions et du passéisme émerge un cinéma contestataire, vivant, alerte, dynamique, qui va puiser notamment dans les films d'horreur de quoi revitaliser ce genre traditionnel qu'est le *chanbara*, un genre qui a pu lui-même se montrer critique¹⁷, mettant régulièrement en scène une injustice sociale que le héros répare, ou venge, car il est lui-même hors de la société comme le héros de *Baby Cart* qui doit fuir son rôle d'exécuteur du *shōgun* ou celui du *Garde du corps* d'Akira Kurosawa (*Yōjinbō*, 1961) qui n'appartient à aucun camp.

Le découpage comme geste transgressif

Le *chanbara* est délimité par des codes qui se sont affinés au fil du temps : il s'ancre dans le *jidai-geki*, le plus souvent à la fin de la période d'Edo et fait appel aux *bushi*, samouraïs ou *rōnin*, souvent des figures historiques telles que Musashi Miyamoto. Ce genre met en scène des combats, d'abord des duels (*kettō*) – dont le grand duel placé à la fin du film – avec un rythme particulier, tout en tension : observation immobile puis attaque rapide, pause et accélération. Il est aussi bercé d'une certaine théâtralité dans laquelle le genre puise ses sources. Bien que certaines de ces règles soient souvent contredites, elles forment une sorte de socle commun au genre. Mais c'est la violence que des cinéastes contemporains comme Takashi Miike et Ryūhei Kitamura vont travailler comme essence et héritage du genre. De fait, ils rappellent que le

16. YATABE Kazuhiko, « La société japonaise et la modernité », art. cité, p. 88.

17. Nous renvoyons le lecteur au texte de Fabien Carpentras, *supra*.

mouvement, la violence, la décharge énergétique sont au cœur du *chanbara*, ce qui en fait un genre très vivace qui se distingue des *drama* historiques, ces séries japonaises relativement édulcorées comme *Ryōmaden* (NHK, 2010) qui met d'ailleurs en scène Izō Okada. Ici, le *chanbara* est présenté avant tout comme sanglant, gore, énergique voire explosif et contestataire, ce que sont au fond des films comme *Sanjūrō* (*Tsubaki Sanjūrō*, Akira Kurosawa, 1962) ou *Hara-kiri*, avec les giclures de sang qui proviennent de la chair découpée par le sabre.

Le *chanbara* peut en effet être présenté comme un genre révolté et transgressif. Cette transgression passe d'abord par un élément formel, un geste esthétique qui s'est cristallisé au fil du temps jusqu'à devenir quasiment symptomatique : le jaillissement du sang, si caractéristique. Une effusion de sang libératrice, comme celle du duel final de *Sanjūrō* que l'on pourrait considérer comme le moment zéro tant il est impressionnant et influent sur les films à venir et la manière de concevoir le *chanbara* moderne.

Dans *Hara-kiri* de Masaki Kobayashi, les traces de sang viennent s'émanciper du cadre rigoureux du décor du film, de l'architecture si caractéristique des temples et châteaux du Japon médiéval, et donc de la société japonaise si rigide. Le sang jaillit de la plaie comme une fontaine, s'étale et déborde des cloisons, des murs et des panneaux rectilignes et normés. Car c'est bien la norme qui est visée. Transgresser, au sens étymologique, c'est, s'il faut le rappeler, « aller au-delà d'une limite, [...] traverser, franchir¹⁸ ». Et si le motif esthétique du sang lie le *chanbara* aux films d'horreur, peu économes en sang déversé dans l'image, le thème de la vengeance ainsi que des personnages révoltés contre les codes sociétaux sont d'autres points communs. Le mort-vivant, celui qui transgresse la vie et la mort, vient souvent se venger, réparer une injustice dont il a été victime, tout comme le héros du *chanbara*, qui fait verser le sang pour réparer une erreur, et dont *Hara-kiri* de Masaki Kobayashi est encore une fois un exemple prégnant. Hanshirō Tsugumo raconte pendant

18. QUEMADA Bernard (dir.), *Trésor de la langue française. Dictionnaire de la langue du XIX^e et du XX^e siècle*, t. 16, Paris, Centre National de la Recherche Scientifique/Gallimard, 1994, p. 514.

quasiment la totalité du film l'histoire insupportablement injuste de Motome Chijiwa, jusqu'à ce qu'il venge son gendre en faisant couler le sang.

Izō, bien sûr, reprend ce motif de l'effusion de sang libératrice qui correspond au style de mise en scène de Takashi Miike. C'est d'ailleurs le principal mode de communication que connaisse le personnage. *Izō* découpe toutes les institutions de la société japonaise, des mariés qu'il massacre durant leur cérémonie de type occidental, aux enfants dans un parc d'attractions américanisé en ruine, aux moines dans leur temple, en passant par les *salarymen* dans un quartier financier. Le sang coule, et la voix d'*Izō*, elle, passe par la médiation du chanteur Kazuki Tomokawa, dont les prestations musicales aux textes tragiques ponctuent et explicitent par la poésie les maigres lignes de texte d'*Izō*.

Mais *Izō* procède de cette autre forme de découpage qu'est bien évidemment le montage. En effet, le film donne l'impression d'être sous la coupe du sabre du samouraï démoniaque. Le personnage *Izō* serait le monteur d'un film aux accents surréalistes et expérimentaux (on pense parfois à Luis Buñuel et Maya Deren), découpant à coups de sabre la spatiotemporalité du film, traversant de manière absurde les époques et les lieux du Japon, de l'époque d'Edo à un lycée japonais du début du XXI^e siècle en passant par la Seconde Guerre mondiale. Il se déplace ainsi par le simple *cut*, avec un air hébété, jusqu'à produire des anachronismes violents, comme dans cette séquence où des membres des forces d'intervention japonaises, armés de fusils automatiques, viennent chercher *Izō* en plein Japon féodal. *Izō* affirme dans le film qu'il est un « tueur né » et, par son aspect iconoclaste, le film évoque en effet *Tueurs nés* (*Natural Born Killers*, 1994) d'Oliver Stone, une autre œuvre contestataire extrêmement violente.

Par l'utilisation du découpage, du collage, de la citation, formes exemplaires de la création contemporaine¹⁹, *Izō* est donc le porte-étendard de la

19. En réaction au modernisme, une des caractéristiques des arts contemporains a été de se trouver des filiations dans l'Histoire, en citant, en recyclant ou en parodiant ce qui a été fait précédemment. Pensons par exemple aux films de Brian de Palma, à l'utilisation massive du

version corrompue du *chanbara*. Ici, le rythme et l'éthique du combat qui sont mis en scène traditionnellement dans le genre (attente puis attaque rapide) sont supplantés par une explosion et une cacophonie audiovisuelles que seuls le sabre et l'endurance du mort-vivant peuvent faire taire. Participant de cette logique de déchiquetage de l'unité filmique, de nombreux courts extraits d'archives découpent le film comme des jets sanglants de l'histoire japonaise qui viennent éclabousser l'écran. Avec leur texture particulière, du 8 mm au 16 mm en passant par la vidéo, en noir et blanc (surtout) ou en couleurs, ces images, souvent accélérées ou inversées, donnent un aperçu fugace des ratés de l'histoire japonaise qui ont construit la modernité nipponne. On y voit des kamikazes de la guerre du Pacifique, ces « héros » bien souvent drogués par leur hiérarchie pour accomplir leurs tâches, des images du procès de Tōkyō, en passant par celles du Japon d'après-guerre occupé et américanisé (avec ce parc d'attractions montré en couleurs). Ce refus de trier ces séquences permet de tisser un lien entre les catastrophes du xx^e siècle et la modernité, notamment sur le nucléaire, à la fois destructeur d'humanité et producteur d'énergie. C'est aussi une façon de faire surgir des éclats de mémoire, dans la surmodernité japonaise, celle d'un présent amnésique et continu, ou comme le dit Marc Augé des « couleurs du présent pour toujours²⁰ », qu'il oppose à la nostalgie, porteuse d'Histoire, de la photographie en noir et blanc. Une surmodernité qui semble se fonder sur le refoulement, l'oubli et l'amnésie, une mémoire absentéiste que le cinéma ne cesse de ramener, autant par le trou quasiment sans fond d'*Onibaba* que la cassette maudite de *Ring* (*Ringu*, Hideo Nakata, 1998) ou le tueur amnésique de *Cure* (*Kyua*, Kiyoshi Kurosawa, 1997).

found footage, aux remix musicaux, au détournement et au collage d'images dans le champ des arts plastiques, etc.

20. AUGÉ Marc, *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité* (1992), Paris, Éditions du Seuil, « La Librairie du xxi^e siècle », 2002, p. 12. Par surmodernité, Augé entend le temps d'après la modernité, un temps caractérisé par l'excès qui amène, entre autres, à l'individualisme et à la solitude qui se manifestent dans ce qu'il nomme des non-lieux, tels les trains à grande vitesse, les aéroports, les centres commerciaux, isolant les individus du reste du monde.

Car découper le film de manière aussi anachronique, c'est également questionner les fictions qui ont permis au Japon d'affronter la modernité d'après-guerre. Des « fictions – la culture japonaise, l'identité nipponne – qui subsument les anonymes qui peuplent l'archipel²¹ », c'est-à-dire qui cherchent à structurer la cohésion de la population autour de l'État Japon suite à la perte des solidarités communautaires prémodernes, et de permettre, par cette culture – la nipponité –, l'émergence d'une figure : l'individu japonais. Izō, se retourne contre cette mythologie du Japon, de l'empereur aux *salarymen*, figures centrales de la modernité japonaise d'après-guerre, et qui prennent ici l'apparence de vampires sortis d'un mauvais film d'horreur. Dans son étude sur les *salarymen*, Ezra Vogel explique que cette catégorie sociale remonte à la période Tokugawa, au moment où le Japon trouve une stabilité et que les fonctions militaires du samouraï évoluent vers des fonctions plus administratives. La dissolution de la caste des samouraïs sous l'ère Meiji achève de transformer ces derniers en cols blancs travaillant pour les agences gouvernementales et pour de grandes entreprises. Il note par ailleurs que :

la similarité entre l'administrateur samouraï et le *salaryman* a amené beaucoup de Japonais à penser le *salaryman* comme étant le samouraï moderne. Son porte-documents est comparé au sabre du samouraï, son entreprise au fief féodal, son inclination à défendre les intérêts de son entreprise à celle des samouraïs prêts à se battre pour son seigneur féodal²².

21. YATABE Kazuhiko, « La banlieue fantasmagorique, les *convenience stores* et la transparence : de quelques aspects de la ville japonaise », dans BERRY-CHIKHAOUI Isabelle, DEBOULET Agnès, ROULLEAU-BERGER Laurence (dir.), *Villes internationales. Entre tensions et réactions des habitants*, Paris, La Découverte, « Recherches », 2007, p. 91.

22. VOGEL Ezra, *Japan's New Middle Class*, Berkeley/Los Angeles/Londres, University of California Press, 1971 [1963], p. 5, traduction personnelle. « *The similarity between the samurai administrator and the salary man has led many Japanese to refer to the salary man as the modern samurai. His brief case is compared to the samurai's sword, his company with the feudal fief, his readiness to uphold his company's interests with the samurai's readiness to do battle for his feudal lord.* »

Ici, c'est la morbidité de ces samouraïs modernes qu'affronte Izō, des figures décevantes qui cherchent d'ailleurs à lui vendre une maison de vacances pour ses vieux jours. Avec son sabre, il découpe la fiction sociétale d'une nation qui est « barricadé[e] derrière le mythe de l'unicité du peuple japonais²³ » permettant d'étouffer le malaise de la surmodernité japonaise. Il crée des failles à l'intérieur même de l'espace-temps politique japonais et démembrer le corps social et politique nippon révélant ainsi l'invention d'une identité nationale.

Les genres en ruine

Il s'agit donc d'envisager le *chanbara* comme un genre en ruine, à travers le motif du samouraï à la chair putride parasitant l'écoulement du temps. C'est bien le genre historique (*jidai-geki*) du *chanbara* que travaille Takashi Miike comme support contestataire, mais aussi Ryūhei Kitamura, ou encore Tak Sakaguchi. Ces cinéastes vont puiser dans un modèle historique pour repenser et mettre à mal la surmodernité nipponne. À ce présent surmoderne qui semble caractériser le Japon contemporain comme l'analyse Kazuhiko Yatabe, Izō, être anachronique d'un cinéma d'une autre époque, ramène l'Histoire sur l'écran tout en mettant à mort les mythes sur laquelle s'est construite cette Histoire. Contre l'amnésie, Izō est une ligne droite, qui avance en accéléré pour réparer le temps. Il avance, même quand c'est impossible, comme dans ce plan où il marche sur la surface verticale d'un immeuble, lorsqu'il doit massacrer des femmes pour traverser un couloir ou encore après s'être fait trancher le torse. Izō est instable, il effrite les grands mythes unificateurs nécessaires à la cohésion d'une société.

Izō, en se battant en costume et au sabre sur une artère autoroutière tokyoïte, hors d'un décor historique, semble poser la question suivante : les films contemporains de *chanbara* ancrés dans un genre historique ne sont-ils pas eux-mêmes anachroniques ? Le *chanbara* n'est-il pas plutôt à chercher

23. YATABE Kazuhiko, « La banlieue fantasmagorique, les *convenience stores* et la transparence. De quelques aspects de la ville japonaise », art. cité, p. 85.

comme héritage, ou hantise, c'est selon, tant celui-ci survit plutôt sous forme fantomatique et corrompue à travers, par exemple, l'artefact du sabre. Dans *Blood, The Last Vampire*, l'héroïne vampire, Saya, contemple un sabre historique posé sur son socle dans la vitrine d'un magasin d'antiquités, qu'elle ira voler pour affronter le monstre après avoir brisé celui fourni par l'agence qui l'emploie. Il en est de même chez Sion Sono, dans *Tōkyō Tribe* (*Tōkyō toraibu*, 2014) dont l'action se passe dans un futur proche, avec le sabre de l'antagoniste Mera ou encore l'armure de samouraï au motif camouflage du leader des Shinjuku Hands, reliques et preuves que la fiction du samouraï comme essence de l'identité japonaise irrigue plutôt la mythologie révoltée des gangs, mais aussi celle malfaisante des yakuzas qui seraient les seuls à préserver un code d'honneur. Pareillement dans *Love Exposure* (*Ai no Mukidashi*, 2009) du même réalisateur, quand Yū se déguise en Sasori, la femme scorpion, citant explicitement les films de Shunya Itō²⁴, chapeau et vêtements noirs, troquant le couteau de cuisine de l'héroïne par un sabre. Sion Sono met en scène un travestissement armé qui permettra au héros de s'émanciper des codes sociétaux et de trouver le bonheur. Dans *Why Don't You Play in Hell?*, toujours de Sion Sono, la survivance se traduit par le film dans le film que tournent les protagonistes, un *chanbara* traditionnel appelé *Blood of the Wolves* sensé représenter le chef-d'œuvre absolu. Celui-ci n'existe que sous forme de bande-annonce, mais trouve sa forme parfaite en étant actualisé dans le combat final, filmé et mis en scène par les héros, durant lequel des yakuzas règlent réellement leurs comptes en se mettant d'accord pour se battre au sabre, mode d'affrontement plus honorable et esthétique que ne le sont les armes à feu [Fig. 32]. C'est encore le cas dans *Princess Blade* (*Shura Yukihime*, 2001, Shinsuke Satō) où le futur post-apocalyptique est le terrain de jeu de nouveaux samouraïs reproduisant les erreurs politiques du Japon féodal. Dans cette logique futuriste, n'oublions pas ici les samouraïs policiers du film *Tōkyō*

24. Il s'agit d'une trilogie composée de *La Femme scorpion* (*Joshuu 701-gō. Sasori*, 1972), *Elle s'appelait Scorpion* (*Joshū sasori. Dai-41 zakkyo-bō*, 1972) et *La Tanière de la bête* (*Joshū sasori Kemono-beya*, 1973). Cette trilogie sera le point de départ de la saga centrée sur Sasori.



Fig. 32 – *Why Don't You Play In Hell?* (*Jigoku de naze warui*, Sion Sono, King Records, 2013)

Gore Police cité plus haut. Le *chanbara* travaille à l'intérieur du cinéma tourné vers le présent et l'avenir (la science-fiction) en étant réactualisé, c'est-à-dire mis en scène hors d'un décor historique et au croisement d'autres genres. La puissance transgressive du *chanbara* doit questionner le présent politique.

Car *Izō* envisage le *chanbara* tel qu'on le connaît de façon radicale, voire terminale : par sa rage, par son iconoclasme, c'est peut-être le dernier *chanbara*, celui après lequel plus rien n'est possible, ou tout du moins, tout est à reconfigurer. *Izō*, dans le film, perd un grand nombre de ses duels au sabre, mais se relève toujours. Quel meilleur moyen en effet pour mettre fin au genre que de mettre en scène un héros qui rend les combats sans tension ni passion, comme dans cette séquence qui semble filmée en 8 mm où *Izō* meurt dans un duel, mais se relève quand même et sort du champ ?

Izō traverse tout autant l'histoire du Japon que le cinéma japonais comme mythe fédérateur. De fait, le film met à mal la notion de genre comme structure normée et normative : dans les séquences, chacun essaie de préserver son cadre (son genre) alors qu'*Izō*, en tant qu'anomalie, les découpe. Dans l'une d'entre elles par exemple, des yakuzas intergénérationnels mitraillent *Izō*, évoquant le *yakuza eiga*. C'est d'ailleurs accentué par le personnage du chef, interprété par Hiroki Matsukata, connu pour ses rôles de yakuza, par exemple dans *Combat sans code d'honneur* (*Jingi Naki Tatakai*, Kinji Fukasaku, 1973). Dans une autre séquence, des jeunes loubards attaquant *Izō* rappellent les

films sur la jeunesse délinquante ou contestataire, sous-branche du *seishun eiga* dans laquelle sévissent notamment les gangs de motards (*bōsōzoku*), qui aurait ici dégénérée. Plus tard, on aperçoit des *salarymen* vampires qui semblent provenir d'un film horrifique de seconde zone, puis des soldats de la Seconde Guerre mondiale décédés rappelant les films de guerre et particulièrement le soldat tuberculeux de *Feux dans la plaine* (*Nobi*, Kon Ichikawa, 1959). Enfin, bien sûr, le *chanbara* est également cité, avec des scènes rappelant *Baby Cart*, *Ran* (Akira Kurosawa, 1985) ou encore *Zatōichi*. Mais chaque séquence semble s'effondrer. *Izō* et *Izō*, le personnage éponyme comme le film, sont des morts-vivants, par définition anachroniques, des ruines qui subsistent dans l'image filmique, mais sur lesquelles on ne peut rien reconstruire. Le protagoniste ne tient pas en place, explore toutes les surfaces, rendant impossible l'établissement d'un genre défini. À peine le cadre est-il posé que le film montre une autre séquence et un autre genre. Cet aspect perturbateur du mort-vivant, on le retrouve, sous une autre forme, dans *Samurai Reincarnation*, où Musashi Miyamoto, mort-vivant, fait trembler le cadre. Lorsqu'il attaque Jūbei alors que celui-ci rend visite à Muramasa pour qu'il lui fabrique un sabre capable de terrasser les démons, l'image tremble comme si sa simple présence empêchait la caméra de filmer le monde avec stabilité. Il contamine, de fait, les autres personnages qui vibrent comme lui dans l'image.

Le démon et le mort-vivant, en s'invitant dans le *chanbara* en transgressent ainsi les normes. Mais ils remettent le genre, pour ainsi dire, aussi en mouvement comme en témoigne cette séquence de *Samurai Reincarnation*. Face à un présent tétanisé, pris dans la torpeur de cette surmodernité japonaise qui semble ne plus avoir d'avenir à offrir, la remise en mouvement des fantômes de l'histoire, du *chanbara* version corrompue ouvre de nouvelles perspectives cinématographiques, des propositions alternatives, inédites, furieuses, bruyantes, ayant dépassé la nostalgie pour se tourner vers le futur, quel qu'il soit. Les formes du *chanbara* se reconfigurent, la *visée éthique* se remodèle. Ainsi, selon la topographie tracée ici, celle d'une lignée mutante au *chanbara* classique, un film comme *Why Don't You Play in Hell?* serait à considérer comme un film de *chanbara*, corrompu certes, mais *revitalisé*. Les yakuzas

s'y trucident, mais s'amuse et travaillent finalement ensemble pour réaliser un film parfait, un projet commun transcendant les velléités normées de la société. Le *chanbara* s'émancipe ainsi de la tradition historique, celle par exemple qui oppose des clans (pour l'empereur, pour le *shōgun*, dans le cas des yakuzas, pour le contrôle du quartier, etc.) et qui maintient des hiérarchies dans une visée conservatrice du culturalisme nationale. Seule reste l'essence chorégraphique du *chanbara* qui transforme les adversaires, finalement, en partenaires de jeu, prêts à danser ensemble jusqu'à la mort pour mieux se retrouver dans le sacrifice jubilatoire de soi. Un projet social commun, à l'opposé, donc, de la tradition solitaire du *seppuku*.

Crédits

Couverture

Denjirō Ōkōchi dans *Rancune profonde* (*Chōkon*, Daisuke Itō, Nikkatsu, 1926)
© Domaine public

Introduction

Fig. 1 : Musashi Miyamoto face à Kojirō Sasaki dans *L'Histoire de Musashi Miyamoto* (*Miyamoto Musashi*, Kenji Mizoguchi, Shōchiku, 1944) © Domaine public

Fig. 2 : Tsumasaburō Bandō dans *Duel à Takadanobaba* (*Chikemuri Takadanobaba*, Masahiro Makino et Hiroshi Inagaki, Nikkatsu, 1937) © Domaine public

Fig. 3-4 : *Le Serpent* (*Orochi*, Buntarō Futagawa, Bandō Tsumasaburō Production, 1925) © Domaine public

Chapitre 1

Fig. 5 : Seul et dos à la caméra, il les repoussera tous, dans *Quartier des rōnin, première histoire* (*Rōnin-gai – Dai-ichi-wa : Utsukushiki emono*, Masahiro Makino, Makino Productions, 1928) © Domaine public

Fig. 6 : L'apparente nonchalance du sabreur dans *Tange Sazen et le pot d'un million de ryō* (*Tange Sazen yowa : Hyakuman-ryō no tsubo*, Sadao Yamanaka, Nikkatsu, 1935) © Domaine public

Fig. 7 : Pour finir, *Les Trois Mousquetaires* (*The Three Musketeers*, Fred Niblo, Douglas Fairbanks Pictures, 1921) sont finalement quatre tandis que les sept samourais ne seront plus que trois © Domaine public

Chapitre 3

Fig. 8 : *Lone Wolf and Cub* (*Kozure Ōkami*, Kazuo Koike et Gōseki Kojima, 1970-1976), vol. 2, Panini Manga, 2021, p. 221 © 2001 by KAZUO KOIKE / GOSEKI KOJIMA

Chapitre 5

Fig. 9 : Séquence cinématique de *Yakuza Kenzan!* (*Ryū Ga Gotoku Kenzan!*, Amusement Vision, 2008) © Amusement Vision Ltd. et Sega Corporation

Fig. 10 : L'étrange perspective de *Sword of the Samurai* (MicroProse Software, 1989) © MicroProse Software

Fig. 11 : Duel dans *Bushido Blade* (*Bushidō Burēdo*, Lightweight, 1997) © Lightweight Co., Ltd.

Fig. 12 : Phase de combat (hors ville) de *Yakuza Kenzan!* (*Ryū Ga Gotoku Kenzan!*, Amusement Vision, 2008) © Amusement Vision Ltd. et Sega Corporation

Fig. 13 : Phase d'exploration urbaine de *Yakuza Kenzan!* (*Ryū Ga Gotoku Kenzan!*, Amusement Vision, 2008) © Amusement Vision Ltd. et Sega Corporation

Interlude

Fig. 14 : *Lone Wolf and Cub* (*Kozure Ōkami*, Kazuo Koike et Gōseki Kojima, 1970-1976), vol. 2, Panini Manga, 2021, p. 69 © 2001 by KAZUO KOIKE / GOSEKI KOJIMA

Fig. 15 : *Lone Wolf and Cub* (*Kozure Ōkami*, Kazuo Koike et Gōseki Kojima, 1970-1976), vol. 4, Panini Manga, 2022, p. 97 © 2001 by KAZUO KOIKE / GOSEKI KOJIMA

Fig. 16 : *Lone Wolf and Cub* (*Kozure Ōkami*, Kazuo Koike et Gōseki Kojima, 1970-1976), vol. 2, Panini Manga, 2021, p. 220 © 2001 by KAZUO KOIKE / GOSEKI KOJIMA

Fig. 17-20 : *Kozure Ōkami* (Nihon Bussan, 1987) © Hamster Corporation

Chapitre 7

Fig. 21 : *L'Histoire de Musashi Miyamoto* (*Miyamoto Musashi*, Kenji Mizoguchi, Shōchiku, 1944) © Domaine public

Chapitre 8

Fig. 22-24 : Tokumaro Dan, Denjirō Ōkōchi et Kanjūrō Arashi en Tange Sazen dans trois *Shinpan Ōoka Seidan* différents (Gorō Hirose, Tōa Kinema/Daisuke Itō, Nikkatsu/Buntarō Futagawa, Makino Mimuro, 1928) © Domaine public

Fig. 25 : Isuzu Yamada et Denjirō Ōkōchi dans *Tange Sazen: Dai ippen* (Daisuke Itō, Nikkatsu, 1933) © Domaine public

Chapitre 12

Fig. 26 : *Le Serpent (Orochi)*, Buntarō Futagawa, Bandō Tsumasaburō Production, 1925) © Domaine public

Fig. 27-28 : *Les Carnets de voyage de Chūji (Chūji tabi nikki)*, Daisuke Itō, Nikkatsu, 1927) et *Rancune profonde (Chōkon)*, Daisuke Itō, Nikkatsu, 1926) © Domaine public

Fig. 29 : *Le Sabre qui prend une vie pour en sauver plusieurs (Issatsu tashō ken)*, Daisuke Itō, Ichikawa Utaemon Production, 1929) © Domaine public

Chapitre 17

Fig. 30 : Le visage défiguré du samouraï gisant parmi d'autres cadavres au fond d'un trou dans *Onibaba, les tueuses (Onibaba)*, Kaneto Shindō, 1964) © KINDAI EIGA KYŌKAI Co., Ltd.

Fig. 31 : *Yoroi: Samurai Zombie (Yoroi: Samurai zonbi)*, Tak Sakaguchi, 2008) © BOGEYDOM licensing

Fig. 32 : *Why Don't You Play In Hell? (Jigoku de naze warui)*, Sion Sono, 2013) © King Records

Conclusion

Fig. 33-34 : *Le Sabre pourfendeur d'hommes et de chevaux (Zanjin zanba ken)*, Daisuke Itō, Shōchiku Kinema, 1929) © Domaine public

Malgré tous nos efforts, les organismes ou ayants droit de certains documents iconographiques reproduits dans le présent ouvrage n'ont pu être contactés ou n'ont pas répondu à nos sollicitations. Nous tenons à leur disposition les droits usuels en notre comptabilité.

*Ouvrage publié avec le soutien de l'Université de Strasbourg
et de l'unité de recherche APP « Arts : pratiques et poétiques »
de l'Université Rennes 2*

APP
arts : pratiques & poétiques



Illustration de couverture :
Denjirō Ōkōchi dans *Rancune profonde*
(*Chōkon*, Daisuke Itō, Nikkatsu, 1926) © Domaine public

ISBN : 979-10-344-0148-2

© 2023 Presses universitaires de Strasbourg
4 rue Blaise Pascal – CS 90032
F – 67081 Strasbourg Cedex

Achévé d'imprimer en juin 2023
Département Imprimerie
Direction des affaires logistiques intérieures
Université de Strasbourg
Dépôt légal juin 2023