



Fiche technique	1
Réalisateur Akira Kurosawa, le maître du cinéma épique	2
Affiche Duel et géométrie	4
Contexte Japon 1860, la fin de l'ère Edo	6
Découpage narratif	7
Récit Un emballement destructeur	8
Personnages La violence sociale derrière les archétypes	10
Mise en scène Un chaos très maîtrisé	12
Séquence Le combat manqué	14
Échos Un creuset d'influences	16
Hommage De <i>Yojimbo</i> à <i>Pour une poignée de dollars</i>	18
Discussion Une dimension critique	20

● Rédactrice du dossier

Florence Maillard est critique et membre du comité de rédaction des *Cahiers du cinéma*. Auteur de plusieurs livrets pour *Lycéens et Apprentis au cinéma*, elle est également programmatrice au festival international de courts métrages Silhouette.

● Rédacteur en chef

Joachim Lepastier est critique et membre du comité de rédaction des *Cahiers du cinéma* depuis novembre 2009, après avoir mené des études d'architecture et de cinéma. Il a réalisé plusieurs courts métrages documentaires, et enseigne dans des écoles de cinéma et d'architecture.

Fiche technique

● Générique

YOJIMBO
(LE GARDE DU CORPS)

Japon | 1961 | 1h50

Réalisation

Akira Kurosawa

Scénario

Akira Kurosawa,
Ryuzo Kikushima

Image

Kazuo Miyagawa

Musique

Masaru Sato

Montage

Akira Kurosawa

Décor, costumes

Yoshiro Muzaki

Production

Akira Kurosawa

Producteurs exécutifs

Ryuzo Kikushima,
Tomoyuki Tanaka

Distribution

Carlotta Films

Format

2.35, noir et blanc, 35 mm

Sortie

25 avril 1961 (Japon)

9 mars 2016 (France, nouvelle
sortie après restauration)

Interprétation

Toshiro Mifune	<i>Sanjuro</i>
Tatsuya Nakadai	<i>Unosuke</i>
Yôko Tsukasa	<i>Nui</i>
Isuzu Yamada	<i>Orin</i>
Daisuke Kato	<i>Inokichi</i>
Seizaburo Kawazu	<i>Seibei</i>
Takashi Shimura	<i>Tokuemon</i>
Hiroshi Tachikawa	<i>Yoichiro</i>
Yosuke Natsuki	<i>Le fils de Kohei</i>
Eijiro Tono	<i>Gon</i>

© TOHO Co., Ltd. Tous droits réservés



● Synopsis

Au Japon en 1860, un samouraï errant qui se fera appeler Sanjuro arrive dans un village isolé en proie à l'affrontement de deux bandes rivales: le clan Seibei, auquel est rattaché le maire et grossiste en soie, et le clan Ushitaro, lié à un autre notable, Tokuemon, le brasseur de saké. Sanjuro comprend vite qu'ici règnent en maître le jeu, la cupidité, la lâcheté, la trahison et la violence. Hansuke, le vigile, semble avoir renoncé à tout maintien de l'ordre. Plutôt que de se faire engager comme garde du corps auprès de Seibei ou Ushitaro, Sanjuro décide de naviguer entre les clans et provoquer par la ruse leur destruction mutuelle. Il s'installe à demeure dans l'auberge du vieux Gon, qui seul semble déplorer la violence et les querelles du village. Mais son plan échoue avec l'arrivée d'un inspecteur, qui signe la trêve, puis le retour d'Unosuke, jeune frère d'Ushitaro, qui revient après un an d'absence armé d'un revolver, seule arme à feu du village. Plus fin que ses aînés, Unosuke les pousse à une réconciliation de façade, en vue de la victoire finale. Sanjuro manœuvre alors pour que reprennent les hostilités, capturant et livrant des otages

du clan Ushitaro à Seibei, puis dénonçant la prise d'otages à Ushitaro. La situation s'envenime, otage contre otage, jusqu'à ce que le clan Seibei révèle détenir la concubine de Tokuemon, le puissant brasseur lié à Ushitaro — une femme qui avait été arrachée à son mari et à son fils pour être livrée à Tokuemon. Découvrant cet aspect inédit des affaires du village, Sanjuro propose alors ses services de garde du corps à Ushitaro pour mieux approcher le lieu où se trouve détenue la femme, Nui. Alors qu'il a lui-même tué les gardes et fait évader Nui pour la rendre à sa famille, il parvient à faire croire au clan Ushitaro que cette évasion est due au clan Seibei. Les représailles ne tardent pas et les destructions font rage. Mais la supercherie est bientôt découverte par Unosuke, et Sanjuro est fait prisonnier. violemment battu, affaibli, il parvient à fuir le village grâce au vieux Gon, non sans avoir assisté à la victoire sanglante du clan Ushitaro, tuant Seibei, sa femme et son fils. Mais Sanjuro doit revenir pour porter secours à son tour au vieux Gon, compromis. Il défie les hommes d'Ushitaro, les combat seul et tue Unosuke. Tranchant les liens de Gon avant de repartir sur la route, il laisse au vieux un village débarrassé des querelleurs et complètement dévasté. ■

Réalisateur

Akira Kurosawa: le maître du cinéma épique

Reconnu au-delà des frontières du Japon depuis les années 50, le cinéma d'Akira Kurosawa a influencé une grande part du cinéma d'action, partout dans le monde, jusqu'à aujourd'hui.

Akira Kurosawa demeure sans doute le réalisateur japonais le plus célèbre au monde, et cela depuis plus d'une cinquantaine d'années. Son nom est associé en particulier à ses films historiques, qui ont renouvelé le film d'aventures ou le film de sabre, qui ont aussi passionné par leur mise en scène et révélé au public international l'immense acteur Toshiro Mifune, l'interprète de Sanjuro. Récompensé d'un Lion d'or à Venise (pour *Rashomon* en 1951), de l'Oscar du meilleur film étranger (pour *Dersou Ouzala* en 1976) et d'une Palme d'or à Cannes (pour *Kagemusha* en 1980), transposant Dostoïevski, Gorki ou Shakespeare (mais adaptant aussi souvent des auteurs japonais), le réalisateur a parfois souffert dans son pays d'une image suspecte de «chouchou de l'étranger». De fait, son influence de cinéaste est immense. Elle se ressent aussi bien dans l'épopée *La Guerre des étoiles* que dans le récent *Silence* de Martin Scorsese (2017). Celle, plus particulière de *Yojimbo*, n'est pas moindre. Pour son premier film, *Pour une poignée de dollars*, western qui allait révéler Clint Eastwood, Sergio Leone en réalisa le remake non autorisé [cf. [Hommage](#), p. 18].

● Jeunesse

Kurosawa naît le 23 mars 1910 à Tokyo, petit dernier d'une famille nombreuse. Son père, directeur d'école issu d'une lignée de samourais [cf. [Contexte](#), p. 6], dispense une éducation stricte mais ouverte, notamment sur l'art et la culture occidentale. Il demande à l'écolier de concilier dans de longues journées prières, arts martiaux et calligraphie, tout en l'initiant déjà au cinéma. Kurosawa se décrit lui-même comme «retardé», élève médiocre et peu au fait des choses de la vie durant son enfance. Attiré par les arts plastiques (il reste lié à l'un de ses instituteurs qui l'encourage dans cette voie), le jeune Akira est aussi marqué par l'éducation que lui procure son grand frère Heigo. L'adolescence de Kurosawa est marquée par des événements tragiques, douloureux mais aussi fondateurs. Le tremblement de terre de 1923, cataclysme dévastant Tokyo, est un épisode dont il fait part dans sa belle autobiographie: son frère aîné lui fait parcourir les ruines et regarder les cadavres sans se détourner, lui apprenant à toiser l'horreur et apprivoiser la peur. Akira a alors treize ans. L'année suivante, meurt sa sœur Momoyo, âgée de seize ans. Kurosawa veut devenir peintre, et vit un temps avec son frère dans un quartier pauvre et bohème où il est marqué par une grande violence sociale. Heigo, avec qui Kurosawa partage une cinéphilie avisée — il ont vu et aimé les chefs-d'œuvre du cinéma muet européen et américain, ceux de Chaplin, Stroheim, Sternberg, Murnau... — est devenu un benshi respecté (un commentateur en direct de films muets, selon ce qui se faisait alors au Japon). L'extinction de ce métier avec l'arrivée du parlant semble une cause directe du suicide de Heigo en 1933.

● Le cinéaste

Abandonnant l'idée d'une carrière de peintre après la mort de son frère, Kurosawa répond en 1935 à une annonce des studios de cinéma P.C.L. (qui deviendront, à la fin des années 40, le studio Toho), et est embauché pour être formé comme assistant réalisateur. Il comprend vite que l'activité de cinéaste condense ses intérêts pour les arts tout en apportant un moyen d'expression propre où il montre un talent multiple, aussi bien pour

Akira Kurosawa dans les années 60 © TOHO Co., Ltd. Tous droits réservés



l'écriture de scénarios, le montage que la réalisation. C'est son mentor, le réalisateur Kajiro Yamamoto, attentif à la bonne formation de ses assistants, qui pousse Kurosawa à l'écriture de scénarios et à expérimenter différents postes avant de passer à la réalisation de son premier film. Ce sera *La Légende du grand judo*, en 1943. Kurosawa commence par tourner des films de propagande pendant la guerre avant de connaître une période d'intense activité créatrice jusqu'au milieu des années 60. En 1948, *L'Ange ivre* marque le début de sa collaboration avec Toshiro Mifune. Kurosawa signe des drames urbains ancrés dans le Japon contemporain (*L'Ange ivre*, *Chien enragé*, *Vivre...*), des adaptations (notamment *Le Château de l'araignée*, relecture de *Macbeth* dans le Japon des guerres civiles) et s'illustre particulièrement dans la réalisation de films historiques (une fois levée, en 1949, l'interdiction faite par l'occupant américain de représenter le Japon ancien).

Rashomon puis *Les Sept Samourais* le font connaître dans le monde, révélant au passage la richesse d'un cinéma japonais méconnu. *La Forteresse cachée*, film d'aventures enlevé, est un immense succès au Japon. De film en film et tous genres confondus, Kurosawa interroge les vertus de l'héroïsme, les rapports de transmission, la violence, les rapports complexes de l'individu et de la société japonaise. Il développe des méthodes de tournage originales, notamment l'utilisation de plusieurs caméras, et celle du téléobjectif.

Yojimbo (1961) est le vingtième film de son réalisateur et marque par sa tonalité un tournant dans le genre du film de sabre. Le film et son personnage connaissent un tel succès qu'un second épisode est aussitôt mis en chantier: ce sera *Sanjuro* (1962), à l'aspect de comédie plus affirmé. En 1965, *Barberousse* marque la fin d'un cycle: Kurosawa et son acteur totemique Toshiro Mifune stoppent leur collaboration. Le cinéma de Kurosawa se transforme. C'est aussi le moment de l'apparition de la couleur dans ses films, qui deviendra un élément esthétique important dans une œuvre de plus en plus portée vers la pictorialité et l'imaginaire. Après l'échec d'une tentative de travail avec Hollywood, Kurosawa produit et tourne *Dodes'kaden*

(1970). Marqué par l'échec du film, il tente de se suicider. Des cinéastes et producteurs étrangers viennent au secours de leur maître, qui peine à réunir des financements au Japon. *Dersou Ouzala* (1976), tourné et produit en Russie, relance sa carrière, tandis que George Lucas et Francis Ford Coppola soutiennent la réalisation de *Kagemusha* (1980), le producteur français Serge Silberman celle de *Ran* (1982), et Steven Spielberg celle de *Rêves* (1985). Le dernier film de Kurosawa, *Madadayo* (1993), sur les rapports d'anciens élèves à leur vieux professeur, est aussi l'un des préférés du cinéaste.

«Je n'ai jamais rencontré autant de talent chez un acteur japonais. Ce qui était le plus impressionnant, c'est la vitesse avec laquelle il pouvait changer d'expression.

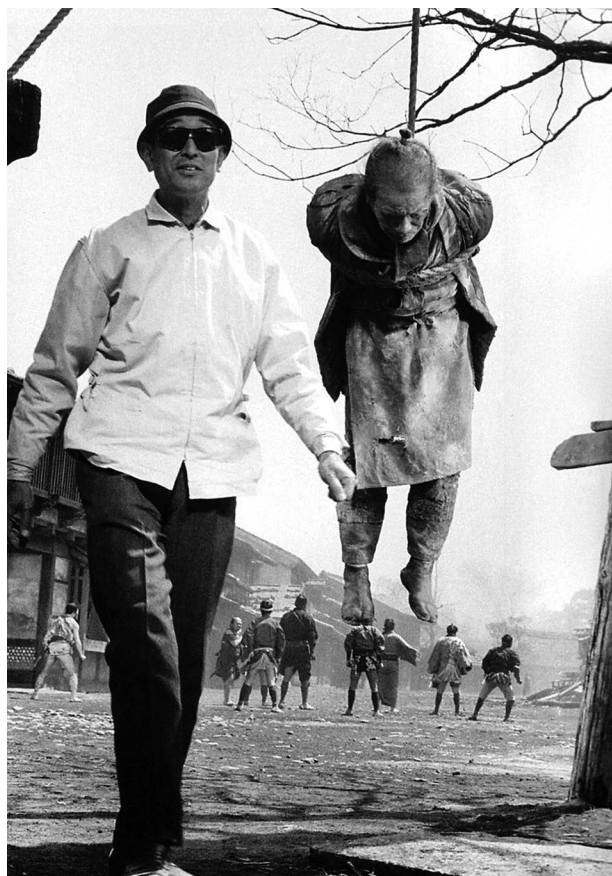
La rapidité de ses mouvements était telle qu'il lui suffisait d'une seule action pour s'exprimer. Et malgré cette rapidité, il faisait preuve d'une sensibilité surprenante.»

• Akira Kurosawa, à propos de Toshiro Mifune

● Akira Kurosawa et Toshiro Mifune : une osmose créatrice

La collaboration du réalisateur et de l'acteur remonte à 1948 et *L'Ange ivre*, drame où Toshiro Mifune interprète un yakuza malade de la tuberculose. Sa performance se fait autant remarquer que celle du personnage principal, le médecin interprété par Takashi Shimura (un autre fidèle de Kurosawa, interprète de Tokueemon dans *Yojimbo*). La rencontre de Mifune est essentielle pour le cinéma de Kurosawa, et réciproquement. Bien qu'il ait aussi interprété chez le cinéaste des rôles de médecin, d'avocat, de peintre, de gangster ou de policier, Mifune devient pour le grand public le nouveau héros des films de sabre et l'archétype du guerrier solitaire. Les deux hommes tourneront seize films ensemble. De Mifune, Kurosawa écrit : «[Il] lançait tout d'une manière très directe et expéditive. Je n'ai jamais vu, chez un acteur japonais, un tel sens du tempo. Il faisait des choses qui allaient plus loin que ce que j'avais imaginé. Si je dis une chose, il en comprend dix. Il réagit avec une rapidité extraordinaire aux intentions du metteur en scène.»² De fait, c'est bien d'une forme d'osmose créatrice qu'il s'agit entre eux. Mifune apporte à ses personnages un mélange de foi et d'autodérision. *Les Sept Samouraïs*, et bien sûr *Yojimbo* et *Sanjuro* en sont de bons exemples. Il compose souvent une forme de héros hirsute, mal dégrossi, aux qualités surprenantes, pas toujours orthodoxes. Capable de sauter du drame à la comédie, voire de combiner les deux, l'acteur possède aussi de véritables compétences en arts martiaux (aikido et kendo) nourries de son évidente puissance physique et de sa présence animale. L'acteur a ainsi étudié le comportement des lions pour composer le rôle du bandit dans *Rashomon*. La collaboration s'arrête après la merveilleuse composition de Mifune en médecin bourru et humaniste dans *Barberousse* (1965). Les deux hommes se brouillent. Mifune développe une carrière internationale, même s'il décline l'invitation de George Lucas à interpréter Obi-Wan Kenobi (*La Guerre des étoiles* s'inspirant fortement de *La Forteresse cachée*). Ils se réconcilieront plus tard avant de s'éteindre, chacun à moins d'un an d'écart : Mifune en décembre 1997, Kurosawa en septembre 1998. ■

Akira Kurosawa sur le tournage de *Yojimbo* © TOHO Co., Ltd. Tous droits réservés



● Filmographie sélective

Les films avec Toshiro Mifune sont marqués d'un astérisque*.

- 1943 *La Légende du grand judo*
- 1944 *Le Plus Beau*
- 1945 *Les hommes qui marchèrent sur la queue du tigre*
- 1946 *Je ne regrette rien de ma jeunesse*
- 1947 *Un merveilleux dimanche*
- 1948 *L'Ange ivre**
- 1949 *Chien enragé**
- 1950 *Rashômon**
- 1951 *L'Idiot**
- 1952 *Vivre*
- 1954 *Les Sept Samouraïs**
- 1955 *Vivre dans la peur**
- 1957 *Le Château de l'araignée**
- 1957 *Les Bas-fonds**
- 1958 *La Forteresse cachée**
- 1961 *Yojimbo**
- 1962 *Sanjuro**
- 1963 *Entre le ciel et l'enfer**
- 1965 *Barberousse**
- 1970 *Dodes'kaden*
- 1975 *Dersou Ouzala*
- 1980 *Kagemusha*
- 1985 *Ran*
- 1990 *Rêves*
- 1993 *Madadayo*

1 Akira Kurosawa, *Comme une autobiographie*, Seuil/Cahiers du cinéma, 1985.

2 Idem.

東宝

脚本・黒島隆三
撮影・宮川一夫
製作・田中友幸
菊島隆三



黒沢明 監督作品

用心棒

美術・村木与四郎 録音・三上長七郎 照明・石井長四郎 音楽・佐藤勝

三船敏郎 仲代達矢 司葉子 山田五十鈴 加東大介 志村東 藤原釜釜 渡辺 村 西村 土屋嘉 清水 藤田 山田 東野英治 河津清三郎 太刀川 夏木陽介

東宝・黒沢プロ 作品
東宝株式会社 配給

Affiche

Duel et géométrie

L'affiche de *Yojimbo* dispose, avec une certaine efficacité, les éléments clés de l'histoire et du style du film.

Depuis sa première sortie, *Yojimbo* a été fréquemment ressorti au cinéma, avec souvent de nouvelles affiches. Il faut néanmoins s'arrêter sur l'affiche originale japonaise, qu'on pourra décrypter avec les élèves. Une première observation, avant qu'ils aient vu le film, permettra de lancer une discussion sur leurs attentes, en fonction des éléments qu'ils pourront repérer. Après la projection, la discussion pourra être poursuivie en fonction de leur ressenti sur le film.

Outre les renseignements fonctionnels (titre, casting, réalisateur), une affiche transmet d'emblée l'atmosphère et le ton d'un film. Que ressort-il de la première vision de celle-ci ? Cette affiche a incontestablement un impact immédiat, ne serait-ce que parce qu'elle fige le coup de sabre de Sanjuro, dans une pause qui ressemble à un « arrêt sur image » de l'action.

On remarque également dans l'angle opposé, dans le coin supérieur gauche, la présence d'Unosuke, dont l'attitude plus sournoise évoque la pause d'un tueur embusqué. Son visage est encadré par deux cordes perpendiculaires, formant comme une petite fenêtre à travers laquelle il pointerait la tête. Unosuke se cache, alors qu'au contraire, Sanjuro s'exhibe au grand jour dans un geste plein de panache.

L'opposition des armes est également primordiale : le sabre de Sanjuro contre le revolver d'Unosuke, rapporté de son voyage. Ces armes sont aussi une évocation du contexte historique — l'ouverture du Japon et la menace constituée par un Occident mieux armé — ainsi que des rapports entre le cinéma de Kurosawa et le genre occidental du western. C'est clairement un duel qui se joue sur l'affiche, quand bien même les deux personnages ne sont pas placés face-à-face et ne se dévisagent pas directement. Leurs attitudes ainsi que leurs places et importances sur l'affiche, peuvent être raccordées à leurs modes d'actions et à leurs comportements, ainsi qu'à leurs places et rapports dans le récit.

Quelle est l'autre grande particularité de cette affiche ? Sa composition graphique, d'une géométrie à la fois rigoureuse et assez libre. L'affiche est divisée en quatre parties littéralement « tirées au cordeau », délimitant un jeu de quatre coins volontairement inégaux. Sanjuro cherche à « déborder » du coin inférieur droit où il est assigné, tandis qu'Unosuke se cache dans le coin supérieur gauche. On remarque également le titre, dans sa belle et imposante calligraphie verticale dans le coin inférieur gauche, puis en dernier lieu, une scène de combat collectif dans l'angle supérieur droit. Cette dernière image ne se devine pas tout de suite et est volontairement traitée dans des teintes plus ternes. Sa présence atteste aussi que le film ne raconte pas uniquement l'histoire de héros solitaires, mais celle de groupes sociaux. On remarque enfin, en arrière-plan, les maisons du village dessinées comme un fond de scène théâtral, étrangement disposées en oblique. Est-ce une façon de signifier que ces aventures vont mettre le village sens dessus dessous ? ■



Affiche polonaise, 1961 © D.R.

● Affiches alternatives

Plusieurs ateliers peuvent être menés avec la classe autour de l'analyse et du décryptage de l'affiche du film. On attirera l'attention sur les étapes de lecture de l'affiche (qu'est-ce qu'on voit en premier, qu'est-ce que ça signifie ?) pour sensibiliser à la composition graphique.

- ① Les ressources sur *Yojimbo* sont assez vastes, tant le film a fait l'objet de rééditions, entraînant de nouvelles affiches suivant les époques. Une autre affiche intéressante à étudier est la version polonaise réalisée par Eryk Lipinski. Cette dernière est une variation de la composition géométrique de l'originale, jusqu'aux confins de l'abstraction : trame des lignes horizontales et verticales, symbolisme minimal (le soleil rouge pour le Japon) et opposition frontale du sabre et du revolver sans figuration des personnages principaux. Que pensent les élèves d'une telle façon de présenter un film ?
- ② Une recherche sur Internet fera aussi découvrir les affiches relevant du « fan art », soit des hommages réalisés par des admirateurs en dehors de toute commande, sortie ou édition du film. Un atelier d'arts plastiques pourrait conduire les élèves à discuter des choix esthétiques et narratifs constituant selon eux les meilleures affiches, et à proposer la leur.
- ③ Ils pourront également effectuer une recherche sur l'utilisation graphique des sabres laser dans les nombreuses affiches des différentes *Guerre des étoiles* et voir en quoi celles-ci héritent de l'affiche de *Yojimbo*.

Contexte

Japon, 1860

L'histoire de *Yojimbo* se joue à un moment de transition de l'histoire du Japon.

Si l'intrigue de *Yojimbo* paraît pouvoir se jouer de toute éternité, comme une fable sur la nature humaine, l'ancrage historique du film se révèle précisément choisi et décrit par Kurosawa, et il est nécessaire de s'arrêter sur ce contexte.

● La fin de l'ère Edo

1860 : l'action se situe à la fin de la période féodale dite période Edo (1600-1868), peu avant l'ère Meiji (1868-1912), période d'ouverture et de transformation rapide du Japon. Edo est l'ancien nom de Tokyo, où résidait le shogun, dépositaire du pouvoir politique et militaire, tandis que l'empereur exerce des fonctions spirituelles et réside à Kyoto. Durant les deux siècles et demi de la période Edo, le Japon est un pays fermé, où on ne sort ni n'entre sans autorisation.

La société japonaise est alors organisée selon des classes strictement hiérarchisées.

Au sommet, l'empereur, le shogun et les seigneurs (*daimyos*). Puis l'ordre élevé des samourais, classe guerrière censément vertueuse, attachée au service des seigneurs ; les paysans, respectés comme producteurs des denrées essentielles ; les artisans, produisant les biens non essentiels ; enfin les commerçants, qui ne sont pas attachés à la production de biens. Il faut y ajouter les serfs, les samourais pauvres, les prêtres et les moines, mais aussi des emplois méprisés comme les bourreaux ou gardiens de prison, ou encore les gens du spectacle.

À l'époque où se situe *Yojimbo*, cette organisation tend à céder sous le poids de conflits sociaux générés par une trop grande rigidité. En 1853, un épisode signe l'ouverture forcée du Japon quand l'amiral Perry, envoyé par les États-Unis avec mission d'ouvrir les routes commerciales, poste des navires dans la baie de Tokyo et pointe ses canons sur la ville. L'avancée technologique occidentale en matière d'armement constitue une menace réelle pour un Japon figé dans un modèle de plusieurs siècles. L'ère Meiji commence officiellement en 1868 après l'abdication du shogun et la mort de l'empereur. *Yojimbo* se situe dans cette période intermédiaire, où le pays a compris que son modèle de société était obsolète mais n'a pas encore modifié en profondeur son organisation.

● Rônins et yakuzas

Sanjuro est un rônin, un samourai sans maître, que celui-ci soit mort, que le samourai ait été chassé pour une faute, ou qu'il ait décidé de lui-même de rompre le lien avec son suzerain. Un rônin peut souvent être sans emploi ni subsistance. Rônin, qui signifie « homme errant », est une condition honteuse dans une société basée sur des liens féodaux de loyauté. Les rônins qui ne trouvent pas à s'employer se tournent parfois vers le banditisme, ou louent leurs services pour lutter contre celui-ci. Le passé de Sanjuro paraît trouble, et on peut imaginer qu'il embrasse volontairement une vie de hasard, de violence et d'errance, comme une fatalité de son destin. En fait, la figure du rônin est ambivalente. Personnage déchu, le rônin peut aussi être d'autant mieux respecté, en étant considéré comme un homme vertueux qui agit librement selon ses principes, notamment avant l'ère Edo où les samourais étaient vus comme des mercenaires à la solde des seigneurs. C'est d'ailleurs un personnage privilégié de récits éducatifs et de légendes populaires, et l'expérience est aussi recherchée par certains samourais.

Bien qu'on ne voie jamais ces activités, le village du film est gangrené par le jeu, auquel il est fait allusion dès la scène d'ou-



Samourai en armure complète, vers 1860 © D.R.



Samourai en armure avec son épée et sa dague, vers 1860 © D.R.

verture, quand un fils quitte son père et le travail des champs pour se faire joueur professionnel. Les hommes de main du clan Ushitaro, qui domine celui de Seibei, sont montrés comme de jeunes bandits tatoués, qui s'appellent eux-mêmes des yakuzas. Nul besoin de se tourner vers les fictions situées dans le Japon urbain du 20^e siècle (citons le yakuza interprété par Toshiro Mifune dans *L'Ange ivre* de Kurosawa, mais aussi les films emblématiques de Seijun Suzuki dans les années 60 ou ceux de Takeshi Kitano dans les années 90) pour voir apparaître ces figures de la pègre à l'écran.

Akira Kurosawa occupe cette place particulière d'un cinéaste japonais toujours rigoureux dans l'évocation fictionnelle de l'histoire de son pays, tout en étant pétri d'influences occidentales, admirateur et grand connaisseur du cinéma américain et notamment du western. En retour, son cinéma exercera une influence majeure, inégalée, sur des réalisateurs redéfinissant le cinéma de genre après les années 60 : de Sergio Leone à Clint Eastwood pour le western, à Martin Scorsese pour le polar urbain, voire George Lucas, tant par exemple le personnage d'Han Solo peut être assimilé à un « rônin de l'espace ». ■

Découpage narratif

Ce découpage suit les chapitres de l'édition DVD *Wild Side* (janvier 2017).

1 «L'ODEUR DU SANG»

00:00:00

Un samouraï errant surprend une altercation entre un paysan et son fils à l'entrée d'un petit bourg. Le paysan évoque «*l'odeur du sang*» qui «*attire les chiens errants*». Dans la rue déserte un chien passe, portant dans sa gueule une main humaine. Le vigile, Hansuke, conseille au samouraï de se faire engager comme garde du corps chez Ushitora ou chez Seibeï, lui expliquant la rivalité entre les deux chefs de clan. Mais les hommes d'Ushitora font mauvais accueil au samouraï, qui se dirige vers une petite auberge.

2 TOUR D'HORIZON

00:10:29

Le tenancier lui sert du riz mais espère qu'il quittera le village. On entend le menuisier au travail, qui fabrique des cercueils. Le vieux Gon : «*Ce n'est plus la foire de la soie, mais celle des tueurs.*» Passe dans la rue Inokichi, frère d'Ushitora, accompagné de nouvelles recrues. Le vieux Gon désigne au samouraï la maison de Tazaemon, le maire, grossiste en soie, proche de Seibeï, et celle de Tukoemon, le brasseur de saké, rallié à Ushitora. Le samouraï déclare vouloir rester dans le bourg et va chez Seibeï se faire engager comme garde du corps. Pour démontrer ses capacités, il provoque les hommes d'Ushitora et abat trois d'entre eux.

3 SANJURO TROUVE UN EMPLOI

00:19:45

Reçu par Seibeï, il marchandise la paye importante de 50 ryo. La femme de Seibeï, Orin, vient prendre son mari à part avec leur fils Yohichiro et propose de se débarrasser du samouraï. Mais celui-ci a tout entendu. Seibeï revient présenter au samouraï les membres de son clan. Le samouraï s'invente un nom : Sanjuro, «*trentenaire*». Seibeï déclare vouloir attaquer Ushitora quand sonnera «*la neuvième heure*». Quand Hansuke sonne l'heure, le clan Seibeï se rue dehors, mais Sanjuro voit s'enfuir le maître d'armes de Seibeï.

4 COMBAT AVORTÉ

00:27:46

Alors que leur font face les hommes d'Ushitora, le garde du corps signale à ses employeurs qu'il refuse d'être tué après la victoire. Il hèle ensuite Ushitora, lui apprenant qu'il a rompu ses engagements avec Seibeï. Il grimpe sur un mirador surplombant les deux clans qui hésitent entre attaquer et prendre la fuite. Un

cavalier vient annoncer «*l'inspecteur des huit pays*» : cette arrivée signe une trêve et les villageois doivent feindre une vie normale. De retour chez le vieux Gon, Sanjuro concède l'échec de son plan mais prédit qu'Ushitora et Seibeï reviendront vers lui. Tazaemon, Tokueemon et Seibeï défilent chez l'inspecteur.

5 RÉCONCILIATION ?

00:36:56

Inokichi vient à l'auberge pour embaucher Sanjuro, interrompu par Orin qui veut l'engager à nouveau. Il les laisse se disputer. Un jour de pluie, Sanjuro rentre à l'auberge où il trouve le menuisier, désœuvré depuis la trêve. Ushitora en personne vient apprendre à Sanjuro l'assassinat d'un fonctionnaire, signe de la fin de la trêve. Sanjuro refuse de négocier son engagement avant le départ de l'inspecteur. Aucune offre pour lui : Seibeï et Ushitora se seraient réconciliés. Cette soudaine sagacité des chefs pourrait s'expliquer par le retour au village d'Unosuke, le plus jeune frère d'Ushitora. Justement, dans la rue principale, Unosuke montre à Hansuke le revolver qu'il a rapporté avec lui.

6 TUEURS AU CHÔMAGE

00:46:30

Renvoyés par Ushitora, les exécutants du meurtre du fonctionnaire s'enivrent et parlent trop. Sanjuro les capture pour les offrir en otages à Seibeï. Il se rend ensuite chez Ushitora et lui raconte qu'un homme de Seibeï a capturé les deux meurtriers. En sortant, il croise Inokichi avec Unosuke, et assiste à l'enlèvement par les deux frères de Yoichiro. Unosuke défie Seibeï, proposant l'échange des prisonniers «*à l'heure des ténèbres, dans la grande rue*».

7 L'ÉCHANGE DES OTAGES

00:55:32

À l'heure dite, les membres des deux clans attendent. Mais Unosuke tire lui-même sur les otages de Seibeï et lui enjoint de venir récupérer son fils sans armes. Celui-ci révèle alors qu'il a une autre otage : la concubine de Tokueemon. Le jour suivant, les deux clans sont rassemblés pour un nouvel échange des otages. Dans l'auberge, se trouvent le mari et le fils de la femme otage. L'enfant appelle sa mère qui se précipite vers lui. Yoichiro se précipite à son tour vers sa mère, et est accueilli par une gifle. La femme est emmenée par le clan Ushitora. Le vieux Gon raconte à Sanjuro l'histoire de ce mari bafoué : cela ne semble qu'attiser son mépris.

8 L'OTAGE LIBÉRÉE

01:04:18

Sanjuro se rend chez Ushitora pour lui offrir ses services et lui conseiller d'aller jeter un œil à la femme détenue. Sanjuro se rend sur place avec Inokichi et lui annonce qu'il a trouvé les gardes morts.

Inokichi court prévenir son clan pendant que Sanjuro tue les six gardes et fait fuir la femme avec son mari et son fils, maquillant l'endroit comme le lieu d'un pugilat. La ruse fonctionne. En représailles immédiates, la boutique de Tazaemon est incendiée.

9 PRISONNIER

01:12:44

Des cadavres jonchent les rues du village en ruines. À l'auberge, le vieux Gon pense avoir percé Sanjuro à jour : il n'est pas si mauvais. Il sort un billet de remerciements de la part du couple qu'il a sauvé. Unosuke vient interroger Sanjuro sur cette évasion. Alors que le vieux Gon veut faire disparaître le billet, Unosuke s'en empare. Sanjuro est fait prisonnier. Gardé par deux hommes, il reprend connaissance. Ushitora et Tokueemon viennent l'interroger. Battu jusqu'au sang, il refuse de parler.

10 ÉVASION

01:21:41

Très affaibli, Sanjuro tente de fuir sa prison. Il se cache finalement dans un coffre et ses geôliers s'activent à sa recherche. Sanjuro parvient à échapper à leur vigilance, notamment celle d'Unosuke toujours armé de son revolver, et s'enfuit jusqu'à l'auberge du vieux Gon, qui accepte de le cacher.

11 VICTOIRE D'USHITORA

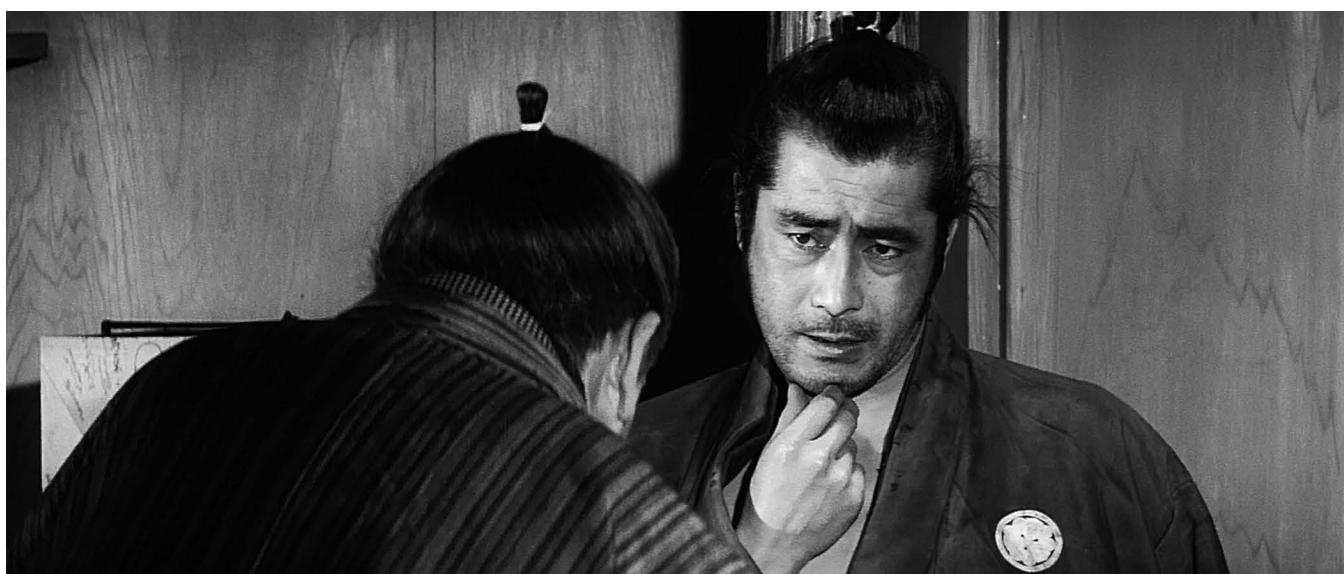
01:29:41

Aidé du menuisier, le vieux Gon transporte Sanjuro caché dans un cercueil. Sanjuro observe qu'Ushitora, Unosuke et Inokichi assiègent la maison de Seibeï. Inokichi tue Orin sous les yeux de Yoichiro, aussitôt capturé. Seibeï sort et capitule, mais Unosuke le tue d'un coup de revolver, ainsi que son fils. Les hommes victorieux repartent à la recherche de Sanjuro. Le menuisier a disparu, laissant Gon seul avec Sanjuro. Gon demande à Inokichi de l'aider à porter le «*cadavre*» hors du village. En lieu sûr, Sanjuro s'effondre. Plus tard, le menuisier vient le prévenir que Gon a été fait prisonnier. Sanjuro part, déterminé à en découdre.

12 LA FIN DES QUERELLES

01:36:33

Posté au bout de la rue, Sanjuro attend ses adversaires, qui tiennent Gon ligoté et suspendu. Pendant que le menuisier détache Gon, Sanjuro affronte seul le clan Ushitora qu'il met en déroute. Mortellement blessé, Unosuke demande à Sanjuro de lui rendre son précieux revolver et tente de l'abattre. Avant de mourir, il interpelle Sanjuro et lui donne rendez-vous en enfer. Sanjuro plaint le bandit et appelle Hansuke à «*se faire pendre*». Il tranche ensuite les liens de Gon et repart, laissant derrière lui un village dévasté.



Récit

Un emballement destructeur

Dans son écriture comme dans sa mise en scène, Kurosawa recueille et amplifie une forme narrative qui dépasse celle d'un récit d'aventures classique.

● Marmite

On pourrait résumer d'un trait *Yojimbo*: un samouraï errant arrive dans un village déchiré par de violentes rivalités de clans et imagine un plan qui lui permettra de tirer profit de la situation tout en débarrassant le village de ses querelles. Mais cela ne rendrait pas tellement compte du processus de répétition et d'emballement destructeur qui fait la particularité du récit. Les manœuvres succédant aux manœuvres, la violence s'amplifie jusqu'à un point de non-retour. L'image qui permet de définir l'action est donnée par le samouraï lui-même [00:55:50], quand il compare la marmite bouillonnante de son repas à l'agitation qui s'est emparée du village.

Si le récit s'ouvre et se clôt sur une arrivée et un départ, et que de l'un à l'autre on peut tracer une ligne (à la fin, le héros a rempli une mission en terrassant des opposants), il multiplie à dessein le nombre des péripéties. L'action constitue une chaîne d'évè-

nements d'un processus dégénéré, voué à durer jusqu'à épuisement. Ainsi, le point d'arrivée en forme de table rase n'est pas à proprement parler une résolution. La forme du récit est aussi celle d'une boucle et d'une désintégration. Plus donc que des moments forts ou déterminants qui infléchiraient le récit dans des directions nouvelles, c'est bien un principe d'agitation qui se reconnaît derrière les événements, et laisse les personnages, morts ou vivants, moralement inchangés. Que recueillir de l'aventure? Pas de morale évidente ni d'accomplissement du héros, pas non plus de transformation positive de la réalité. Plutôt un potentiel de malignité poussé à son extrémité. Voilà ce qui constitue la modernité du récit et son caractère de «fable amoral» (ce qui pourra être nuancé: [cf. Personnages, p. 10]).

● La position du héros

Au sein de la «marmite» du récit, la place attribuée au protagoniste, son rôle dans l'action, son mode d'intervention, n'ont rien d'habituel. Il reste difficile de définir précisément l'action du samouraï, pétrie d'ambivalence: où veut-il en venir, quelles sont ses motivations, apparentes ou plus profondes, quel est l'effet de son action (positif ou négatif)?

Tout cela peut donner lieu à discussion et conduire à s'interroger sur la définition de l'aventure et de l'aventurier. Le terme peut désigner aussi bien l'opportuniste qui trouve à agir pour son compte et par goût de l'intrigue, ou l'homme courageux qui agit pour le bien contre l'adversité. L'ambiguïté du point d'arrivée —



un village rendu au calme mais détruit — est à la mesure des zones d'ombre dont se pare le personnage principal. Un des enjeux primordiaux du récit est donc le dévoilement de la personnalité intrigante du samouraï. Il n'est pas indifférent que le vieux Gon, qui, pour assurer la clarté du récit, introduit Sanjuro et le spectateur à la situation, présente les protagonistes et les forces en place, se trouve progressivement conduit à commenter les actions, voire le tempérament du samouraï, et à interagir avec lui. Toujours prompt à exprimer sa désapprobation quand celui-ci lui confie ses plans [00:34:22], le vieux ne cache pas sa joie quand il a compris que Sanjuro a délivré Nui [01:14:00] et l'aide à se cacher puis à s'enfuir du village [01:27:20].

Enfin et surtout, le héros est montré comme celui qui actionne les leviers du récit et se fait spectateur de ce qu'il a produit. C'est certes la position du manipulateur cynique ou du démiurge, mais c'est aussi un rôle métaphorique de dramaturge et de metteur en scène. Tout ce qui arrive est ainsi porteur d'un second degré. Sanjuro observe, médite des plans et organise l'action, puis observe à nouveau, tandis que nous le regardons faire. Comme un relais à l'intérieur du film, l'acteur Toshiro Mifune est porteur, par son jeu et sa connivence étroite avec son metteur en scène, de toutes les dimensions du film : agilité narrative, tempo et accélérations, déflagrations d'action, violence et pure sauvagerie, calcul retors, ironie, mais aussi humour, intelligence et regard sur l'humain.

● Un ton musical

C'est le ton du film qui assure l'unité des circonvolutions du récit, et c'est ce ton qui a surpris les spectateurs de 1961 et contribué à la postérité du film. La musique est ici un très bon exemple des outils à disposition du réalisateur-conteur pour définir et installer une tonalité. Elle agit par contraste avec la violence de l'action, soulignant l'absurdité, le grotesque (le chien qui passe en portant dans sa gueule une main humaine [00:06:51]), désamorçant l'horreur par un comique répété et sautillant (la reprise de la même phrase musicale venant ponctuer et relancer l'action).

Au moment de la découverte de la femme otage enlevée à sa famille [00:57:47], la musique se fait soudainement mélodramatique, soulignant la fonction de pivot de la séquence. En prenant le risque de la sauver, Sanjuro s'engage personnellement dans l'affaire, même si son geste continue d'emprunter les atours de la ruse et de se fondre dans une série de calculs. Le commentaire ironique opéré par la musique se retrouve aussi bien dans les dialogues, que dans certains aspects outrés du récit (accumulation de péripéties, jeu parfois exagéré des acteurs) qui permettent une distance critique. Tout concourt à ce que les basses intrigues de *Yojimbo* soient reçues par le spectateur comme une seule et même peinture de l'humanité : aussi peu flatteuse qu'amusante. ■



Personnages

La violence sociale derrière les archétypes

Yojimbo dresse le tableau d'une humanité souvent amoral, au sein de laquelle le personnage plus héroïque de Sanjuro n'est pas non plus sans ambiguïté.

● La société de Yojimbo

À l'image de la teneur répétitive de l'action (succession de manœuvres, trahisons et actes violents), les personnages de *Yojimbo* forment une galerie de caractères assez égaux dans leur foncière amoralité. Tous mus par l'appât du gain et du pouvoir, ils apparaissent prêts à toutes les bassesses et, souvent, les lâchetés. Cette représentation appuyée, archétypale des personnages passe aussi bien par leurs attributs et apparences, les actions qui leur sont prêtées, les paroles qu'ils prononcent, que par le jeu savoureusement outré des acteurs. Une certaine unité de leurs comportements permet de les rassembler dans un portrait éminemment collectif, la marmite bouillonnante d'une humanité livrée à ses travers. Mais chacun d'eux est aussi croqué individuellement, presque à la manière d'une caricature. Par ces caractéristiques saillantes, se dessine aussi toute une organisation sociale du village (et quelques causes, peut-être, de son délabrement humain).

● Figures amoral et corrompues

Ainsi Hansuke, le vigile, semble avoir renoncé à ses fonctions de gardien de l'ordre (il est dit qu'il doit lutter contre les jeux d'argent et ses dérives), et compose une figure servile et lâche. Petit homme sautillant et grimaçant à la voix haut perchée, son agitation comique et le rôle qu'il se donne, vidé de toute substance et initiative personnelle, revêt un aspect écœurant. C'est pourquoi Sanjuro l'envoie à la fin « se faire pendre ».

Les chefs de clan, Seibeï et Ushitora, sont des figures sévères, inflexibles et imbues de leur pouvoir, renvoyées dos-à-dos lors de leur affrontement esquivé par l'arrivée de l'inspecteur, dans un plan qui les montre se faire face, fulminants de rage et vaguement soulagés de n'avoir pas à se battre, image d'une rivalité digne de la bande dessinée.

La femme de Seibeï, Orin, est une figure féminine retorse (c'est elle qui a l'idée de trahir le samourai), qui n'hésite pas à abuser de son pouvoir sur d'autres femmes, en l'occurrence les

prostituées qu'elle malmène. La condition des femmes (et des plus pauvres) ressort également à travers l'épisode de la prise d'otage puis la libération de Nui, la concubine de Tokuemon, volée à sa famille par le notable.

Yoichiro, le fils de Seibeï et Orin, est un grand dadais naïf, violent non par nature mais par soumission à l'autorité de ses parents et à leur « éducation » désastreuse, comme en témoigne la scène comique où ils érigent la trahison, le vol et le meurtre comme des voies à suivre. Yoichiro semble n'avoir pas dépassé un stade infantile. Lors de l'échange des otages, il agit comme le petit garçon de Nui en se précipitant vers sa mère, mais toute tendresse lui est refusée. On peut aussi mettre en vis-à-vis le personnage de Yoichiro et celui du fils du paysan, qui à l'ouverture du film tourne le dos à sa condition misérable de travailleur des champs pour rejoindre les joueurs professionnels, brisant le schéma traditionnel du respect des aînés et de la transmission héréditaire du rôle social.



Ainsi peut-on comprendre que les joueurs, bandits, yakuzas, tueurs recrutés par les personnalités du village sont issus de catégories pauvres, frustrées, marginales ou désœuvrées, utilisés comme main d'œuvre pour accomplir le « sale boulot ». Les hommes sont renvoyés sans ménagement. Les meurtriers du fonctionnaire, pris en otage par Seibeï, sont tués sans état d'âme.

Les figures de l'ombre que sont Tazaemon et Tokuemon, l'un maire du village et grossiste en soie, l'autre brasseur qui lorgne

sur la place et les activités du premier, illustrent les enjeux de pouvoir politique et économique à l'origine de l'affrontement. Ce sont de riches marchands, dont l'importance repose sur l'essor de leur profession qui les place en position dominante. L'abus de cette position est établi par le vol de l'épouse par Tokueemon, et le défilé (discret pour Tazaemon, ostensible pour Tokueemon) des deux notables chez l'inspecteur, lors de la scène de corruption. À un autre niveau, le personnage du menuisier, dont l'humour varie selon son activité de fabricant de cercueils, est un commentaire ironique sur l'absence de morale dans les affaires.

Côté Ushitora, le clan est haut en couleurs : un géant armé d'une masse aussi grande que lui, des yakuzas excentriques. Les deux frères, Inokichi et Unosuke, forment un autre couple, qui fonctionne par leur aspect dissemblable. Inokichi, « sanglier béat », corpulent et aux drôles de grimaces, foncièrement stupide (il compte sur ses doigts pour faire la différence entre deux et quatre) a quelque chose de jovial. Peu méfiant, il va jusqu'à aider le vieux Gon à faire sortir Sanjuro du village. Il admire sincèrement les talents du samouraï, mais peut aussi rire comme un dément à la mort violente de son adversaire.

Unosuke enfin, bel homme, plus calculateur et intelligent, semble l'adversaire à la mesure de Sanjuro. Son rapport amoureux à son revolver en fait une préfiguration du gangster moderne en même temps que celle du tueur détraqué, cynique et dangereux. Le jeu de l'acteur Tatsuya Nakadai oscille entre ces deux pôles. Sa différence de stature doit autant à son statut d'homme qui a voyagé et ne s'en laisse pas compter, qu'à son goût sadique du complot et de la violence.



● Le vieux Gon, personnage positif

À part, se trouve le vieux Gon, l'aubergiste qui accueille chez lui le samouraï. Personnage positif, il a plusieurs fonctions : d'abord il fournit au samouraï en même temps qu'au spectateur des explications sur les différents personnages du village et aide à la clarté du récit. Son auberge est un lieu stratégique d'observation. Mais par son refus de la violence et des querelles dont il se tient éloigné, il apporte surtout un contrepoint à l'ironie et à la violence généralisée des rapports humains dans le film. Ses dialogues avec Sanjuro, les commentaires et appréciations morales qu'il se permet — « *Tu es un samouraï, mais tu ne parles que d'argent* » [00:42:55], « *Tu n'es pas si mauvais* » [01:14:25] — aident à définir le caractère et les contradictions du héros. C'est par le vieux Gon que Sanjuro tisse son seul lien avec le village, même s'il n'est pas voué à durer. Lui ayant fourni une aide désintéressée, Gon est le seul qui éveille chez Sanjuro une forme d'affection et de solidarité (voir comment Sanjuro, prévenu de son arrestation, part le sauver). C'est à lui finalement que le samouraï sans maître semble dédier son action. Par cet unique personnage, Kurosawa explore l'un de ses grands thèmes : les rapports de transmission entre générations, et la façon dont s'élabore le respect entre deux âges et deux façons d'agir ou de penser. Dans *Sanjuro* (1962), le second épisode des aventures du samouraï, ce dernier prendra sous son aile des samourais plus jeunes et inexpérimentés, et une femme avisée lui distillera conseils et leçons qu'il suivra sans broncher, à rebours de son indépendance rebelle affichée.



● Sanjuro, un héros au-dessus de la mêlée

Si ses prouesses au sabre n'admettent pas de rival (pas même un revolver), Sanjuro n'a rien du héros traditionnel en ce que ses valeurs et ses motivations se déroberont à toute analyse. Il se distingue donc radicalement des personnages univoques qui l'entourent, même s'il paraît se complaire à faire payer les voleurs, tuer les tueurs ou trahir les traîtres. Mais il emprunte à d'autres types de personnages de fiction : anti-héros au passé trouble, à l'individualisme forcené, au code d'honneur très personnel, à la solitude marquée. Ses origines obscures et sa condition de rônin font planer autour de lui une aura d'infamie. Signe qu'il se tient à l'écart de la société, il n'a pas de nom ou se nomme selon les circonstances.

Filmé longuement de dos à l'ouverture, il ne prend part à l'action des hommes que pour vite s'en éloigner. Son mode d'action calculateur consiste à se servir des forces en présence pour se placer au-dessus de la mêlée (au sens propre, lorsqu'il grimpe sur le promontoire d'où il arbitre les affrontements, en spectateur amusé). Il est clair que le samouraï cherche moins un emploi qu'il ne fait justice, à sa façon. Plus encore que l'appât du gain — sa façon de faire monter les enchères est une manière de mépris pour des employeurs qu'il sait aussi riches que cupides —, les ressorts de son action se découvrent progressivement et semblent tenir de l'amusement, du dégoût, et d'un reste de convictions à l'endroit du bien et du mal. Son cynisme affiché est ainsi contrebalancé par certaines de ses actions (rendre la femme volée à sa famille), tandis que son action de justicier (débarrasser le village des querelles qui le paralysent) reste amoindrie par la violence des moyens et la radicalité de la « purge ».

Sanjuro apparaît surtout comme un homme qui ne veut pas qu'on puisse lire ses intentions ni ce à quoi il croit peut-être, envers et contre tout. Le héros de Kurosawa a une pudeur étrangement placée. C'est peut-être de ce trait que s'amuse avant tout le vieux Gon quand il dit l'avoir « percé à jour ». Sanjuro exprime son mépris pour la faiblesse du mari bafoué à qui il prête pourtant secours. Il s'impatiente de la contrition de la famille qu'il a réunie, s'emportant surtout de les voir si empotés au moment de fuir. Il se fait constamment un commentateur ironique de l'action mais condamne le cynisme d'Unosuke qui meurt confit dans sa haine, semblant même le plaindre. Il attise les feux de passions mauvaises, mais en demeure détaché. Il semble tout à la fois sauver, châtier (tuer ou faire s'entretuer), et embrasser une condition misérable d'éternel vagabond comme pour se prémunir de la puissance que cela pourrait lui conférer. La dimension humaniste du film est à l'image de son héros, pudiquement travestie dans le pessimisme de son portrait général, ses excès comiques et l'ironie de ses archétypes. ■

Mise en scène

Un chaos très maîtrisé

Si l'action de *Yojimbo* est si étincelante, c'est grâce à la grande rigueur d'une mise en scène axée sur une gestion rigoureuse de l'espace.

● Scénographie, décors

Yojimbo est tourné en studio. L'espace y est donc conçu spécialement pour répondre aux besoins de l'action. La rue principale du village, qui évoque irrésistiblement le western, rassemble la quasi-totalité des lieux qu'habitent les personnages importants. Les affrontements s'y déroulent, les personnages s'y croisent ou s'interpellent, comme au théâtre (dont le personnage de bonimenteur, Hansuke, semble un transfuge direct).

À ce décor essentiel s'ajoutent un certain nombre d'intérieurs. Parmi eux, le poste d'observation de l'auberge du vieux Gon occupe une place privilégiée. C'est là où est niché Sanjuro, qu'il y observe des événements (la corruption de l'inspecteur, l'échange de la femme otage) ou que l'on vienne l'y trouver. Lors du «tour d'horizon» du vieux Gon présentant les querelles du village à Sanjuro, Kurosawa n'hésite pas à recourir à l'artifice et fait ouvrir et fermer par l'aubergiste différents types de volets, donnant lieu à un découpage de l'espace «en direct» [00:13:32 et 00:14:09].

On trouve peu d'extérieurs en dehors de cette «scène» principale de l'action qu'est la grande rue, sinon des quais visités la nuit par Sanjuro lorsqu'il capture les meurtriers du fonctionnaire. Quelques plans montrent l'isolement campagnard du village : les champs de mûriers et le chemin qu'emprunte le maître d'armes pour s'enfuir, un autre chemin emprunté par un cavalier, les bois autour de la prison de la concubine. Mais l'horizon n'est jamais celui de paysages ouverts, les cadres maintenant au contraire une atmosphère confinée.



● Exigüité des espaces

Les intérieurs eux-mêmes sont souvent des prisons ou des refuges exigus. Seibeï, Orin et Yohichiro se tassent dans une petite pièce pour trahir le samouraï. Les prostituées sont toujours montrées comme des prisonnières. Les villageois sont cloîtrés chez eux. On trouve aussi deux espaces de cabanes, réduits au minimum : celle où se réfugie Yohei, le mari de Nui, avec leur fils, près de la maison où elle est retenue ; et celle où se terre Sanjuro avant de revenir au village. La prison où est enfermé Sanjuro est montrée comme un sous-sol avec couloirs et plusieurs pièces, presque un monde à part, tandis qu'il trouve à s'enfermer encore dans un coffre [01:23:17] ou à se réfugier sous une estrade [01:26:00]. Il sera aussi transporté dans une barrique. Autre décor important : la prison de Nui, grande pièce où Sanjuro a toute latitude pour tuer les gardes puis maquiller les lieux en scène de pugilat.

On notera enfin le détail du vent qui souffle durant tout le film et balaye la rue principale, comme s'il attisait les flammes des conflits, asséchait l'humanité des villageois ou simplement, exprimait une situation chaotique.

● Repérages

Un travail avec les élèves pourra être mené sur la façon dont les espaces extérieurs et intérieurs sont progressivement dévoilés durant le film. Comment l'espace du village est-il présenté à Sanjuro (les rencontres successives du paysan, du vigile puis du vieux Gon dans son auberge) ? Peut-on reconstituer la disposition des lieux ? Quelle est la «scène» principale de l'action et en quoi celle-ci rappelle-t-elle le théâtre ? Que voit-on des maisons de Seibeï et Ushitora ? Qu'est-ce que cela dit de la position de Sanjuro vis-à-vis de ces personnages antagonistes et de leur puissance respective ? Quelles sont les prisons et au-delà, toutes les situations d'enfermement du film ?

Pour répondre, on pourra attirer l'attention des élèves sur différents moments : les cérémoniaux, la présence des prostituées, l'étage où se promène Sanjuro chez Seibeï, ou au contraire l'interdiction initiale d'entrer, le vestibule où se décident les transactions et où transitent les personnages, puis les sous-sols où est enfermé Sanjuro chez Ushitora.



● Le point de vue

C'est par les yeux de Sanjuro que le spectateur avance dans l'action. Rien n'a lieu pour le spectateur dont Sanjuro ne soit le témoin direct, qu'il soit visible ou invisible aux yeux des acteurs de la scène (et parfois du spectateur, qui ne découvre sa présence qu'à la fin, comme lors de la discussion des meurtriers du fonctionnaire). Les positions des caméras correspondent souvent à son regard, du moins à sa hauteur. Très souvent, Sanjuro est présent dans le plan, pas forcément en position centrale mais dans un coin du cadre ou à l'arrière. Parfois il mange ou somnole, mais sans perdre une miette de ce qui se passe. Le principe d'une action regardée par le personnage autant que par le spectateur est souvent souligné par un cadre dans le cadre: l'embrasement d'une fenêtre, d'une porte, par laquelle l'action se trouve découpée.

On pourra relever le retour régulier de situations observées en catimini (les manigances de la famille Seibeï, les prostituées maltraitées par Orin, la fuite du maître d'armes, la corruption de l'inspecteur, le deuxième échange des otages, le massacre de la famille Seibeï). Ces observations sont parfois aidées par des éléments de décor: les volets amovibles de l'auberge ou les cachettes du fugitif, qui observe ses ennemis. Même la barrique destinée à le transporter hors du village lui permet d'assister à la victoire du clan Ushitora (l'axe de la caméra durant ce moment ne change pas). Le mirador où s'installe Sanjuro (des plans en plongée montrent les affrontements) le place en position de spectateur privilégié, arbitre ou metteur en scène qui regarde ce qu'il a contribué à élaborer.

Les manœuvres de Sanjuro consistent souvent à faire croire à l'un ou l'autre camp que l'ennemi est responsable de ce qu'il a lui-même manigancé. Il a un temps d'avance et le spectateur avec lui. Lors de son coup de maître le plus risqué [01:06:15], il prévient Inokichi que les gardes ont été attaqués avant de les tuer et donne à la scène une apparence conforme à son récit. La séquence est exemplaire des qualités de metteur en scène de Sanjuro, et Kurosawa montre la destruction du décor par Toshiro Mifune avec une richesse de détails qu'il n'emploie pas pour les exactions des autres personnages.



● La composition des plans

L'utilisation de l'architecture donne aux plans une dimension géométrique. Les lignes verticales et horizontales accompagnent l'action et lui apportent un dynamisme graphique, même lorsque les personnages dialoguent ou demeurent statiques (par exemple, les marches de l'escalier derrière Sanjuro, chez Ushitora). L'esthétique du film naît de ce mélange entre

l'attention portée aux personnages et ces arrière-plans qui, s'ils ne sont pas purement abstraits, font un contrepoint à la figure humaine et soutiennent le rythme du film, sa violence latente, sa tension permanente. Cela apporte une forme de continuité et d'épure malgré les rebondissements et la dimension caricaturale des personnages. Par contraste, l'aspect chaotique des ruines ressort sans que Kurosawa ait besoin de beaucoup insister sur la destruction du village. Les lignes obliques des objets fracassés scandent la scène de destruction de la prison de Nui par Sanjuro [à partir de 01:08:02, puis lors de la visite des lieux par le clan Ushitora, à 01:10:40]. Verticalité et horizontalité se retrouvent dans la séquence du combat avorté [cf. Analyse de séquence, p.14-15], où Kurosawa utilise la symétrie des deux «armées» et leur répartition en miroir autour de l'axe vertical du mirador, résumant ainsi la stérilité de l'affrontement entre les clans.

Kurosawa est aussi l'un des maîtres de la réalisation en Cinémascope. Ce format, où l'image est très allongée (le rapport entre la hauteur et la largeur est de 2,35) permet de filmer des groupes de personnages et les attitudes de chacun, de mettre en rapport plusieurs visages même filmés de près, mais aussi d'isoler des silhouettes ou de confronter l'humain avec le décor. Avec la profondeur de champ, ce format permet aussi de «monter» à même l'image en divisant le plan en parties distinctes: avant et arrière-plans, parties gauche et droite de l'image, soit pour montrer des actions simultanées, soit pour apposer deux éléments. Kurosawa use régulièrement de ce type de montage dans le plan. L'un des plus marquants reste celui qui montre le vieux Gon suspendu au premier plan, gardé par ses kidnappeurs, pendant que Sanjuro au fond est posté au bout de la rue [01:36:45]. Citons aussi les plans qui montrent à la fois celui qui regarde et ce qui est regardé, et les «cadres dans le cadre» évoqués précédemment. ■

● Lieux et moments d'observation

Pour sensibiliser les élèves à la question du point de vue, on pourra les amener à se poser les questions suivantes. Quelles sont les situations d'observation dans le film? Quels sont les éléments de décor mis à contribution? À quels moments et par quels moyens la position de metteur en scène de Sanjuro est-elle mise en valeur? Quelles sont les attitudes de Sanjuro spectateur (fausse indifférence, intérêt, manifestation de mépris ou de dégoût, jubilation...)? Ils pourront également repérer les cadres dans le cadre (fenêtres de l'auberge, porte du cagibi ou balcon chez Seibeï, ouverture sous l'estrade...).

● Géométrie dans l'espace

Pour faire comprendre aux élèves, comment on peut parler d'une géométrie des plans, on peut leur demander d'y repérer des lignes horizontales (dans le décor, ou encore les deux clans l'un en face de l'autre), des verticales (notamment le mirador et sa fonction d'axe de symétrie), des obliques (objets détruits, mais aussi le tranchant du sabre), des formes géométriques (carrés et rectangles des portes et des fenêtres, formes circulaires des tonneaux). Et poser également ces questions: dans certains plans, quels éléments se trouvent apposés aux principaux personnages et pour quels effets? Comment comprend-on que Sanjuro filmé avec les prostituées [00:22:44] est du côté des plus faibles? Comment Unosuke filmé face à l'incendie [01:11:49] apparaît-il comme un destructeur incontrôlable?



1



2



3



4



5



6



7



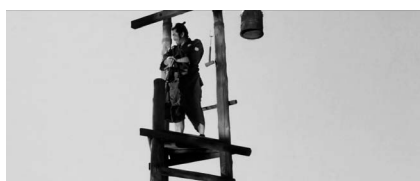
8



9



10



11



12

Séquence Le combat manqué

Comment une scène de combat devient une scène de comédie

La séquence étudiée intervient au premier tiers du film [00:25:46 – 00:32:59]. Après avoir engagé Sanjuro à son service, sûr de sa victoire et ignorant que le samouraï connaît son intention de le trahir, Seibei a décidé de provoquer au combat le clan Ushitora « *quand sonnera la neuvième heure* ». Mais rien ne va se passer comme prévu.

● Vers l'affrontement

Dans la grande rue filmée du côté des hommes de Seibei, de dos, qui occupent toute la largeur du cadre à l'avant-plan, les hommes d'Ushitora forment une même ligne au fond du plan. Entre les deux, la silhouette d'Hansuke qui virevolte comme à son habitude, dépassé par les événements. Le cadre est ainsi structuré par deux lignes horizontales et la tension en profondeur, qui annonce un affrontement [1]. Sanjuro est sorti, précédé par Orin, et semble se poster en première ligne pour commander le combat. Seibei ordonne de le suivre et les hommes sortent

leurs sabres à l'unisson. Toujours dans le même axe, un plan plus rapproché montre les hommes d'Ushitora répondre en sortant leurs armes. Le plan suivant rompt cet axe perpendiculairement en montrant Sanjuro de profil se retourner vers le clan Seibei et briser ses engagements [2]. Il laisse tomber l'argent qu'il rend à Orin (qui a eu l'idée de le trahir) et celle-ci le ramasse fébrilement tout en l'accusant de lâcheté [3]. La caméra en mouvement accompagne Sanjuro qui se dirige alors vers Ushitora, avec son roulement d'épaules caractéristique [4]. C'est maintenant Sanjuro, seul en plan rapproché (le clan Seibei à l'arrière-plan), qui fait face à Ushitora, qu'il n'a encore jamais rencontré, et son clan. Le face à face entre les deux hommes montre le pouvoir de Sanjuro sur le jeu qu'il est en train d'organiser [5, 6].

À l'annonce de sa rupture avec Seibei, désormais sans atout pour le combat, les hommes d'Ushitora s'avancent, menaçants [7], tandis que le contrechamp montre les hommes de Seibei reculer [8]. Sanjuro a pris place au milieu de cet axe de tension entre les deux clans et semble attiser par ses paroles les forces en présence. Un plan montre à nouveau dans toute sa largeur le clan Seibei s'avancer (la masse du géant le faisant apparaître comme un personnage de cartoon), et le contrechamp sur Sanjuro qui, souriant, semble admirer son œuvre en les voyant prêts au combat et confirme ainsi sa position d'agitateur. C'est alors qu'il se dirige vers la gauche, rompant à nouveau avec l'axe de l'affrontement [9], et la caméra qui le rattrape de dos, se dirigeant vers le mirador (hors-cadre), entérine cette rupture [10].



13



14



15



16



17



18



19



20



21



22

Sanjuro grimpe aux quelques barreaux de l'échelle du mirador et sort du cadre vers le haut, manière radicale de signifier sa sortie hors du jeu et sa prise de hauteur. Selon le principe du temps d'avance que conserve Sanjuro sur les événements, on ne découvre pas immédiatement où celui-ci est allé se poster. On suit Hansuke fébrile avant qu'un panoramique vers le haut découvre Sanjuro debout sur sa plateforme, en contre-plongée, souriant, appuyé sur son sabre, en position d'observateur dominant la situation [11].

● Sanjuro, libre arbitre

À hauteur du regard de Sanjuro, les plans suivants montrent en plongée les deux clans, avançant, reculant, tandis que Sanjuro dans un coin du cadre les regarde, suivant les allées et venues comme il le ferait d'un match de tennis, ce qui a pour effet de renvoyer les clans à leur égale lâcheté devant le combat [12, 13]. Un vent s'est levé qui fait voler la poussière et les feuilles mortes, soutenant l'impression d'une agitation stérile. Un plan rapproché montre Sanjuro se délectant du spectacle [14], suivi d'un plan plus large qui le montre perché sur son promontoire. L'effet de symétrie est à son comble quand, au bas du cadre, entrent de droite et de gauche les combattants qui se font face, petites figurines également dominées par Sanjuro et séparées par l'axe vertical du mirador. Les sabres s'agitent à l'avant-plan sans être réellement menaçants [15].

La situation se modifie pourtant quand Sanjuro, qui tient son regard abaissé vers le spectacle, se redresse, ayant aperçu quelque chose au loin [16], brisant à nouveau la distribution des forces en présence. Le contrechamp en mouvement suit l'arrivée dans le village d'un cavalier qui annonce l'arrivée de l'inspecteur [17]. Sanjuro en hauteur perd de sa superbe, masqué par le cavalier [18]. Dès lors, ce n'est plus lui qui guide le découpage. En bas les deux clans réunis dans le cadre, à rebours de la symétrie des lignes de combat, ne forment plus qu'une foule agitée. Un plan rapproché montre Seibei et Ushitora se faire face et déclarer la trêve forcée, la similitude des deux figures les renvoyant dos-à-dos dans leur vanité [19], tandis que Sanjuro n'est plus qu'un point flou en hauteur qui ne sait plus quelle contenance adopter. Sanjuro est évacué du cadre quand dans un même plan d'ensemble apparaissent les deux chefs qui ordonnent de concert à leurs hommes de feindre une vie normale [20].

Des hommes se précipitent pour cogner les volets et ordonner l'ouverture des commerces. Leur empressement paraît bien supérieur à celui qu'ils montraient à se battre [21]. C'est ici que l'on comprend à quel point la vie est arrêtée dans le village. Sanjuro, dans un dernier plan en contreplongée, se redresse et constate la défaite de son plan en se grattant l'oreille [22].

Par la scénographie (lignes de forces, place des personnages dans le plan et le décor), le découpage, le choix des axes de caméra, comme par le jeu des acteurs, Kurosawa met en valeur la position de « metteur en scène » de Sanjuro et transforme un combat en scène de comédie. ■



Échos Un creuset d'influences

L'invention de *Yojimbo* trouve ses sources au théâtre et dans la littérature.

Pour modeler l'univers de *Yojimbo*, Kurosawa puise à des influences très diverses, japonaises comme occidentales, modernes ou plus anciennes. L'originalité du film, qui le fera reconnaître à sa sortie comme un tournant du genre du film de sabre et de la représentation des samouraïs, se nourrit d'apports extérieurs que Kurosawa amalgame et transfigure par la cohérence de son style. Le western, sa dimension historique, ses villes chaotiques ou ses personnages d'aventuriers solitaires (ceux, d'une complexité remarquable, qu'on trouve chez Anthony Mann par exemple) est certainement l'un des genres cinématographiques ayant influencé Kurosawa. Nous nous proposons cependant d'étudier ce rapport dans le sens inverse, puisque *Yojimbo* a donné lieu à un célèbre remake de Sergio Leone [cf. *Hommage*, p. 18]. Nous ouvrons ici deux autres pistes: le théâtre et le genre « noir ».

● Les sources théâtrales: du nô au valet de comédie

Kurosawa l'a dit, redit, écrit: il est un grand admirateur du nô, l'art ancien du théâtre japonais, détestant par contre l'art plus récent du kabuki, qu'il considère comme une forme dégénérée du nô. Si le jeu de ses acteurs n'est pas directement inspiré par cette forme théâtrale — comme ce sera le cas dans *Le Château de l'araignée*, adaptation de *Macbeth* où Kurosawa demande à ses acteurs de jouer comme s'ils arboraient les masques du nô et avec une grande économie de gestes — l'aspect grimaçant des personnages de *Yojimbo* évoque malgré tout le kabuki et ses maquillages outrés. La disposition de l'espace, avec la rue unique qui constitue une scène principale de l'action, le personnage de Hansuke qui y surgit pour accueillir le héros et la position de Sanjuro lui-même, qui semble ordonner le mouvement de l'action avant de se mettre à l'observer lors de la séquence du mirador, sont autant d'éléments qui rappellent le théâtre. Quand Sanjuro se retrouve défait après avoir été battu, son visage le fait ressembler à un fantôme, fait-il remarquer au vieux Gon. Le film insiste ensuite sur cette idée d'un Sanjuro fantôme, avec Sanjuro transporté dans un cercueil, Inokichi au cimetière qui déclare n'avoir pas peur des fantômes, ou cette phrase encore adressée à Sanjuro: « *Tu as l'air plus mort que vivant.* » Or ce personnage du fantôme aux cheveux ébouriffés qui revient exécuter

sa vengeance est un personnage récurrent du nô (« *Je ne mourrai pas avant d'avoir tué quelques-unes de ces canailles* », déclare Sanjuro-fantôme).

Le personnage de Sanjuro, feignant de louer ses services et aux remarquables talents de mise en scène, rappelle aussi les inventifs entremetteurs que sont les valets de comédie. Ceux-ci se retrouvent souvent pris à leurs propres pièges et quand leurs supercheries sont découvertes ils sont battus (comme Scapin), mais s'en tirent toujours. Bien sûr, Sanjuro est un samouraï, ou du moins l'était et appartient à une classe sociale qui ne peut être rattachée pleinement à celle des valets. Mais on pourra évoquer avec les élèves ces archétypes de la ruse et revenir aux personnages de l'Arlequin de Goldoni (*Arlequin serviteur de deux maîtres*), de Scapin chez Molière ou encore le héros picaresque qu'est Figaro chez Beaumarchais.



Acteur de théâtre nô en 1943 © D.R.

● Le roman noir américain, une source d'inspiration ?

Une énigme plane sur l'origine de l'intrigue de *Yojimbo* (scénarisé par Kurosawa et Ryuzo Kikushima). Le film a-t-il été écrit en transposant l'action de *Moisson rouge* (1928), roman noir de l'auteur américain Dashiell Hammett — quasiment l'inventeur du genre — à un village japonais du 19^e siècle? L'absence de certitudes sur ce point n'annule pas l'intérêt de l'hypothèse. L'influence du genre noir sur le film se fait jour en tout cas, et la proximité avec ce roman en particulier, dans l'évocation d'une ville livrée au crime, aux luttes de pouvoir et à la corruption, parcourue par un anti-héros (chez Hammett, un détective), qui navigue d'un clan à l'autre et manipule les uns et les autres selon des mobiles incertains, agitant les querelles et provoquant une série de crimes qui finissent par débarrasser la ville de ses rivalités. Une tonalité résolument sombre, la satire sociale et l'ironie désabusée du personnage principal sont au cœur de l'écriture de Hammett.

Pour faire travailler l'imagination des élèves, la lecture du premier chapitre pourra donner lieu à une discussion pour déterminer les éléments qui rappellent le film de Kurosawa :

« J'ai d'abord entendu "Personville" prononcé "Poisonville" au bar du Big Ship à Butte. C'était par un rouquin nommé Hickey Dewey, ouvrier chargé à la mine. Il disait aussi "T-shoit" au lieu de T-shirt. Je n'ai rien pensé alors de ce qu'il avait fait subir au nom de la ville. (...) Quelques années plus tard, je suis allé à Personville et j'ai compris.

(...) La ville n'était pas jolie. Ses bâtisseurs, pour la plupart, avaient choisi le tape-à-l'œil. (...) Le temps passant, les hauts fourneaux, dont les cheminées de brique se dressaient au sud, devant une montagne morne, avaient tout rendu uniformément crasseux en le recouvrant d'une suie jaunâtre. Le résultat était une ville laide de quarante mille habitants, nichée dans une gorge laide, entre deux montagnes laides entièrement souillées par l'exploitation de la mine. Tendu au-dessus de la ville, un ciel brouillé semblait monter des hauts fourneaux.

Le premier policier que je vis avait une barbe de trois jours. Le deuxième portait un uniforme défraîchi auquel manquaient deux boutons. Le troisième, planté au milieu du carrefour principal, à l'intersection de Broadway et de Union Street, réglait la circulation, cigare au bec. Je cessai ensuite de les passer en revue. »

Plus loin, un homme croisé par hasard explique au détective ce qu'il se passe dans la ville :

« La grève avait duré huit mois. Le sang avait coulé abondamment des deux côtés. (...) Le vieil Elihu, lui, avait engagé des mercenaires, des briseurs de grève, des membres de la garde nationale et même des soldats de l'armée régulière pour s'en charger à sa place. Quand le dernier crâne avait été fendu, la dernière côté brisée, la section syndicale de Personville n'était plus qu'un pétard sans poudre.

Le problème, poursuivit Bill Quint, était que le vieil Elihu n'avait pas étudié l'histoire de l'Italie. Il avait écrasé la grève mais perdu sa mainmise sur la ville et l'État. Pour vaincre les mineurs, il avait dû lâcher la bride aux gros bras qu'il avait engagés. (...) Personville leur avait plu et ils en avaient pris le contrôle. Ils lui avaient permis de gagner le conflit et gardaient la ville pour butin. Le vieil Elihu ne pouvait rompre ouvertement avec eux. Ils le tenaient. Lui seul portait la responsabilité de toutes les exactions commises pendant la grève. (...)

Aujourd'hui, le plus coriace de ces types est sûrement Pete Le Finn. Cette gnôle que nous buvons, c'est la sienne. Après, il y a Lew Yard. Il a une boutique de prêteur sur gages dans Parker Street. Il finance beaucoup de libérations sous caution, contrôle la plupart des endroits chauds de la ville, à ce qu'on raconte, et il est comme cul et chemise avec Noonan, le chef de la police. Il y a aussi un jeune, Max Thaler, qu'on surnomme Whisper et qu'a également plein d'amis. Un petit gars à la peau mate et aux traits fins qu'a un problème à la gorge. Il peut pas parler. Un joueur professionnel. A eux trois, avec Noonan, ils aident le vieil Elihu à diriger la ville... ils l'aident plus qu'il le souhaiterait. »

Thaler est décrit ainsi un peu plus loin :

« Il avait un profil jeune, la peau mate, des traits agréables aussi réguliers que s'ils avaient été gravés au burin.

"Mignon", dis-je.

— C'est ça ouais, approuva l'homme en gris, autant que la dynamite. »

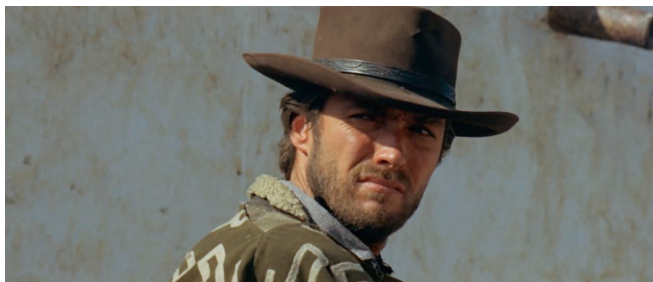
L'ouverture du roman attaque de front, comme celle du film, par la présentation de la ville, de son ambiance délétère et de ce qui s'y trame, des personnages servant d'informateurs au héros étranger. Comment la description de Personville peut-elle faire penser au village de *Yojimbo*? Quels sont les éléments du décor mis à contribution pour évoquer un endroit confiné, pourrissant, à l'horizon bouché? Qu'est-ce qui indique dans le texte qu'il s'agit d'une description outrée, satirique? Que penser de la description des policiers (entre négligence et « cigare au bec », véritable cliché, preuve probable de l'échange de bons procédés entre policiers et puissants)? En quoi l'histoire de la ville tombée aux mains de bandits hors de contrôle rappelle-t-elle la situation du village de *Yojimbo* (les allusions à la mafia italienne chez Hammett et aux yakuzas chez Kurosawa, les conflits sociaux en arrière-fond)? Quelles sont les similitudes entre les personnages des puissants dans le roman et dans le film? Le personnage de Thaler, attirant physiquement malgré sa dangerosité, n'aurait-il pu servir de modèle à Unosuke?



La Clé de verre de Stuart Heisler, 1942
© Paramount Pictures

Kurosawa a par contre confirmé s'être inspiré pour son film d'une adaptation cinématographique d'un autre roman de Hammett, *La Clé de verre*. Le film du même nom de Stuart Heisler est sorti en 1942. On retrouve notamment dans ce film — à l'intrigue plus éloignée de celle de *Yojimbo* que ne l'est celle de *Moisson rouge*, mais au héros qui possède les mêmes facultés à manœuvrer pour arriver à ses fins —, une séquence qui à l'évidence a inspiré Kurosawa pour montrer la captivité de son héros [00:38:00]. Le héros interprété par Alan Ladd, prisonnier d'un appartement et gardé par deux compères, esquisse les mêmes gestes pour s'enfuir que Sanjuro. Un personnage proche du géant de Kurosawa, grand escogriffe démesuré, passe à tabac Ned Beaumont qu'il laisse affreusement bouffi et défiguré. Sans user du gros plan comme le fera Kurosawa, le réalisateur insiste sur ce visage déformé en montrant Ned Beaumont, de dos, observer longuement les dégâts qu'a subi son visage dans un miroir. Une certaine qualité de burlesque inquiétant teinte la séquence, qu'il pourra être intéressant de montrer aux élèves pour établir par l'exemple un pont entre les genres.

Autre rejeton de ces deux mêmes romans de Hammett, *Miller's Crossing* de Joel et Ethan Coen, superbe film noir de 1990 au héros ambigu interprété par Gabriel Byrne, pourra aussi être évoqué par manière de comparaison avec le film de Kurosawa. ■



Hommage De *Yojimbo* à *Pour une poignée de dollars*

Réalisateur cinéophile, Kurosawa était un grand amateur de western. En retour, *Yojimbo* a servi de source d'inspiration directe pour le renouveau du genre.

● Remake caché

C'est par le détour du «western spaghetti» italien et en particulier de Sergio Leone, qui se fera dans les années 60 l'un des grands artisans d'une reconfiguration du genre, que cette influence essaime dans le cinéma moderne. Déjà *Les Sept Mercenaires* (1960) de John Sturges rendait ouvertement hommage aux *Sept Samourais* de Kurosawa. *Pour une poignée de dollars* (1964), premier film de Sergio Leone, ne cite pas sa source, ce qui en fait un remake caché (et aura valu une négociation sur le tard des droits entre les producteurs des deux films). Le film n'en est pas moins un exemple fascinant de transposition — du village japonais à une petite bourgade à la frontière mexicaine livrée aux trafiquants — où l'on retrouve de nombreux plans précisément calqués sur le film de Kurosawa.

● L'exemple de l'ouverture

L'ouverture marque bien la façon dont Leone reprend sans sourciller quantité de motifs importants du film d'origine, tout en construisant son propre univers et en installant sa propre tonalité, d'une ironie plus sombre, poisseuse, moins fantasque. Sur la musique d'Ennio Morricone, le générique en animation, composé de silhouettes s'entretenant sur fond de coups de revolver, dévoile sans détour la teneur de l'action. Il ne sera pas difficile ensuite de reconnaître l'arrivée, filmée de dos, d'un cavalier solitaire qu'on découvre mal rasé, assoiffé, aux abords d'un village ; la méfiance des premiers habitants rencontrés vis-à-vis de l'étranger ; un nœud coulant qui fait planer une atmosphère de mort comme le faisait la main coupée dans la gueule du chien ; les habitants cloîtrés derrière leurs fenêtres, de chaque côté d'une rue déserte, dont des femmes en noir qu'on apprendra être des veuves ; « l'accueil » du cavalier par un petit personnage bondissant et déplaisant comme l'était Hansuke ; les rires menaçants d'un clan de bandits qui défie l'étranger ; enfin, la rencontre du tenancier de

la *cantina* (qui tiendra par la suite le même rôle que le vieux Gon, et lui présente de la même façon la rivalité des clans) avec, par la fenêtre, la figure réjouie du menuisier, fabricant de cercueils.

Par contre, une différence importante réside dans la première scène à laquelle assiste l'étranger. Un enfant s'introduit dans une maison, en est chassé et battu, renvoyé à son père, battu également sous les yeux de la mère, visiblement prisonnière. L'ouverture pose donc dès le départ la libération de cette femme et la réunion de la famille comme un enjeu potentiel de l'action, qui décide peut-être l'étranger à observer de plus près ce qui se passe dans le village. L'étranger identifie dès ces premiers moments de l'action un ennemi, le geôlier de la femme, croisant tour à tour le regard de l'homme et celui de la prisonnière. La dimension sociale posée par Kurosawa en exergue de son film (la dispute du paysan et son fils) disparaît au profit d'une plus grande importance accordée à la cruauté sauvage des hommes et au mobile «chevaleresque» envers la prisonnière. Le tenancier parle par ailleurs des veuves du village dans sa présentation des faits à l'étranger, et le personnage de la femme de l'un des chefs de clan (qui fait écho au personnage d'Orin, la femme de Seibei) est lui aussi plus développé. Pour autant, la façon dont Sanjuro tente d'organiser les combats entre les clans pour viser leur mutuelle destruction ne se retrouve pas chez le héros incarné par Clint Eastwood, dont les motivations au fil de l'action semblent plus opaques encore.

● Une incarnation différente

Le film va ainsi d'emprunts en écarts, remodelant l'intrigue dont il garde la trame et des éléments cruciaux que chacun pourra reconnaître. Les personnages du western de Leone, plus inquiétants, moins directement ridicules, sont également filmés de manière à accentuer une apparence grotesque, par l'usage de gros plans déformants. On relèvera une topographie des lieux très proche de celle de *Yojimbo*, mais avec moins de confinement, une ouverture des plans sur de plus grands espaces, des ciels plus présents, même si l'horizon est fermé par des collines. De la même manière, on pourra se demander ce qu'apporte la couleur, l'atmosphère écrasante de chaleur et d'ensoleillement, là où le noir et blanc de Kurosawa conférait au film, avec la géométrie des plans, une dimension plus abstraite.

● Mifune/Eastwood

Sergio Leone crée sa propre mythologie par l'invention de ce héros qui sera baptisé (rétrospectivement) «l'homme sans nom» dans la trilogie célèbre *Pour une poignée de dollars* (1964),



Et pour quelques dollars de plus (1965), *Le Bon, la Brute et le Truand* (1966). Avec *Pour une poignée de dollars*, Leone offre son premier grand rôle au cinéma à Clint Eastwood, qu'il choisit pour interpréter un cavalier solitaire prêt à monnayer ses services mais qui se range du côté des plus faibles. Si la caractérisation du personnage rappelle celle du samouraï errant Sanjuro, que peut-on dire des différences d'incarnation et de jeu entre les acteurs ? Les tics et l'apparence hirsute de Sanjuro s'opposent au visage minéral et au calme impénétrable d'Eastwood. La mobilité, les ruptures de rythme dans le jeu de Toshiro Mifune laissent place à une tension, alors que le rythme est plus égal chez Eastwood. L'animalité des deux acteurs évoque parfois un chien errant et imprévisible dans le film de Kurosawa, et plutôt un félin sur ses gardes chez Leone. Dans les deux cas, le regard du héros est une dimension essentielle. Eastwood lui-même sera fortement marqué (et plus volontiers respectueux que Leone dans ses déclarations !) par Mifune chez Kurosawa, jusque dans la réalisation et l'interprétation de ses propres westerns comme *Impitoyable* (1992) ou *Pale Rider* (1985). Ce dernier film contient d'ailleurs deux hommages indirects à *Yojimbo*, d'abord par un simulacre improvisé de combat de sabre à coups de barres en bois, ensuite par la présence d'un personnage de géant au sein du groupe de bandits.

● Questions de rythme

Si l'on se souvient que ce que Kurosawa admirait tellement chez son acteur fétiche, c'était la vitesse de son jeu, la comparaison entre les jeux d'Eastwood et de Mifune peut conduire à se pencher de façon plus générale sur le rythme des deux films et à mettre ainsi en relief celui particulièrement vif de *Yojimbo*. Remarquer par exemple que Kurosawa exprime souvent en un plan ce que Leone décide de montrer dans la durée : condensation et synthèse d'un côté, dilatation de l'autre. La seule image d'un couteau planté dans une feuille morte résume chez Kurosawa l'ennui (et l'habileté) de Sanjuro se morfondant dans sa cachette tandis que le cavalier s'essaie longuement au tir (ce qui lui donne l'idée de son armure). L'arrivée de Sanjuro au fond du plan, qui montre le vieux Gon prisonnier à l'avant-plan, attendant le combat final (exemple de condensation de l'action en un plan [01:36:45]) donne lieu chez Leone à une scène beaucoup plus découpée et une arrivée fortement dramatisée du héros, en plusieurs plans. La représentation du duel telle que la déploie Leone, les ennemis se toisant, le temps s'étirant démesurément, est devenue emblématique (n'est-ce pas ainsi que les élèves se

« Vous me trouvez tout à côté de Kurosawa pour la façon de voir, la façon de penser le cinéma. De Kurosawa et du cinéma japonais, en général. »

● Sergio Leone
(interview à *Première*, mai 1984)

figurent un duel de western ?). L'arrivée dans la rue de l'homme sans nom, au milieu de volutes de fumée, puis la « magie » liée à sa ruse qui fait croire à ses adversaires qu'il ne peut pas mourir alors qu'il est atteint par les balles, en font une sorte de dieu. Si l'adresse au sabre de Sanjuro est redoutable et semble le rendre pratiquement invincible, c'est plutôt lors de la scène du combat avorté, où il se juche sur un mirador, que Sanjuro se trouve lui aussi apparenté à un personnage supra-humain, ou du moins à un habile metteur en scène. Ainsi les représentations se répondent d'un film à l'autre, sans que les séquences soient les mêmes.

● Postérité

Pour évoquer le remake et la translation des genres, on pourra voir aussi *Dernier recours* de Walter Hill, film de 1996 avec Bruce Willis qui reprend à son tour fidèlement l'intrigue de *Yojimbo* qu'il déplace au temps de la prohibition, dans une petite ville du Texas. Pour sa saga *La Guerre des étoiles*, George Lucas quant à lui a puisé à de nombreuses influences, y compris Kurosawa et ses films d'aventures (notamment *La Forteresse cachée*). Sabres laser, ordre guerrier des Jedi comparables à celui des samouraïs, héros au contact des plus faibles dans une société stratifiée, dimension « historique », mélange des genres et des tonalités... Pour évoquer la postérité du personnage de Sanjuro, un exemple qui parlera immédiatement aux élèves sera celui de Han Solo, interprété par Harrison Ford dans l'épisode IV (1977), mercenaire volontiers cynique et bourru qui penche irrésistiblement du « bon côté ». La solitude de Sanjuro n'est-elle pas cependant plus radicale que celle du capitaine de vaisseau spatial, qui sait lier des amitiés et trouve à embrasser une cause au-delà de son code d'action personnel ? ■

Discussion

Une dimension critique

Film de sabre (mais au traitement particulier de la violence), satire sociale, comédie... La dimension critique de *Yojimbo* passe par son mélange des genres et des tonalités.



● Comédie de la violence

Kurosawa ne recule pas devant la représentation de la violence, mais il se sert du comique et du grotesque pour établir une distance avec ces images et ces comportements. La première occurrence de violence physique est la main coupée transportée dans la gueule d'un chien qui surgit dans la rue, sur une musique sautillante, décalée. Cette apparition donne le ton : une horreur comique. Les membres coupés lors des combats en sont d'autres manifestations. La massue démesurée du géant évoque quant à elle le cartoon. La forme du récit aide aussi à maintenir une tonalité excessive, distanciée. La surenchère, les tromperies et vengeance successives écœurent le spectateur avant même les combats décisifs.

Peut-on dire pour autant que la violence n'est pas prise au sérieux par Kurosawa ? À l'image de « Uno et Ino », qui forment un couple où se répartit la vision d'une violence fascinante d'un côté, stupide de l'autre, le film balance entre grotesque et cruauté. Quand Sanjuro a été battu et arbore un visage bouffi et ensanglanté, le vieux Gon lui dit : « *C'est encore pire quand tu souris.* » À ce moment-là, Kurosawa explore la frontière entre ce qui est drôle et ce qui ne l'est pas. Ce spectacle comique de la violence se trouve mis en abyme lors de la séquence du grand combat avorté [cf. [Séquence, p.14-15](#)], où Sanjuro se place en spectateur surplombant deux armées ridicules. Le mirador est comme une chaise d'arbitre, à ceci près que cet arbitre a pour projet de voir s'entre-détruire les deux opposants et leurs velléités de puissance. Ce qui est tourné en ridicule, c'est avant tout le caractère et les motivations des personnages.

● Satire et vision sociale

Kurosawa brosse un portrait satirique de sa société, l'œil goguenard de Sanjuro servant de relais au regard critique du cinéaste. Le traitement comique des villageois et de leurs querelles apparaît rapidement. Les hommes du village sont odieux, grimaçants, et aucun (ou presque) n'est épargné [cf. [Personnages, p.10-11](#)]. Le village de *Yojimbo* est comme un portrait de « tout ce qui ne va pas ». Il présente tous les signes d'une communauté malade. On pourra se demander avec les élèves si les maux pointés par le film ne concernent qu'un village japonais au 19^e siècle, ou s'ils ont une portée qui concerne aussi les sociétés d'aujourd'hui : l'obsession de l'argent, du pouvoir, de posséder toujours plus ; l'oppression économique par les puissants ; celle des femmes ; la corruption ; l'érosion du « vivre ensemble ».

Plus spécifiquement, Kurosawa montre une société au bord de l'implosion, où plus personne ne tient sa place. La première séquence montre le conflit entre les aspirations des individus, qui peuvent être égoïstes (un fils tenté par l'argent facile qui lui fera « profiter de la vie ») et une forme d'assignation sociale, liée à la culture du sacrifice personnel (« *un paysan trime aux champs et se tait* »). Ces problématiques propres à la jeune démocratie japonaise irriguent le cinéma de Kurosawa.

● Fini de rire

À certains endroits, le film cesse de rire, marquant par-là, mieux qu'une désolidarisation avec les actions violentes (criminalité, oppression), une solidarité avec les plus faibles. Le changement de registre lors de l'apparition de la femme otage est évident, souligné par la musique. Mais ce n'est pas le seul moment où le film, en se tournant vers les femmes, abandonne son ironie. Le plan des prostituées par exemple, poussées dans un réduit à coups de bâton par Orin, est d'une violence différente des combats ou des assassinats crapuleux. Car elle témoigne d'une réelle forme d'oppression sociale. Si les bandits au chômage restent représentés d'une façon qui ne permet pas de les différencier de l'ensemble des crapules du village (les deux ivrognes sont capturés par Sanjuro pour servir d'otages sans plus de cérémonie), les femmes sont les personnages qui, avec le vieux Gon, se trouvent épargnés par la satire [cf. [vidéo sur le site «transmettrelecinema.com»](#)].

● Critique... de Kurosawa

Certains ont vu dans *Yojimbo* le départ d'une veine cinématographique ouvertement cynique et qui déréaliserait complètement la violence, griefs que l'on adressera plus tard au western italien ou par exemple à *Kill Bill* de Quentin Tarantino, qui emprunte beaucoup au film de sabre. Pourtant la fin du film ne place-t-elle pas son héros du côté des pourfendeurs du cynisme ? D'autres ont pu reprocher à Kurosawa de prémunir les héros de ses films des travers de l'humanité ordinaire, et de valider implicitement l'aristocratie des samourais, l'ordre social ancien qui distinguait les hommes entre eux, montrant le désintéressement, le courage, l'héroïsme comme des vertus essentielles à seulement quelques-uns. L'ambivalence de Sanjuro n'est-elle pas le fait d'un traitement spécifique de son personnage ? Ne se trouve-t-il pas moralement « sauvé » comme héros malgré des procédés qui ressemblent à ceux de ses adversaires ? Que penser de sa tendance à se faire juge, à « trancher » à la place d'une justice défaillante, en tant que rōnin ? Doit-on y voir le discours du film ? Pour poursuivre une véritable discussion critique, on pourra inviter les élèves à donner leur sentiment sur de tels arguments.■

FILMOGRAPHIE

Films d'Akira Kurosawa (sélection)

Yojimbo (1961), DVD et Blu-ray, Wild Side, 2017.

Sanjuro (1962), DVD et Blu-ray, Wild Side, 2017.

Les Sept Samourais (1954), DVD et Blu-ray, Wild Side, 2014.

La Forteresse cachée (1958), DVD et Blu-ray, Wild Side, 2017.

Le Château de l'araignée (1957), DVD et Blu-ray, Wild Side, 2017.

Barberousse (1965), DVD, collection «Les Introuvables», Wild Side, 2006.

Autour de Yojimbo

Stuart Heisler, *La Clé de verre* (1942), DVD, Carlotta, 2007.

Sergio Leone, *Pour une poignée de dollars* (1964), DVD, MGM/PFC, 2011.

Joel et Ethan Coen, *Miller's Crossing* (1990), DVD, 20th Century Fox, 2003.

Walter Hill, *Dernier Recours* (1996), DVD, Metropolitan, 2011.

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrage d'Akira Kurosawa

- Akira Kurosawa, *Comme une autobiographie*, Éditions de l'Étoile / Cahiers du cinéma, 1995.

Ouvrages sur Akira Kurosawa

- Charles Tesson, *Akira Kurosawa*, Cahiers du cinéma / Le Monde, 2008.

- Alain Bonfand, *Le cinéma d'Akira Kurosawa*, Vrin, 2011.

- Hubert Niogret, *Akira Kurosawa*, Rivages, 1995.

Articles

- Charles Tesson, «Kurosawa ou l'insupportable nécessité de voir», *Cahiers du cinéma* n°528, octobre 1998.
- Cyril Béghin, «Kurosawa au pouvoir», *Cahiers du cinéma* n°726, octobre 2016.
- Bertrand Raison, «Kurosawa dans le miroir japonais», *Cahiers du cinéma* n°375, septembre 1985.
- Yamada Koichi, «Destin de samourai», *Cahiers du cinéma* n°182, septembre 1966 (un texte plus critique).

Entretien avec Akira Kurosawa

- Shirai Yoshio, Shibata Hayao, Yamada Koichi, «L'Empereur», *Cahiers du cinéma* n°182, septembre 1966.

Livre autour du film

- Dashiell Hammett, *Moisson rouge*, trad. Natalie Beunat et Pierre Bondil, «Folio policier», Gallimard, 2011.

SITES INTERNET

Site consacré à Akira Kurosawa

(en anglais)
↳ akirakurosawa.info

Vidéo sur la mise en scène de Kurosawa

(en anglais, sous-titré)
Akira Kurosawa, Composing Movement. Vidéo de Tony Zhou (chaîne «Every Frame a Painting»), postée le 19 mars 2015 :
↳ [youtube.com/watch?v=doaQC-S8de8](https://www.youtube.com/watch?v=doaQC-S8de8)

Articles sur Yojimbo

Enrique Seknadje, culturopoing.com/cinema/sorties-dvdbluray/akira-kurosawa-yojimbo-1961/20170321

Franck Suzanne, critique de *Yojimbo*, dvdclassik.com, 20 août 2006 :
↳ dvdclassik.com/critique/le-garde-du-corps-kurosawa

Conférence

«Qui êtes-vous Akira Kurosawa?», conférence filmée de Charles Tesson, Cinémathèque française, 24 juin 2010 :
↳ cinematheque.fr/video/74.html

Documents

Un extrait de théâtre nô, «la danse du fantôme» :
↳ [youtube.com/watch?v=lu5Vn1vQ5i4](https://www.youtube.com/watch?v=lu5Vn1vQ5i4)

Sur le kabuki

Une vidéo de l'Unesco :
↳ [youtube.com/watch?v=fa_3FmZt9t4](https://www.youtube.com/watch?v=fa_3FmZt9t4)

Transmettre le cinéma

Des extraits de films, des vidéos pédagogiques, des entretiens avec des réalisateurs et des professionnels du cinéma.
↳ transmettrelecinema.com

CNC

Tous les dossiers du programme Collège au Cinéma sur le site du Centre national du cinéma et de l'image animée.
↳ cnc.fr/web/fr/dossiers-pedagogiques

LES RUSES DU RÔNIN

Au Japon en 1860, le rônin Sanjuro arrive aux abords d'un village gangrené par le banditisme et la rivalité entre deux clans attirés par l'argent et le pouvoir. Il semble décidé à tirer profit de cette atmosphère délétère, où la cupidité, la violence et la lâcheté se lisent derrière les comportements de chacun. Offrant ses services de garde du corps à l'un puis l'autre clan, Sanjuro déclenche bientôt une guerre sans merci par sa ruse et ses mises en scène. Son but est-il toutefois si amoral qu'il y paraît ? Avec *Yojimbo*, Akira Kurosawa signe une fable à la croisée des genres — aventures et comédie, film de sabre et satire sociale — portée par Toshiro Mifune, exceptionnel interprète d'un héros ambigu. Ce chef-d'œuvre de 1961 pourra être abordé aussi bien sous l'angle de son célèbre personnage, de sa tonalité originale et des questionnements ouverts par le récit, que d'une mise en scène claire et percutante, aux sommets d'expressivité et d'inventivité.



AVEC LE SOUTIEN
DE VOTRE
CONSEIL DÉPARTEMENTAL

CAHIERS
DU
CINÉMA