



KIYOSHI KUROSAWA
KAÏRO



par Cyril Béghin



LYCÉENS AU CINÉMA

**CAHIERS
CINÉMA**



ÉDITORIAL



Est-on encore vivant ? Déjà mort ? Quelques personnages hagards de *Kairo* se demandent, au milieu de l'étrange hécatombe qui semble frapper le monde entier autour d'eux, de quel côté du miroir ils se trouvent. Il y a des suicides, de brusques disparitions, des « évaporations », mais aussi des apparitions d'ombres, des silhouettes sur des écrans d'ordinateurs, un autre monde de fantômes qui se pressent derrière les portes et les fenêtres que certains disparus ont entourées de rouge. Cette apocalypse est, doucement, celle d'un genre : les fantômes ont ici des manières inconnues d'apparaître et de se déplacer, de fasciner et d'agir, tandis que les personnages semblent eux flotter dans une indétermination et une mélancolie fatales. A l'intérieur comme autour de la rigueur géométrique de ses surcadrages, *Kairo* crée un relâchement inhabituel des visions et des actions dont il s'agit de décrire et d'expliquer les effets sur le drame, l'émotion et l'image.

CAHIERS
CINEMA

CNC

Culture
Communication
Maître

Directeur de publication : Véronique Cayla. Propriété : CNC (12 rue de Lübeck, 75784 Paris Cedex 16, tél 01 44 34 36 95, www.cnc.fr). Directeur de collection : Jean Douchet. Rédacteur en chef : Emmanuel Burdeau. Coordination éditoriale et conception graphique : Antoine Thirion. Auteur du dossier : Cyril Béghin. Rédacteur pédagogique : Renaud Ferreira. Conception et réalisation : *Cahiers du cinéma* (12, passage de la Boule Blanche, 75012 Paris, tél 01 53 44 75 75, fax : 01 53 44 75 75, www.cahiersducinema.com).

Les textes sont la propriété du CNC. Publication septembre 2005. Dossier maître et fiche élève sont à la disposition des personnes qui participent au dispositif sur : www.lyceensaucinema.org

SOMMAIRE

2	ÉDITORIAL
3	SYNOPSIS MODE D'EMPLOI
4	LE RÉALISATEUR Les corps des genres
5	GENÈSE D'anneau en circuit DOCUMENT DE TRAVAIL
6	CHAPITRAGE
7	ANALYSE DU RÉCIT Mutations morales
8-9	POINT DE VUE, PARTI PRIS La maladie mortelle OUVERTURE PÉDAGOGIQUE 1
10-11	ACTEUR / PERSONNAGE Le jeu de la survie OUVERTURE PÉDAGOGIQUE 2
12-13	MISE EN SCÈNE L'espace aux fantômes DÉFINITION OUVERTURE PÉDAGOGIQUE 3
14-15	ANALYSE DE SÉQUENCE Confusion des origines ATELIER 1
16	1, 2, 3 La danse de l'ombre seule ATELIER 2
17	FIGURE Marcher-danser ATELIER 3
18	POINT TECHNIQUE Blocs de flou ATELIER 4
19	PROLONGEMENT PÉDAGOGIQUE
20	LECTURE CRITIQUE
21	FILIATION / ASCENDANCE Héritiers de la dévastation
22	PASSAGES DU CINÉMA Dans les cendres
23	SÉLECTION BIBLIOGRAPHIQUE, SÉLECTION VIDÉO
24	PHOTOS

MODE D'EMPLOI

Ce livret est découpé en deux niveaux. Le premier est le texte principal, rédigé par un membre de la rédaction des *Cahiers du cinéma*. Il se partage entre des parties informatives et d'autres plus strictement analytiques. L'accent y est porté sur la précision des rubriques, dans la perspective de dégager à chaque fois des cadres différents pour la réflexion et pour le travail : récit, acteur, séquence... ou encore : enchaînement de plans, archétypes de mise en scène, point technique, rapports du cinéma avec les autres arts, etc. Variété des vitesses et des angles d'approche : s'il veille à la cohérence, le discours ne saurait viser l'unicité. De même, l'éventail de ses registres – critique, historique, théorique – ne prétend pas offrir une lecture exhaustive du film, mais propose un ensemble d'entrées à la fois locales et ouvertes, afin que ce livret puisse être pour le professeur un outil disponible à une diversité d'usages.

Signalé par les zones grisées, rédigé par un enseignant agrégé, le deuxième niveau concerne la pédagogie proprement dite. Il se découpe lui-même en deux volets. Le premier est constitué d'« Ouvertures pédagogiques » directement déduites du texte principal, le second d'« Ateliers » dont l'objectif est de proposer des exercices impliquant la participation des élèves.

SYNOPSIS

Michi, sur un bateau en pleine mer, se souvient de ce qui s'est passé à Tokyo : le suicide d'un collègue, la disparition d'un autre, et l'étrange sentiment qui naît alors d'une catastrophe universelle, encore invisible mais fatale. Tout semble émaner des ordinateurs, et le jeune Kawashima en fait aussi l'expérience, découvrant d'étranges sites Internet où des silhouettes fantômes errent, muettes, dans des appartements sombres... Mélancolie généralisée ou invasion d'esprits, les gens disparaissent, le monde se vide sous la pression d'un au-delà. Une autre collègue de Michi s'évapore, la nouvelle amie de Kawashima, Harué, se tire une balle dans la tête. Il faut fuir. Laisant en arrière une ville en ruine, Michi se retrouve sur un bateau avec Kawashima. Mais celui-ci, ayant un peu plus tôt rencontré un fantôme, disparaît.



KAÏRO

Japon, 2001

Réalisation :	Kiyoshi Kurosawa
Scénario :	Kiyoshi Kurosawa
Image :	Junichiro Hayashi
Directeur artistique :	Tomoyuki Maruo
Son :	Makio Ika
Montage :	Junichi Kikuchi
Effets spéciaux :	Yoshihisa Kato, Shuji Asano
Producteur :	Shun Shimizu, Seiji Okuda, Ken Inoue, Atsuyuki Shimoda
Production :	Daiei, N.T.V. Network, Hakuho, Imagica
Distribution :	Euripide Distribution
Durée :	1h57
Format :	35mm couleurs
Sortie française :	23 mai 2001

INTERPRÉTATION :

Ryosuke Kawashima :	Haruhiko Kato
Michi Kudo :	Kumiko Aso
Harue Karasawa :	Koyuki
Junko Sasano :	Kurume Arisaka
Toshio Yabe :	Masatoshi Matsuo
Le manager :	Shun Sugata
Taguchi :	Kenji Mizuhashi
Le fantôme :	Masayuki Shionoya
La mère de Michi :	Jun Fubuki
Yoshizaki, l'étudiant :	Shinji Takeda
Le capitaine du bateau :	Koji Yakusho
Employé de l'usine :	Sho Aikawa

LE RÉALISATEUR

Kiyoshi Kurosawa

Les corps des genres



Charisma, 1999

Un fantôme n'effraie pas par ce qu'il fait, mais par ce qu'il est. Aucun besoin, donc, pour un film fantastique, de montrer les pires agissements : les fantômes de *Kairo* sont angoissants à proportion de leur passivité. Apparaître lentement, tenir les plans longs, rester debout dans le cadre, sont des modes d'existence dans l'image qui suffisent à produire les plus grands effets. Centres creux, trous noirs, ces personnages sont en vérité des accumulateurs narratifs et visuels, concentrant les forces de ce que l'on raconte d'eux comme des flous et des couleurs qui les entourent. Mais si Kiyoshi Kurosawa reconnaît que, au-delà de *Kairo*, l'inaction est une caractéristique des protagonistes de tous ses films, c'est moins pour en déduire une certaine méthode esthétique que pour en reverser l'origine sur l'identité nationale : la passivité serait d'abord un mode d'existence du Japonais. Il y a là une tendance, courante chez le réalisateur, à expliquer ses choix par des considérations sociologiques. À travers les genres les plus divers, du fantastique à la chronique réaliste en passant par le polar ou le porno soft, Kurosawa se dépeint facilement en illustrateur de la solitude urbaine (à Tokyo), de la décomposition familiale (japonaise) et de la catastrophe écologique (mondiale).

La sociologie, cependant, n'explique pas tout. Dans *Cure* (1997), un jeune homme perdu, clochard errant entre ville et campagne, est en réalité un hypnotiseur génial et dangereux qui, comme il le dit lui-même, est « vide » de toute personnalité et ne se remplit, à la manière d'un récipient, que de ce que sont les gens face à lui. Dans *Charisma* (1999), le rôle central est occupé par un arbre éliminant toute autre espèce d'arbre autour de lui et se dressant dans une plaine de végétations rases, qui était avant une forêt. Des personnages circulent, allégorisent, donnent explicitement, par dialogues, ou implicitement, par leur état, une portée morale au phénomène. La dévotion que lui portent certains, la structure qui entoure l'arbre et le protège, rappellent aussi des traditions japonaises d'attention à la nature. Ces réseaux de significations viennent alimenter l'image de l'arbre qui reste, lui, immuable - sauf lorsque finalement, on le déracine et le brûle - et tout-puissant. Kurosawa renverse la logique de l'action : les personnages centraux,

arbre, hypnotiseur ou fantôme, induisent la violence mais ne la réalisent pas. Plutôt qu'une accumulation de causes et de gestes, c'est souvent la seule force du plan long, fixe, surcomposé sur ces sujets passifs des pires drames, qui crée la plus grande impression de violence. Il incarne pour cela une sorte d'exact et fidèle opposé de son compatriote Takeshi Kitano, adepte d'une violence entièrement montrée et identifiée, mais elle aussi très « sèche », peu disert, fondée sur l'idée d'une accumulation atone des tensions et de leurs brusques climax.

Kurosawa a commenté cette manière par deux grandes exigences : la première est celle, économique, des conditions de production de la plupart de ses films. Réalisateur prolifique (23 films depuis son premier long-métrage réalisé à 28 ans, en 1983, *Kandagawa Wars*), il a débuté sa carrière avec des budgets minimes forçant à une nette concision des effets. La seconde en découle : s'inscrivant dans des genres codés, les films sont entraînés par leur propre exigence narrative, « le genre ne laisse pas le temps de s'attarder sur le thème ». Mais cinéaste à part entière, régulièrement auteur de ses propres scénarios (qu'il écrit aussi, parfois, sous forme de romans, comme c'est le cas pour *Kairo*), Kurosawa ne se laisse entraîner par la logique des genres que pour se battre contre elle, à la manière de l'un des « modèles » qu'il se reconnaît, Jacques Tourneur. Ses drôles de personnages passifs-actifs semblent naître de ces batailles : représentants directs des genres, ils en sont simultanément les pôles d'indétermination ou de renouveau.

La filmographie de Kurosawa y trouve une grande cohérence, mais aussi un flottement perturbant encore beaucoup sa réception critique. Parfois affilié au renouveau du polar ou du film de fantôme japonais, parfois considéré comme un auteur au même titre que Kitano ou Aoyama, on ne prend finalement au sérieux ni ses « thèmes », ni ses genres. Le plus inoubliable reste tendu entre les deux - quelques inventions de corps et de figures, des images.



Collection Cahiers du cinéma

KIYOSHI KUROSAWA :

FILMOGRAPHIE

2003 :	<i>Doppelgänger</i>
2002 :	<i>Jellyfish</i>
2001 :	<i>Kairo</i>
2000 :	<i>Séance</i>
1999 :	<i>Charisma</i>
1999 :	<i>Barren Illusion</i>
1998 :	<i>License to Live</i>
1998 :	<i>Serpent's Path</i>
1998 :	<i>Eyes of the Spider</i>
1997 :	<i>Cure</i>
1997 :	<i>The Revenge 1 : A visit from fate</i>
1997 :	<i>The Revenge 2 : The scar that never fades</i>
1996 :	<i>Suit Yourself or Shoot Yourself! 6 - The Hero</i>
1996 :	<i>Door 3</i>
1996 :	<i>Suit yourself or shoot yourself! 5</i>
1996 :	<i>Suit yourself or shoot yourself! 4</i>
1996 :	<i>Suit yourself or shoot yourself! 3</i>
1995 :	<i>Suit yourself of shoot yourself! 2</i>
1995 :	<i>Suit yourself or shoot yourself! 1</i>
1992 :	<i>The Guard from the under ground</i>
1989 :	<i>Sweet home</i>
1989 :	<i>They are back</i>
1985 :	<i>The Excitement of the Do-Re-Mi-Fa Girl</i>
1983 :	<i>Kandagawa wars</i>
1980 :	<i>Shiqarami</i>
1978 :	<i>School days</i>



Kairo, par Kiyoshi Kurosawa
édition française / édition japonaise

GENÈSE

D'anneau en circuit



Ring, Hideo Nakata, 1998

DOCUMENT DE TRAVAIL

Kairo est aussi un roman, écrit par Kurosawa d'après le scénario de son film. Ce phénomène n'est pas rare au Japon. Le cinéma rémunère peu ses grands auteurs, lesquels espèrent ainsi profiter davantage du succès de leur film. On parle en japonais de « *noveraizu* », traduction phonétique approximative de l'anglais « *novelization* ». Shinji Aoyama, autre cinéaste japonais contemporain, a reçu le « prix Mishima », prestigieuse récompense littéraire, pour l'adaptation de son film *Eureka*. Le roman *Kairo*, quant à lui, s'attache à donner quelques éclaircissements supplémentaires sur la vie des personnages et les apparitions des fantômes.

Kiyoshi Kurosawa tourne *Kairo* juste après un autre film de fantômes réalisé pour la télévision, *Séance (Kôrei)*, 2000), et avant une chronique plus réaliste de la jeunesse à Tokyo, *Jellyfish (Bright future)*, 2003). C'est un projet qu'il affirme vouloir mener à bien depuis 1994 – c'est-à-dire, dans une généalogie rapide de quelques succès du cinéma japonais liés tant à la « cyberculture » qu'au fantastique, avant les mangas *Ghost in the Shell* (Mamoru Oshii, 1995) et *Serial Experiments : Lain* (Ryutaro Nakamura, 1998), et avant le « hit » *Ring* (Hideo Nakata, 1998). C'est néanmoins le succès international de *Ring* (« L'anneau », en anglais) qui lui permet de convaincre un ensemble de producteurs pour *Kairo* (« Circuit », en japonais), et il se battra beaucoup, lors de la promotion du film, pour distinguer son projet de celui de son ami Nakata et marteler qu'il n'est pas une simple exploitation commerciale de la nouvelle vague du « *yuri eiga* » – les films de fantômes japonais. Kurosawa raconte même qu'il avait été pressenti pour réaliser *Ring*, plusieurs années auparavant, mais avait alors refusé, jugeant le roman de Kôji Suzuki (écrit, lui, en 1991) trop « classique ». Il a néanmoins collaboré avec Hiroshi Takahashi, scénariste de *Ring*, pour le script de *Kairo*.

C'est encore le succès de *Ring* qui ouvre à *Kairo* un budget important. Kurosawa a obtenu une large reconnaissance avec *Cure*, en 1997, mais sa notoriété reste surtout critique, et on ne lui confie généralement que de faibles financements. Cette fois, il peut envisager un traitement visuel bouleversant le scénario initial, d'abord prévu sans aucune image de synthèse. Il s'adjoint alors la collaboration du chef opérateur Junichiro Hayashi et du directeur d'effets spéciaux Yoshihisa Kato. Deux choix là encore hautement stratégiques : Hayashi a déjà travaillé avec Kurosawa pour *License to live* (1998) et *Charisma* (1999), mais il est aussi le fidèle chef opérateur de Nakata, pour qui il a fait l'image de... *Ring*, et plus tard d'un autre succès du « *yuri eiga* », *Dark water* (2002). Kato est surtout connu à travers sa collaboration étonnante

avec le réalisateur de *Ghost in the Shell* (Mamoru Oshii) pour son second film, *Avalon* (2001), qui mêle de façon permanente images de synthèse et prises de vue réelles dans un « cyberscénario » complexe. Toutefois, Kurosawa demande une sorte de discrétion des effets, et le travail de l'image de synthèse consiste essentiellement, dans *Kairo*, à l'ajout d'effets d'estompement, de flou, d'assombrissement des figures. L'impressionnant parcours en voiture dans Tokyo désert est réalisé presque sans trucages (tournage un dimanche matin), le suicide d'une femme du haut d'une tour d'usine a été joué par une cascadeuse et seule la fin de la chute a été numériquement « maquillée », etc. L'image de synthèse ayant demandé le plus important travail est le court plan sur l'avion, dans l'avant-dernière séquence.

Par ailleurs, la production impose au réalisateur certains choix de casting. Koji Yakusho, alter ego de Kurosawa depuis son rôle dans *Cure*, fait une courte apparition symbolique (cf. « Acteurs et personnages ») et laisse la place à un ensemble de jeunes acteurs essentiellement issus de la télévision : Haruhiko Kato (dans le rôle de Kawashima) comme Oyuki (Harue) sont des vedettes post-adolescentes du petit écran, et seule Kumiko Aso (Michi) a déjà une courte carrière au cinéma, notamment pour ses rôles dans *Docteur Akagi (Kanzo Sensei)*, Shohei Imamura, 1998) et dans... *Ring 0* (Norio Tsuruta, 2000), un « *prequel* » du film de Nakata.

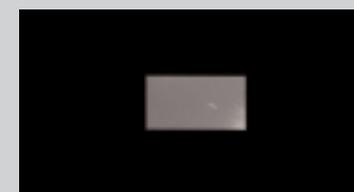
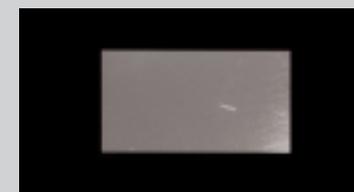
Les relations factuelles entre les deux films ne s'arrêtent pas : tout comme *Ring* a fait l'objet d'un remake américain, *Kairo* est actuellement refait aux Etats-Unis sous le titre *Pulse*. Wes Craven devait d'abord le réaliser, mais la tâche a finalement été confiée à un jeune inconnu, Jim Senzero, avec un scénario coécrit par Craven. C'est encore se tromper sur les effets et les significations de *Kairo*, plus proche de la subtilité malaisée d'un David Cronenberg (*Vidéodrome*, 1983) que du nouveau gore américain. Kurosawa dit attendre avec inquiétude le résultat, qui sortira sur les écrans en 2006.

CHAPITRAGE

Ce chapitrage est celui du DVD édité par Arte Vidéo.



1. Un bateau en pleine mer ; le commandant observe une jeune femme qui, off, se souvient comment « *tout a commencé* ».
2. Michi travaille dans une sorte de serre où les plantes côtoient les ordinateurs. L'un de ses collègues, Taguchi, n'est pas venu depuis une semaine. Inquiète, et parce qu'elle doit récupérer une disquette de travail, elle se rend chez lui, en banlieue. Elle trouve une clé sous un pot, entre – Taguchi est là, apparemment tranquille. Mais quelques instants plus tard, elle le découvre pendu dans une pièce de l'appartement.
3. De retour au travail, elle explore la disquette de Taguchi avec deux autres collègues, Yabé et Junko. Parmi les fichiers, une étrange image montre le jeune homme de dos devant ses ordinateurs ; un écran reprend la même image, un autre semble refléter son visage, déformé par l'ombre. Un sentiment d'angoisse inexplicable s'empare de Michi et ses collègues. Chez elle, l'image de sa télévision s'altère soudain. Elle l'éteint, paniquée.
4. Kawashima connecte pour la première fois son ordinateur à Internet. Il se retrouve malgré lui face à une incompréhensible série d'images montrant des gens seuls, chez eux, dans des poses somnambuliques. Le lendemain, il demande conseil à la jeune responsable informatique du lycée, Harué.
5. Yabé reçoit un appel à l'aide sur son téléphone portable, provenant de l'appartement de Taguchi. Sur place, il croit voir le suicidé – mais est seulement face à une grande tache noire laissée par le cadavre, sur un mur. Au pied de l'immeuble, une porte au cadre cerné par un scotch rouge l'attire. Dans la pièce, dont un mur est occupé par une composition abstraite rouge, une femme inquiétante s'avance droit vers lui. La panique le submerge.
6. L'ordinateur de Kawashima se connecte seul, et montre une silhouette cagoulée. Au lycée désert, Kawashima revoit Harué, qui lui explique le fonctionnement d'un logiciel représentant de manière abstraite les « *rapprochements* » humains : des points blancs sur fond noir s'éloignent, se croisent... Elle vient chez lui voir son ordinateur.
7. Au travail, Yabé est taciturne. Inquiète, Michi veut l'aider, malgré les mises en garde misanthropes de son patron. À la fois prostré et nerveux, Yabé dit avoir vu « la Zone interdite ». Non loin du travail, Michi remarque une autre porte cernée de rouge. Plus tard, elle assiste au suicide d'une inconnue, dans la rue.
8. Harué consulte un livre sur les fantômes à la bibliothèque du lycée. Elle emmène Kawashima constater qu'il arrive quelque chose au logiciel : des « points fantômes » apparaissent et disparaissent.
9. À la bibliothèque, Kawashima aperçoit une silhouette qui l'observe, et qu'un étudiant le défie d'attraper. Plus tard, ce dernier lui explique sa théorie sur les fantômes : « *les esprits occupent une zone dont la capacité est limitée (...) mais elle doit être saturée, et ils ont commencé à se répandre.* » Kawashima refuse de le croire.
10. Michi reçoit un appel à l'aide ; elle constate que Yabé a disparu, laissant lui aussi une trace noire sur un mur. Junko panique - rentrant dans une pièce interdite, elle y fait face au fantôme d'une femme. Michi vient la sauver et la ramène chez elle. Dans un supermarché désert, elle aperçoit seulement le reflet déformé d'un employé...
11. Le lycée est comme en ruine. Kawashima cherche Harué et la trouve chez elle, hystérique. Une fois calmée, elle confie ses peurs sur la mort ; et qui sont-ils, dans ce monde qui se vide ? Peut-être des fantômes eux-mêmes... Kawashima, pragmatique, veut lui redonner confiance en la vie.
12. Chez Michi, Junko encore tétanisée par sa crise disparaît soudain, laissant une tache sur un mur. Un coup de vent la disperse en cendres. Après le choc, Michi essaye d'appeler sa mère, qui ne répond pas. Elle décide de la rejoindre.
13. Dans une salle de jeux vidéo déserte, Kawashima croise une ombre dansante. Plus tard il fuit avec Harué, en métro – mais la rame s'arrête bientôt au milieu de nulle part, et Harué disparaît.
14. Elle est devant ses ordinateurs, regardant jusqu'au bout l'image de l'homme cagoulé. Il ôte son masque et se suicide d'une balle dans la tête. Puis c'est son propre appartement qui apparaît à l'écran, filmé depuis une pièce dans laquelle elle pénètre, pour s'adresser à une présence invisible. Elle a enfin trouvé un compagnon.
15. Kawashima découvre l'appartement vide d'Harué. Dans la rue, il n'y a plus personne – seulement Michi dormant dans sa voiture. Il l'aborde, et ils décident de partir ensemble à la recherche d'Harué.
16. Dans une usine désaffectée proche de l'appartement, Harué semble les attendre, cagoulée. Avant que Kawashima ait pu l'en empêcher, elle se suicide comme dans l'image. Il n'y a plus rien d'autre à faire que fuir.
17. Il n'y a plus d'essence dans la voiture de Michi et, allant remplir un bidon, Kawashima doit pénétrer dans une pièce interdite de l'usine. Là, un fantôme s'approche de lui et Kawashima, succombant à la terreur, se rend à l'évidence de leur existence.
18. Michi embarque dans sa voiture un Kawashima catatonique et les conduit à travers la ville déserte jusqu'au port. Un avion s'écrase non loin d'eux, mais ils réussissent à prendre une embarcation.
19. Sur le bateau du prologue, Michi finit de se souvenir. Le commandant les dirige vers l'Amérique latine, il semble que là-bas, quelques personnes sont encore vivantes. Michi se demande s'ils ont bien fait de fuir : n'aurait-il pas mieux valu se laisser aller au destin des fantômes ? Dans la cabine ensoleillée, Kawashima disparaît, laissant juste une ombre.
20. Générique de fin (1h50mn31).



ANALYSE DU RÉCIT

Mutations morales

Beauté et horreur de l'art du récit : les sujets les plus extrêmes ouvrent toujours une multiplicité de choix, rien n'arrête une manière de raconter. Sous la main narrative, tout devient plastique, aucun événement n'est assez fort pour imposer une loi. La mort, la ruine du monde, l'apocalypse existent sous bien des formes : à la radicalité définitive d'une histoire ne correspond pas nécessairement une singularité de son expression. Si cette différence est le jeu normal de l'art, elle détermine d'abord ce que l'on appellera une « moralisation » du récit, la manière dont des sujets humains y sont inscrits en corps, affects et jugements, pour inventer ou non des comportements inédits. On comprend alors que, comme du déluge d'où doit naître l'humanité, l'apocalypse d'un récit sert souvent à faire naître, ou totalement disparaître, des types de personnages, c'est-à-dire des ensembles de réactions, allures, paroles.

Kairo joue ainsi entièrement sur un décalage entre l'ampleur de la catastrophe évoquée (une hécatombe mondiale), le respect apparent de certaines règles narratives liées à des genres connus (le film catastrophe, le film fantastique, le film de lycéen) et l'inertie contradictoire de ses protagonistes, qui comprennent bien peu et ne cherchent pas à comprendre. Il en découle moins une condamnation que le constat d'une sorte de mutation, les survivants (Michi, Kawashima) étant ceux qui veulent en savoir le moins ou restent le plus longtemps incroyables, à l'exact inverse de la plupart des récits de catastrophe. Le jeu des focalisations narratives, qui organise de manière classique la grande structure du film, ne sert que



très peu un système de révélations. Le flash-back ouvert par la voix *off* de Michi, en prologue, puis les alternances entre ce qui lui arrive ou ce qui arrive à son proche entourage, et le point de vue de Kawashima ou de son amie Harué, n'engagent pas une logique d'enquête, de découverte et de résolution. Le caractère inéluctable et difficilement compréhensible de l'apocalypse se confirme au contraire par un resserrement final des voies narratives : les récits de Michi et Kawashima se rejoignent, embarqués sur le même bateau, lui-même surplombé par une vue zénithale qu'il semble naturel d'attribuer aux « esprits ». Les parasitages électriques, les inserts vidéo qui viennent régulièrement perturber l'image et le son marquent aussi l'existence d'un autre pôle narratif, puissant et envahissant. Les fantômes ont leur point de vue et la véritable catastrophe, peut-être salutaire, est celle par laquelle ce sont eux qui, déjà, racontent cette histoire à la place des vivants, ou dans leur continuité.

À l'intérieur de ce jeu important et constant des focalisations, le film développe deux autres grandes trames, caractéristiques du genre fantastique dans lequel il s'inscrit. Une première concerne le rythme des apparitions et disparitions, des signes laissés par les esprits et de ceux inventés par les hommes pour y prendre garde. Le goût de Kurosawa pour le détail graphique et l'événement visuel produit de nets effets de localisation de ces signes (cf. « Mise en scène »). Scotchs rouges, écrans d'ordinateurs, ombres noires sur des murs sont autant de pointes organisées en crescendo sur le fond



régulièrement inquiétant des comportements. Chacun évolue parallèlement, par modifications successives, au fil d'une chronologie indistincte : les écrans se multiplient, la couleur rouge envahit d'autres objets, les ombres deviennent cendres, fumées, nuages.

La seconde trame est celle qui, s'opposant à ce que l'on appelle plus haut une « moralisation », une mutation psychique et physique des sujets normaux du récit, tente de tirer une morale de la situation dans laquelle sont plongés les personnages. Plusieurs dialogues et monologues ancrent la catastrophe dans des maux sociaux et psychologiques ordinaires, mais exacerbés : désarroi amoureux de Harué, amitiés fragiles de Yabé ou Junko, misanthropie du patron de Michi, peur de la solitude, refus aveugle de la mort. Comme toute apocalypse, celle-ci a une fonction allégorique, que vient confirmer sa propre symbolisation à l'intérieur du récit avec le logiciel « *étudiant les relations humaines* ». Plutôt que feindre des explications parascientifiques de ce qui arrive, le film préfère donc en proposer de nombreuses lectures morales, dans un mouvement de clarté auto-interprétative qui contraste avec l'égaré des protagonistes. C'est que la morale est bien différente de la moralisation : la lucidité du constat n'empêche pas la mutation, et celle-ci n'a pas d'objectif clair. Que deviennent ces personnages léthargiques, entre mutismes et confidences, bêtise et sursaut, vie et mort ? Des fantômes en attente.

La maladie mortelle



Il existe des images qui, comme des acides, pénètrent l'esprit et le rongent, l'écroutent sur lui-même, images inoubliables court-circuitant la pensée, la mettant en boucle jusqu'à la folie en tremblements de peur, en spasmes autistes. Version sublime : l'astronaute de *2001, l'Odyssée de l'espace* (Stanley Kubrick, 1969), yeux exorbités comme un animal devant le grand Autre. Version mélancolique : les internautes de *Kairo*, seuls dans leurs chambres devant les apparitions de fantômes ou le spectacle de suicides lointains, victimes de ce qu'ils voient comme d'une maladie et dès lors promis à une mort certaine par effondrement.

Le « circuit » que désigne en japonais le titre du film semble d'abord être celui qui boucle sans solution un certain état psychique sur lui-même. Une fois la mort vue, sous les allures diverses des fantômes et des suicidés, la mélancolie gagne le corps entier du voyeur, qui entre dans un état mutique avant de disparaître sous forme d'ombre, de cendres, de flaques, rétracté par le désespoir comme sous le coup d'un instinct ancestral. La belle invention de *Kairo* tient dans cette mise en relation directe entre l'état psychique et l'évaporation corporelle : les silhouettes laissées aux murs, sur les sols, succèdent toujours à la chute dépressive du personnage et en deviennent ainsi l'expression ultime, taches d'humers noires en paraphe de la mélancolie.

« Le désespoir est donc la maladie mortelle, ce supplice contradictoire, ce mal du moi : éternellement mourir, mourir sans pourtant mourir,

mourir la mort. Car mourir veut dire que tout est fini, mais mourir la mort signifie vivre sa mort ; et la vivre un seul instant c'est la vivre éternellement. »¹ Comme un grand vent de peste, les images électroniques et les fantômes de *Kairo* ouvrent accès à cette conscience malheureuse et fatale de la mort dont parlait Kierkegaard. Il faut toutefois prendre garde à ce qui, dans le film, induit cette conscience. Sous la cape du fantastique, *Kairo* n'est pas réductible à une sorte de clinique existentialiste à tendances sociologiques, variation sur l'obsession japonaise du suicide ou constat d'un état aggravé de la solitude individuelle dans le Japon des années 2000, comme par ailleurs dans tout l'Occident : jeunesses sans but, confusions morales, etc. Le réalisateur a souvent approuvé de telles interprétations mais son film va plus loin, remontant les causes du désespoir pour, au-delà des individus, le fonder sur une autre boucle obsessionnelle – de l'histoire du pays sur elle-même.

Il faut faire confiance aux images ; celles qui troublent les personnages ont leur écho dans le film, qu'ils ne savent pas voir. Les ombres sur les murs sont, au Japon, un signe iconographique limpide, renvoyant à la catastrophe nucléaire de Hiroshima : l'éclair de l'explosion (le « *pica-don* », titre japonais du film d'Alain Resnais *Hiroshima, mon amour*, 1962), agissant comme une sorte de flash photographique, a inscrit sur quelques murs des ombres de victimes. Des corps éliminés par le souffle atomique ont donc laissé leurs empreintes, devenues depuis de célèbres images et les sujets de

multiples variations artistiques (cf. « Passages du cinéma »). Reprenant de manière très littérale cette iconographie, l'anéantisement des personnages de *Kairo* semble alors renvoyer à l'événement qu'elle commémore. Plus encore, l'avant-dernière scène du film, faisant intervenir une très inattendue catastrophe aérienne, confirme cette référence muette : l'allure de l'avion, l'explosion en plein cœur de la ville, les corps figés carbonisés dans le bureau où pénètre Michi et le nuage de cendre qui les entoure (la « *pluie noire* ») sont comme les éléments d'une soudaine résurgence historique.

Voilà un Hiroshima en fin de film, en bout de course, conclusion d'une catastrophe dont on comprend alors qu'elle en était peut-être l'origine ; voilà aussi le seul feu qui justifie l'allure de cendres des traces laissées par les disparus. Est-ce que, dans une inversion symbolique du cours du temps, tout le récit ne nous emmène pas vers le nœud indéfectible du cauchemar japonais, seul désespoir national fondant la peur de la mort comme toujours présente ? Débutant avec la fin de l'onde de choc, le film se conclurait sur son cœur, pour mieux en faire la catharsis totale et enfin « *détruire le passé* ».

Comment les personnages peuvent-ils rester aveugles à l'évidence de cette ressemblance ? L'inconscience historique est la première manifestation de leur léthargie généralisée, et l'oubli, la règle de leur pauvre survie. Après le suicide de Taguchi, la courte rencontre au café entre ses collègues (chap. 2) montre bien leur étrange inca-



OUVERTURE PÉDAGOGIQUE 1

Kairo (« circuit » en japonais), est un film monté en boucle. Non qu'il s'apparente à un cercle vicieux (comme dans le cas de *Ring* d'Hideo Nakata qui lui est contemporain et qui inverse les relations de causalité), mais bien à une boucle, au sens que le terme revêt en informatique ou dans la musique techno : celui de séquence fixe répétitive. Aussi le film ne privilégie-t-il pas seulement l'itération, mais aussi le *bug*, le court-circuit, donnant à voir une série de variations repartant inexorablement du même point. Le flash-back, le scénario de la contamination qui recommence à l'identique, le retour des mêmes plans, postures et lieux, le montage alterné entre les différents groupes de personnages, sont autant de « ratés » qui réinitialisent le récit. L'Univers, moulinant sur lui-même, semble devoir se reconcentrer sur un point. Comme un big-bang à rebours, le film fait mine d'éteindre tout le système juste avant le générique de fin.

pacité à évoquer la mémoire et la douleur de la disparition, de même que tous ces personnages, sans parents ou aux parents éloignés, sans compagnons ou amis véritables, semblent sans passé ni avenir, dans un état de flottement candide. Jouant du hiatus entre la familiarité qu'éprouve le spectateur face aux ombres des disparus et l'incompréhension des protagonistes, le film produit une subtile torsion du désespoir, qui n'est pas seulement conscience malheureuse de la mort mais aussi intuition impuissante de la catastrophe. Les personnages se souviennent un peu : « *Je commence à entrevoir l'avenir...* » dit Kawashima en conduisant la voiture de Michi (chap. 15). Et dès le début, les petites hystéries de Junko comme les tristesses d'Haru font signes d'un même sentiment de prophétie rétroactive : ce qu'ils ressentent comme à venir est l'apocalypse déjà advenue. C'est simplement, et suivant la règle de toute histoire de fantôme, le retour des morts jusque dans l'événement de leur mort.

La force inquiétante du film est de maintenir l'irrésolution et le flottement des causes, tant dans la généralité de l'apocalypse que dans le détail des comportements. Pourquoi un ruban adhésif rouge ? Pourquoi des chambres ? Pourquoi Internet ? L'absence d'explication, en même temps que le retour systématique des signes, fonctionnent à la manière de rituels eux aussi sans âge. La chronologie indistincte du récit renvoie plus largement à une indistinction des débuts et des fins : quand et comment sont nés

ces rituels ? Quand a commencé l'invasion des fantômes (cf. « Analyse de séquence ») ? L'amnésie tranquille des personnages sert aussi à cela : le chemin à rebours vers une mise en scène symbolique de Hiroshima n'est pas l'explication d'une situation, seulement le paroxysme d'un état. Il ne déclenche aucune révélation mais apporte une tonalité décisive dans la construction de la mélancolie. On comprend alors que le grand enjeu du film est de cerner un affect inédit, par approximations successives. Tout comme l'étrange salle informatique du lycée qui ne cesse de changer de taille et d'apparence à chaque scène jusqu'à devenir un espace incertain, entre hôpital en ruine et garage désaffecté, les personnages évoluent dans un territoire affectif inconnu – entre amnésie et mémoire, peurs et joies, espoir et désespoir. Michi, sur son bateau, sourit à l'ombre de Kawashima. Elle l'a peut-être déjà oublié. Elle a peut-être envie d'une nouvelle mélancolie.

¹ Sören Kierkegaard, *Traité du désespoir*, 1849, Gallimard, « Folio Essais », 1990, p.70.

ACTEUR / PERSONNAGE

Le jeu de la survie

Les courtes séquences d'ouverture et de clôture de *Kairo* ne servent pas uniquement à placer le récit sous le signe de la remémoration et à faire jouer des différences de focalisation. Elles permettent aussi d'introduire un corps différent de ceux qui peuplent le reste du film, et de révéler par contraste leurs qualités respectives. La mathématique des figures s'y simplifie radicalement : sur le bateau, il n'y a plus que deux personnes, si l'on excepte quelques lointains figurants et la silhouette en évaporation de Kawashima. Michi, statique, cheveux au vent, voix off, et le capitaine du bateau, homme d'âge mûr, plus lourd, voix grave, donnant immédiatement un sentiment d'incarnation ou de présence à côté duquel la frêle jeune femme semble elle aussi proche de la disparition. Les variations sur la matérialité des fantômes, oscillant constamment entre le flou et le net, le noir absolu et la présence de quelques traits (ombres d'yeux, de bouches) sont comme repris dans cette opposition inaugurale et finale des deux personnages : Michi, d'abord de dos, sans visage, est au sens figuré un fantôme à côté de cet homme, et son inconsistance est proche de celle de tous ses amis et compagnons d'aventure – Kawashima, Haru, Junko, Yabé.

Politique de casting

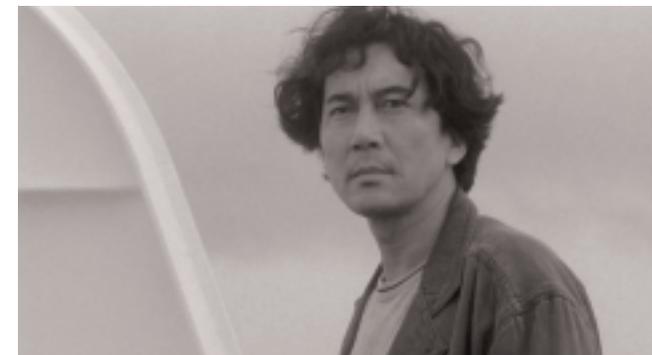
Dans les séquences du bateau, le contraste entre deux types de corporéité est autant le résultat d'une « politique » de casting que d'une pratique d'interprétation. Côté politique, le choix de l'acteur jouant le capitaine est décisif. Ce personnage, remplaçant celui d'un vieux médecin chercheur dans le roman de Kurosawa, a pour seule



fonction d'offrir soudain une assurance d'action – capitaine ou médecin, le rôle paraît bien symbolique, de maîtrise ou de sauvetage. Koji Yakusho, acteur célèbre au Japon pour son travail au théâtre (où il a beaucoup joué Shakespeare) comme au cinéma (pour ses rôles chez Shohei Imamura, Shinji Aoyama, et dans cinq autres films de Kiyoshi Kurosawa) endosse ici un rôle équivalent de « vétéran », par rapport aux très jeunes acteurs du reste du casting. Toutefois, il ne s'agit pas de dresser un modèle – « *Il n'y a pas de personnages âgés qui aient un rôle de guide ou de sauveur. L'histoire concerne uniquement des jeunes entre eux.* »¹ Cette précision donnée par le réalisateur permet de comprendre que l'enjeu de la présence de Yakusho est moins symbolique que « physique ». Comment donner plus de consistance à un corps qu'à un autre ? Les solutions de jeu et de cadrages sont très simples et efficaces : marche depuis le fond de plan qui souligne le poids du corps (chap.1), ordres donnés d'un ton sec, manière de toujours faire quelque chose en parlant. Sans ostentation gestuelle ni complaisance symbolique, Yakusho s'oppose en deux très courtes scènes au désœuvrement généralisé des autres personnages.

Indétermination et comique

Avoir quelque chose à faire, mimer un métier permet très vite de faire consister un jeu. À l'inverse, l'indétermination d'action des autres personnages place d'emblée leurs acteurs dans une difficulté d'expression : bouger quelques plantes (Michi, Junko), tapoter sur un ordinateur (Haru, Kawashima) sont en vérité des gestes banals,



placés dans de soi-disant contextes professionnels qui brouillent encore plus leurs significations et font flotter tous les mouvements. Les acteurs, jeunes, n'ont pas d'autres caractéristiques physiques ou vestimentaires que celles les identifiant aux clichés de la jeunesse japonaise : teint en blond, look hawaïen, Kawashima est un spécimen de la jeune population du quartier de Shibuya à Tokyo ; Haru évoque un cliché de lycéenne nipponne et Michi, un prototype de citadine. Rien ne permet donc aux acteurs, inexpérimentés, de dissimuler leur vacuité d'interprétation, et leur jeu devient alors un constant ballet d'hésitations et de poses dissonantes à force de manque d'invention. Les inquiétudes surjouées de Michi et Junko (chap. 2, 3, 5, 7) ou les balbutiements de Kawashima (chap. 4, 8, 11) semblent autant l'expression de leur désarroi d'acteur que celui des personnages. Parfois cruelle, cette impuissance de jeu peut aussi virer à un comique déroutant. La scène, par exemple, où Kawashima tente pour la première fois de se connecter à Internet (chap. 4) en poussant des borborygmes d'étonnement ou de parfaite incompréhension face à son écran, place d'emblée le personnage sous le signe du ridicule. L'acteur rejoint à ce moment une certaine tradition du jeu japonais – les jeunes écervelés naïfs s'exprimant par onomatopées existents depuis longtemps au théâtre, dans le genre comique appelé « *manzai* », comme au cinéma (on





peut citer, parmi les films les plus connus, *Bonjour* (1959) de Yasujiro Ozu ou *A scene at the sea* (1991), de Takeshi Kitano, lui-même ancien acteur de *manzai*).

Mais le comique et la candeur involontaires de Kawashima ne lui permettront pas plus d'échapper à la maladie mortelle de la mélancolie, figeant les expressions et réduisant soudain le jeu à un masque cata-tonique et un ralentissement de tous les gestes. Ne pas couper le flot des actions et des mouvements, aussi insignifiants soient-ils, est donc une condition de survie. C'est ce qui sauve la très agitée Michi et la place finalement à côté du capitaine. Jeu vide ou jeu plein, peu importe, il ne faut pas s'arrêter.



Koji Yakusho dans *Doppelgänger* (2003)



KOJI YAKUSHO : FILMOGRAPHIE SÉLECTIVE

2005 :	<i>Mémoires d'une geisha</i> (Rob Marshall)
2004 :	<i>Lakeside Murder Case</i> (Shinji Aoyama)
2003 :	<i>Doppelgänger</i> (Kiyoshi Kurosawa)
2001 :	<i>Kairo</i> (Kiyoshi Kurosawa)
2001 :	<i>De l'eau tiède sous un pont rouge</i> (Shohei Imamura)
2000 :	<i>Eureka</i> (Shinji Aoyama)
2000 :	<i>Séance</i> (Kiyoshi Kurosawa)
1999 :	<i>Charisma</i> (Kiyoshi Kurosawa)
1998 :	<i>License to live</i> (Kiyoshi Kurosawa)
1997 :	<i>Cure</i> (Kiyoshi Kurosawa)
1997 :	<i>L'Anguille</i> (Shohei Imamura)
1996 :	<i>L'Homme qui dort</i> (Kohei Oguri)
1985 :	<i>Tampopo</i> (Juzo Itami)

OUVERTURE PÉDAGOGIQUE 2

Apparaissant dans cinq films forts de Kiyoshi Kurosawa, Koji Yakusho est son acteur « fétiche ». C'est peut-être surtout son double, par lequel le cinéaste se confronte à lui-même et joue avec l'effet *Doppelgänger* (le phénomène de dédoublement de soi, qui donne d'ailleurs son nom au dernier film en date du cinéaste). *Kairo* lui confie une position singulière : en marge, plutôt que principale ; et à contre-emploi de ses autres prestations (maître de la situation, plutôt que perdu). Pourquoi ce parti-pris inhabituel ? Revoyons le prologue. Sur le bateau, l'acteur est à l'origine d'une focalisation importante : c'est lui qui voit la silhouette féminine face à la mer. C'est précisément cet enchaînement par un raccord sur le regard (un plan sur la femme de dos suivi d'un plan sur le personnage observant) qui est fatal dans *Kairo*. Le spectateur y est contaminé par le spectacle. Si donc Yakusho incarne l'auteur, titulaire du premier regard porté sur le film, foyer de l'épidémie, on comprend que son intervention met en scène et enclenche un autre niveau de contamination : nous tous qui avons vu ceci sommes désormais en sursis.

¹ Kiyoshi Kurosawa, propos in Brice Pedroletti, « Kiyoshi Kurosawa tourne *Kairo* », *Le Monde*, 19/07/2000.

DÉFINITION(S)

« Mise en scène » est une notion ambivalente, dont l'emploi recouvre généralement trois significations complémentaires mais bien distinctes. La première est tirée de l'origine théâtrale de l'expression : « mise en scène » signifie alors une certaine manière de disposer entrées, sorties, déplacements des corps et organisation des décors dans un espace donné – au théâtre la scène, au cinéma le champ. La seconde est un transfert scénique de cette origine vers le cinéma seul : la « mise en scène » serait le langage, l'écriture propre au cinéma – la preuve de son existence en tant qu'art. La troisième est un autre décentrement de cette origine, cette fois moins vers l'art du cinéma que vers ses artistes, « mise en scène » désignant dans ce cas les moyens par lesquels un cinéaste imprime sa marque aux films qu'il tourne – une affirmation de singularité, un effet de signature en somme.

MISE EN SCÈNE

L'espace aux fantômes

Les fantômes sont là depuis longtemps, on ne sait plus dire exactement quand tout a commencé. On ne sait pas dire non plus comment ils apparaissent dans un coin de chambre, une pièce reculée – à quelle vitesse ils viennent à la visibilité, et lorsqu'ils disparaissent, s'ils ne sont pas encore là. Les ombres gagnent l'intérieur des architectures, font des images indistinctes dans les cadres d'ordinateur ou de télévision, mettent dans la lumière des trous noirs, des zones de vide et de tremblement. Les corps deviennent des buées ou des gaz, des objets de sublimation : évaporations, condensations, passages soudains à l'état de cendre ou de nuage, comme une dispersion ou une contraction des composantes physiques à la manière d'une image. C'est précisément cette ambiguïté, du corps à son image et de la possibilité d'un « corps de l'image », qui fonde les principaux effets de la mise en scène de *Kairo*. Elle est synthétisée dans la confrontation de Kawashima avec un fantôme (chap. 17), où l'apparition, traitée avec tous les signes de l'hallucination visuelle – flous, jeux de clair-obscur et de confusions avec l'arrière-plan, mouvements impossibles – se révèle totalement incarnée, existante en masse, lorsque le jeune homme l'agrippe soudain par les épaules. Le monde des esprits arrive lentement à la consistance physique en passant par l'état d'image tandis que les hommes semblent, eux, s'abîmer en images, dans une sorte de circuit ou d'échange entre les deux.



Espaces premiers, espaces seconds

Ces circuits ont des lieux, les passages ont des points. « Zone interdite », portes et fenêtres cernés de rouge, écrans, mur ou sol conservant l'ombre d'un corps, sont les seuils sur lesquels l'image se forme. Et il y a plus géné-

ralement, dans les plans et les raccords de *Kairo*, la mise en relation d'un espace principal – architectural, visuel ou sonore – à un espace second qu'il contient au double sens de le cadrer, de l'entourer, et de le retenir, d'en éprouver la pression envahissante. Les endroits où les images se font et se défont sont subordonnés à des espaces premiers dont ils constituent encore des antichambres. L'inversion en doigt de gant de cette hiérarchie, le passage de l'autre côté du miroir, est la menace constante qu'ouvre la mise en scène – en accord avec le basculement possible de focalisation, au profit des fantômes, évoqué plus haut (« Analyse du récit »).

Une telle inversion détermine par exemple la scène où Harué rentre dans une pièce de son appartement depuis laquelle un œil invisible la regarde

et « envoie » les images sur son ordinateur (chap. 14). Situés sur un même axe, les écrans, la porte de la pièce et le point où serait localisé l'œil invisible produisent une sorte de ligne hypnotique tétanisant le personnage sur une frontière, une zone d'indistinction entre ce qui peut être vu et ce qui regarde, entre ce qui existe déjà et ce qui n'existe pas encore. Grandit l'impression effrayante que la jeune fille pénètre dans l'image, ou plutôt produit par son déplacement une soudaine matérialisation de ce qui aurait pu rester à l'état de virtualité visuelle.

C'est que les personnages semblent aussi ne voir les fantômes que parce qu'ils cherchent à les voir (même lorsqu'ils déniaient violemment leur visibilité, cf. chap. 17), déclenchent ou accélèrent leurs incarnations par une irrésistible pulsion scopique renvoyant alors les zones floues auxquelles ils s'attachent à leurs propres névroses : Harué semble pleurer sur elle-même, dans la pièce mise en image par les fantômes. La métaphore du miroir est bien active.



La ligne hypnotique

Comment les « espaces premiers » contiennent-ils les « espaces seconds » ? Comment la mise en scène produit-elle l'impression qu'une image en contient une autre, non pas comme simple incrustation ou cadre dans le cadre, mais comme monde dans le monde, porte sur un ailleurs, couvercle d'une boîte de Pandore ?

La « ligne hypnotique » évoquée à propos du chapitre 14 est un des dispositifs les plus remarquables de ce travail : le personnage qui subit une

apparition est toujours pris sur un axe mettant en relation deux modes de manifestation du fantôme, avec une profondeur de champ importante dans laquelle il ne peut plus qu'avancer ou reculer. Le corps d'un fantôme entre en relation visuelle avec une ouverture, ou avec un mur, une fenêtre, une inscription, une tache ; cette relation crée un axe sur lequel celui qui regarde se place et qu'il ne peut plus quitter. La scène où Yabé visite une « Zone interdite » (chap. 5) en est un bel exemple. Découvrant d'abord un grand pan de scotchs rouges illuminé, il s'avance et se retourne, pour voir derrière lui une femme se déplaçant comme au ralenti. L'espace plat du mur rougi et celui, plus sombre, où la femme évolue, paraissent avoir leurs propres lois géométriques, lumi-

neuses, temporelles ; inaccessibles au personnage, ils le saisissent et le terrorisent ensemble, comme un piège simultanément corporel et visuel. Dans la scène de la disparition de Junko (chap. 12), toute la mise en scène tient sur un seul axe déterminé par un premier plan flou sur la jeune femme vue à travers un rideau et la présence de Michi, en profondeur. Lorsque, en contre-champ, le corps de Junko se résorbe en une ombre noire à côté de la fenêtre, Michi recule puis avance, incrédule, sur la ligne hypnotique, avant que les cendres de son amie, dispersées par une bourrasque, se diluent dans le volume de la pièce.

Places nettes

L'usage d'une grande profondeur de champ et du plan large est constant dans *Kairo*. Il permet d'abord de traiter le plan comme un espace de compositions géométriques : les lignes épurées de l'architecture et du mobilier, des portes et des fenêtres, redoublent dans l'image les structures du cadre et viennent enserrer les personnages. Les écrans d'ordinateur ou de télévision, les scotchs rouges entourant les portes, fonctionnent à leur tour comme des reprises de ces structures. Ces divers effets de cadres produisent une forte localisation des phénomènes, qui amplifie par contraste l'impression de leur débordement ou de leur prolifération.

Les variations sur la couleur rouge, par exemple, s'alimentent essentiellement de l'introduction de motifs graphiques, nettement délimités en eux-mêmes et par les surcadrages : les scotchs, une inscription sur une

vitrine (chap. 3), un reflet sur un mur (chap. 10), un feu de signalisation (chap. 13). La couleur, néanmoins, semble passer identiquement d'un motif à un autre, circulant « par-dessous » la claire délimitation des formes tout comme les mêmes images de mort se retrouvent d'ordinateur en ordinateur. L'usage de la coupe nette au montage (dans ce film de fantôme, aucun fondu enchaîné ou surimpression) et la manière, très caractéristique de Kurosawa, de parfois interrompre soudainement le son pour créer des moments de silence délimités, participent d'un même jeu d'enchaînement de l'indéfini dans le défini. Les premiers et derniers plans du film sont emblématiques de ce travail : à la verticale parfaite d'une mer calme, l'image affirme tout à la fois son extrême raison géométrique et le caractère informe, illimité et profond de l'espace qu'elle cadre.

Zones floues

Les espaces seconds s'annoncent dans la profondeur de champ et à l'intérieur des surcadrages, comme des zones de brouillage des silhouettes, de diminution des contrastes par réduction ou intensification de la lumière ou des couleurs. Il ne s'agit pas seulement de mettre le fantôme dans le noir, mais de le laisser sourdre d'une atmosphère ou d'une matière, d'un volume ou d'un aplatissement localisés dans l'espace. Bâches tendues (chap. 2), grain de l'image des ordinateurs (chap. 3, 4, 11) ou du film lui-même (chap. 9), verre épais (chap. 12), pan de mur sur-exposé (chap. 17), des procédés différents introduisent dans l'image ces points indistincts, d'où ne jailliront pas toujours des apparitions. L'intuition et la pression visuelle de ces zones suffisent à créer l'inquiétude et à généraliser la menace sous sa forme mélancolique : l'action la plus régulière de l'invasion n'est pas la mort directe, mais la décomposition méthodique des nettetés, contre laquelle les personnages ne peuvent rien.

OUVERTURE PÉDAGOGIQUE 3

Comme dans ses précédents films (*Cure* ou *Charisma*), ce qui intéresse profondément Kurosawa est de mettre en scène une maladie mortelle, une dégénérescence. Mais ce qui est propre à *Kairo*, ce sont les proportions universelles de la catastrophe. Cette fois, c'est tout l'Espace et le Temps qui périclitent. Comme si l'on touchait à la fin de l'Histoire, on reconnaît dans le film les reliquats des différents stades palingénésiques : l'Etat de nature avec la serre où travaille Michi, la civilisation industrielle avec l'usine désaffectée. Quant à notre ère de la communication, c'est précisément celle qui disparaît sous nos yeux. Pour preuve, la manière dont Kurosawa filme Tokyo devenue déserte (chap. 18), ville fantôme et non-lieu, embaumée à jamais dans sa virtualité. Il ne s'agit pas là de donner crédit à une téléologie millénariste (réactivée par le *bug* de l'an 2000), mais bien de renouer avec une tradition de cinéastes (de Murnau à M. Night Shyamalan, en passant par Michael Powell) pour qui l'essence du cinéma est profondément liée au fantastique.





ANALYSE DE SÉQUENCE

Confusion des origines

Chapitre 9 du DVD, de 49mn40s à 53mn30s

Dans l'alternance des focalisations entre le trio Michi-Yabé-Junko et le couple Kawashima-Harué, un troisième terme vient s'introduire, le temps d'une courte séquence (chap. 9). Yochizaki, présenté à Kawashima par Harué dans une scène précédente (chap. 8), est un étudiant du lycée – il pourrait être l'inventeur brillant et mystérieux du logiciel « *étudiant les rapports humains* », fournissant une première visualisation abstraite de l'action des fantômes. Mais comme les autres protagonistes, le personnage paraît très banal, jeune Japonais de magazine lissé par son allure vestimentaire et ses attitudes. Il vient renforcer l'impression d'une forte « américanisation » des personnages et des contextes, ramenant par certains aspects l'atmosphère de *Kairo* à celle d'un « *teenage horror movie* », sur le modèle par exemple de *Scream* (1996) (le réalisateur, Wes Craven, participe au remake américain de *Kairo*). Son introduction dans l'ensemble des protagonistes sert aussi une fonction classique du film d'horreur de série B : un personnage, spécialiste autodéclaré du phénomène paranormal qui occupe le récit, vient en offrir une explication.

Ces allégeances au genre et à son esthétique dominante sont cependant détournées par de multiples détails qui, comme il a déjà

été signalé à différents niveaux de l'analyse, font « flotter » les significations, brouillent les pistes. Après la scène de la bibliothèque, Yochizaki décrit à Kawashima, en termes généraux, ce qu'il suppose être une origine possible des fantômes ; mais à l'écran, son récit off est illustré par des images précises – lieux nommés, visages, suite d'actions. Qui, alors, raconte ? Par ailleurs, le caractère définitif, apocalyptique, de ce qu'il évoque ne le trouble visiblement pas, il n'exprime aucune peur, aucune volonté. Comme on l'a proposé dans la partie « Analyse de récit », le passage obligé par l'explicitation n'induit pas un comportement générique du personnage : la « moralisation » inédite de l'histoire s'exprime par une drôle d'indifférence, mélange d'assurance, de résignation ou de parfaite inconscience du danger.

Sur le fond de ces brouillages narratifs, la séquence distille deux autres grandes dissonances – temporelle et lumineuse.

Yochizaki prépare un thé pour Kawashima (1). L'espace est indéterminé : on vient de quitter la bibliothèque, le lieu semble encore appartenir au lycée mais le personnage s'y comporte comme chez lui. On comprend plus tard qu'il s'agit d'une partie de la très poly-

morphe salle informatique. Gris, fonctionnel, aveugle, le décor contraste avec la lumière douce qui tombe sur le bas du corps, semblant venir d'une fenêtre que l'on ne verra pas. Yochizaki se déplace, suivi en travelling et panoramique pour rapidement découvrir Kawashima, assis sur une chaise, au bord d'une autre zone de lumière blanche (2). L'ombre de Yochizaki passe un instant sur lui au moment où le personnage disparaît du cadre, aidé par un court volet naturel sur la gauche – la douce lumière semble contenir une menace d'évaporation. Puis il revient dans l'image, s'assoit et sert le thé, son mouvement et le recadrage venant alors pointer la pose anxieuse de Kawashima, avant-bras croisés et se tenant les genoux (3). Puis la caméra se baisse lentement, laissant de la place à une zone éclairée à gauche, tandis que Yochizaki commence son histoire. Au premier plan, Kawashima de profil, dissimulé derrière ses cheveux et pris de face par la lumière, semble ne pas l'écouter (4).

« *Peut-être qu'au début, ça a commencé de façon vraiment anodine.* » Ayant expliqué que là où ils existaient depuis la nuit des temps, les fantômes n'ont maintenant plus de place et doivent « *se répandre* » dans notre monde, Yochizaki entame une sorte de récit des origines. À son « *peut-être* » vient soudain correspondre la visualisation d'un





lieu inconnu (5) : une pièce vide, sombre, avec une structure d'étagères à gauche et une lucarne, à droite. Les lignes de la structure évidée, le double cadre de la lucarne et la profondeur de champ donnent au lieu une forte qualité d'abstraction géométrique (comparable à celle de certaines œuvres du plasticien Sol Le Witt). La lumière blanche venant de la lucarne semble identique à celle qui tombe sur Kawashima, dans un autre espace et un autre temps.

Mais quel est exactement le temps du récit de Yochizaki ? Ces images sont-elles hypothétiques ou visualisent-elles, au-delà de ce que peut savoir le personnage, la véritable origine de l'apparition des fantômes ? Une chute d'intensité lumineuse fait signe d'une accélération temporelle qui vient encore troubler les repères : combien de temps à passé, dans l'immutabilité de ce volume clos ? Un homme regarde par la lucarne, puis entrouvre une porte (6), raccordant en une sorte de faux contre-champ avec un plan rapproché de Yochizaki (7), pour confirmer, après la lumière, les échos d'un lieu à l'autre.

Le jeune homme continue son récit sans qu'il n'y ait plus de lien manifeste avec les images : « Une fois le seuil critique atteint, plus rien ne pouvait arrêter ça (...) Ça a dû se passer ainsi. » Il devient clair que, suppléant au personnage qui ignore l'histoire réelle, le film se charge d'en présenter des éléments. Cette ignorance de l'histoire correspond à celle décrite plus haut (cf. « Point de vue ») à propos de Hiroshima : les protagonistes ne savent pas reconnaître ce que le film montre et dans l'évidence du désastre, semblent seulement victimes d'intuitions inquiètes. L'homme qui le premier a posé du ruban adhésif fait figure de héros solitaire, mais vain (9) :

déjà pris dans des structures qui ressemblent à celles de la pièce aux fantômes (8), ou dans les mêmes lumières que Kawashima (10), il fait le même geste que tous les utilisateurs du scotch rouge et rejoint ainsi passivement la foule anonyme des victimes (11). À l'intérieur de la pièce close, dans la lumière verdâtre au grain épais, un fantôme se contracte lentement, quelque part au fond, indistinct (12). « Ça a dû prendre des heures, des jours, des semaines. » Le temps ne compte pas, seul l'espace est à gagner pour les esprits : dans le nid du cadre fixe, des lignes comme des squelettes géométriques assurent des repères pour le flou. Ce fantôme est une esquisse de celui qui apparaîtra, toujours plus incarné, dans le chapitre 17, et pourra alors quitter la profondeur de champ pour s'avancer jusqu'à l'avant-plan.

Trois plans achèvent rapidement l'explication : une destruction partielle du lieu (13, 14), on ne sait quand, a forcé les fantômes à fuir... par une prise de téléphone ! L'idée est si saugrenue que le film ne l'énonce que par métonymies : une prise traînant dans les gravats, non loin du scotch défait (15), et un son de connexion Internet. On revient au lycée, où Yochizaki sert à nouveau du thé (16) dans un plan large qui permet de recomposer tout l'espace. La ruine du lieu de naissance du fantôme se répète dans l'étrange désordre de cette salle, parcourue par un travelling latéral. Seul le rectangle de lumière, au fond, paraît stable et puissant, comme taillé net dans une matière vive. Flottant sans autre cadre que celui qu'il génère, il fait signe d'une présence autre, ni bénéfique, ni maléfique, dont le récit incertain de Yochizaki aura été l'introducteur.

ATELIER 1

Comment interpréter dans cette séquence la multiplicité des surcadrages ? Le surcadrage consiste à redoubler le cadre de l'écran par des cadres secondaires relevant de la mise en scène ou du décor. Ces cadres dans le cadre abondent ici. Les casiers et écrans de télévision en arrière plan ; le mobilier (armature des tables, des chaises, des dessertes) ; la disposition des pièces (portes, fenêtres) ; les structures métalliques apparentes (étagères à claire-voie, poutres des immeubles en démolition) ; les surlignements du scotch rouge ; les mystérieux faisceaux de lumière rectangulaires, sont autant d'ouvertures virtuelles sur l'au-delà. Une angoisse neuve et paradoxalement décuplée en découle. L'espace quadrillé, balisé, ne recelle plus de coins d'où les fantômes traditionnellement surgissent. Mais c'est tout l'espace lui-même désormais, devenu plan, qui s'érige en pure surface de contact avec l'inconnu. La peur n'est plus polarisée : elle est sans limite.





1, 2, 3

La danse de l'ombre seule

Chapitre 13 : Junko vient de disparaître sous les yeux de Michi. De son côté, Kawashima toujours insouciant, après avoir redonné confiance à Harué (chap. 11), s'attarde dans une salle de jeux électroniques déserte. Sortes de versions primaires et colorées des ordinateurs où apparaissent les fantômes, les jeux brillent de toutes leurs lumières et de leurs mélodies obsédantes, aussi actifs que si les humains étaient encore là. Kawashima, d'abord assis devant l'un d'entre eux, se lève soudain, soucieux, et dans un plan d'ensemble en forte plongée va sonner à un comptoir. Il déclenche ainsi un enchaînement de trois plans qui va l'éliminer du cadre, en mêlant une extrême rigueur géométrique des rapports spatiaux à une oscillation inquiétante des rapports du flou et du net.



1. On rattrape Kawashima en plan américain, de profil, avec une profondeur de champ réduite qui le place dans une zone nette mais laisse le fond légèrement indistinct. Corbeille, tasses, écrans : le désordre du décor évoque la salle informatique du lycée et confirme

l'analogie technologique entre les ordinateurs et les jeux. Au moment exact du raccord, à peine visible, une ombre passe en fond de champ dans la zone floue dominée par un aplat rouge. La profondeur de champ n'est donc réduite qu'à la mesure de ce qu'elle ménage, dans le surcadrage dessiné par les écrans, un lieu d'indistinction qui va bientôt passer au tout premier plan. Kawashima, s'étant retourné, apeuré, pour voir, ne s'aperçoit pas du renversement spatial. Floue au fond, floue devant, l'ombre a fait un détour par le hors-champ pour venir pointer en deux temps la ligne hypnotique sur laquelle le personnage est déjà pris sans le savoir. Le fantôme ressort du champ par la gauche et Kawashima, croyant fuir, prend la même direction, suivi par un court panoramique.



2. Le raccord inverse l'ordre des nettetés tout en conservant la ligne hypnotique, sur un axe perpendiculaire au premier. Cette fois Kawashima, en amorce au premier plan, est flou, et l'apparition en fond est nette, mais toujours presque totalement noircie,

comme dans un impossible et total contre-jour – on devine seulement quelques flottements de cheveux. L'avancée du fantôme et le recul paniqué de Kawashima tendent la ligne de regard et élargissent la place de la silhouette, sorte de trou noir au milieu des motifs colorés fluorescents. La bande son augmente l'impression d'une forte différence d'espace à chaque changement d'angle, comme des modulations de fréquence sur une radio : les mélodies entêtantes des jeux se combinent de manières variables, deux mélodies semblaient dominer le plan 1, une troisième se rajoute en 2.



3. Mais il n'y en a plus qu'une seule au changement de plan, raccord dans l'axe du précédent qui élimine Kawashima du cadre, et rend l'ombre au flou. Le fantôme, visiblement féminin, déploie une ébauche de danse sur le petit air électronique. Derrière, les jeux

tournent, clignotent, l'accompagnent. Un ralentissement paraît affecter les mouvements, sans que l'on puisse discerner une manipulation de la vitesse du plan : c'est plus certainement le fantôme qui impose son rythme, se taille dans la salle un bloc d'espace et de temps destiné à fasciner. La danse, lourde, dissonante, engendre une sorte de burlesque effrayant, une atmosphère de fête macabre. Le plan se prolonge, imprègne de son étrangeté – sans autre forme d'action, bouclé sur lui-même, il pourrait durer jusqu'à la fin du film. Un fantôme ne veut que cela : comme une mélodie qui s'isole d'un orchestre, plan par plan, axe par axe, gagner toute l'image à soi.

ATELIER 2

Examinons les raccords de cet 1, 2, 3. Les raccords désignent les éléments visuels et sonores qui maintiennent l'illusion de continuité lors d'un changement de plan. Ils sont une convention, que certains cinéastes préfèrent contourner en privilégiant les ruptures entre les plans. Ici, on retrouve bien certaines « règles » : ainsi les raccords de direction (Kawashima sort par la gauche puis se tient à droite) respectent une cohérence spatiale et figurative. Pourtant, sans aller jusqu'au « faux-raccord », Kurosawa élimine savamment tout effet de jointure : on n'assiste pas aux entrées de champ de certains personnages (celui du fond en 1, de Kawashima en 2), les zones de flou sont inversées, et les sons, quoique continus, sont détimbrés et assourdis d'un plan à l'autre. Tel un bocal, chaque plan est travaillé comme un petit monde clos, non plus contigu aux autres, mais parallèle, comme si l'enjeu était de filmer l'enfermement de chacun dans sa propre « monade ».



Les contes de la lune vague après la pluie

ATELIER 3

Les singuliers mouvements – entre danse et boucle numérique – qui animent les figures fantomatiques de *Kairo*, correspondent à une ambition plastique : travailler une surface comme une zone de tensions entre le figuratif et l'abstraction. Influencé par l'art moderne, Marcel L'Herbier fut en 1921 l'un des premiers à avoir tenté cette équation au cinéma dans une scène de son *El Dorado*. La danse de Sibilla (vedette d'un cabaret fameux) y est progressivement floutée, sa silhouette dessinant alors d'étranges motifs rythmiques sur le fond du décor. Plus qu'une danseuse, c'est le rythme pur qui est capté par un continuum entre forme et idée.

Proposons aux élèves une recherche personnelle en demandant à quel peintre contemporain le travail de Kurosawa peut faire songer. On peut retenir Francis Bacon comme l'une de ses sources. Chez l'un et l'autre, des arènes géométriques surcadrent des silhouettes floues, en devenir, indéfinies entre l'incarnation et la décomposition, et tendues jusqu'à la déformation par une aspiration vers l'ailleurs.

FIGURE

Marcher-danser

Il y a pour les fantômes de *Kairo* deux manières de se déplacer. La manière immatérielle et invisible, à travers les réseaux électroniques, qui permet d'imaginer qu'ils sont instantanément partout à la fois. Et la manière matérielle, par laquelle ils apparaissent sur des écrans et dans des espaces, pas tout à fait corps, pas tout à fait image, tendant vers l'incarnation mais encore au bord de l'incorporel. Cette division paradoxale de la nature du fantôme a toujours alimenté les effets des films fantastiques, elle est même la raison essentielle du succès, tant public que théorique, du genre. Le cinéma, défaisant la matérialité de ce qu'il filme, en restitue néanmoins une impression vive, proche de l'hallucination. Toute figure filmée est ainsi une sorte de fantôme auquel on accorde existence et action, et les fantômes de cinéma exacerbent, poussent à leurs limites les illusions de l'impression de réel produite par l'image en mouvement.

Les fantômes de cinéma sont souvent intimement liés à la matière même du film, et d'abord dans leurs déplacements. *Nosferatu* (Friedrich Murnau, 1922) a rassemblé la majorité des effets spatiaux du genre fantastique : glissements comme en suspension, accélérés, disparition puis réapparition dans une autre partie du cadre par surimpressions, brusques raccords d'un lieu à un autre, ces procédés ont été techniquement affinés par la suite mais jamais profondément renouvelés. *Kairo* en reprend quelques-uns, en leur ajoutant des caractères propres au genre très codé et fertile du « *yuri eiga* », le film de fantôme japonais. Dans le « *yuri eiga* », le fantôme a généralement plus de matérialité que dans la tradition occidentale : corps lourds, démarches pleines de déséquilibres et d'enchaînements incongrus de mouvements, la peur naît moins de la capacité à apparaître et disparaître que d'une monstruosité latente de l'esprit, qui se comporte « presque » comme un être normal. On en

trouve des exemples dans le film le plus connu du genre, *Kwaidan* (Masaki Kobayashi, 1963) mais surtout dans les plus beaux, *Les Contes de la lune vague après la pluie* (Kenji Mizoguchi, 1953) et *L'Empire de la passion* (Nagisa Oshima, 1978). Dans le film de Mizoguchi, la princesse Wasaka, esprit en quête d'amour, danse pour son amant qui ignore qu'elle est un fantôme – c'est alors la danse traditionnelle japonaise, lente et posée, qui induit l'étrangeté corporelle. Le retour récent du « *yuri eiga* » comme genre actif du cinéma japonais a produit, outre plusieurs films de Kiyoshi Kurosawa, le succès international, *Ring* (Hideo Nakata, 1998), pour lequel les mouvements du fantôme féminin ont été interprétés par une danseuse puis inversés au montage.



Les contes de la lune vague après la pluie
Kenji Mizoguchi, 1953

La danse est exactement ce qui maintient le corps entre matérialité brute et image, impression de présence et sentiment d'un dépassement ou d'une impossibilité physique. Elle informe la plupart des marches de fantômes dans *Kairo*, depuis la première apparition face à Yabé (chap. 5, voir ci-contre) jusqu'à la dernière, face à Kawashima (chap. 17). Que l'acteur soit filmé frontalement, dans le premier cas, ou qu'il soit passé au filtre d'une manipulation numérique, dans le second, les résultats sont proches : le corps avance par déplacements de poids momentanés, décrochages de vitesses, glissements sur lui-même. Plutôt que de spectaculaires transferts d'un point à un autre, on assiste à des danses progressives, par lesquelles le fantôme grignote l'espace, se l'approprie comme son volume propre et entier – et parfois, suprême et comique horreur (chap. 13, cf. « 1, 2, 3 »), semble trouver du plaisir à ses sombres chorégraphies.



Blocs de flou



Certains techniciens du cinéma affirment que la netteté n'existe pas. Le flou est la règle générale des images, à des degrés divers, contrôlé pour ne pas choquer ou gêner la perception du film, mais toujours présent. La netteté serait en vérité une perception relative : relative à la distance à l'image, à la qualité de la pellicule et de la projection, à la vision du spectateur. Se rapprocher de l'image cinématographique ou photographique c'est, comme le personnage principal de *Blow Up* (1968) de Michelangelo Antonioni, se perdre soudain dans le brouillard de son grain. Mais le grain, lui, n'est-il pas net ? L'idée même de flou est instable. Elle sert à désigner la qualité de ce qui, dans un motif que l'on suppose délimité, échappe à la délimitation, à la localisation. Le flou évapore les figures tout en leur conservant des masses et des silhouettes, il fond et confond les objets sans les faire disparaître totalement – procédé visuel et non physique, il a besoin de l'existence de ce qu'il altère pour donner l'impression d'une inexistence.

Mais le jeu, aussi, se retourne : un flou donne existence à ce qui n'en a pas, trompe les perceptions, crée des mirages. Des historiens du cinéma ont montré comment dès le XVII^e siècle, le principe de la *camera obscura* servait à des charlatans pour faire croire à des apparitions démoniaques – projetant sur des murs, grâce à une lentille, les images pâles et floues d'acteurs déguisés qui jouaient dans une pièce voisine. Les procédés du cinéma n'ont guère changé, et la manière dont *Kairo* utilise le flou pour la représentation de certains de ses fantômes est d'abord intéressante par sa manière de travailler à l'intérieur de la tradition la plus éculée. Il y apporte un trouble tout moderne : comme on l'a décrit dans la partie « Mise en scène », *Kairo* tente de cerner le flou, de l'enserrer dans des surcadres, de lui donner des lieux, et même de lui céder une existence « en soi », comme lorsque Kawashima pose les mains sur les épaules floues d'un fantôme (chap. 17).



Donner au flou une indépendance formelle est, ici, renouveler sa capacité à inquiéter. Techniquement, le flou existe généralement par zones correspondant à des tranches d'espace. Sa définition est inséparable de celle de la profondeur de champ, qui désigne l'intervalle métré où les corps et les objets apparaissent nets. Plus ou moins étendue, plus ou moins proche, et potentiellement infinie, la profondeur de champ ne module l'allure des corps qu'en fonction de leur distance à la caméra. Elle fait donc du flou une relation spatiale – et c'est ainsi qu'il est utilisé dans la plupart des films, par exemple dans le procédé classique du champ-contrechamp, où les figures en vis-à-vis sont souvent alternativement floues et nettes aux changements de plan.

Kairo opère deux grandes et belles variations sur cette fatalité technique. La première consiste, dans certaines scènes, à produire l'impression que le flou n'existe pas par « tranches » mais par « blocs » d'espace, en volumes indépendants. C'est ce que désigne l'utilisation des bâches sur la terrasse du lieu de travail de Michi (chap. 3, 7) ou la pièce dans laquelle apparaît le premier fantôme (chap. 9, cf. « Analyse de séquence »), dominée, lors de la gestation de l'apparition, par un fort grain photographique donnant l'impression que tout l'espace baigne dans un même léger brouillard. La deuxième variation découle de la première : certains corps se détachent des zones floues et s'avancent, indistincts dans le net, comme des transports d'une image dans une autre (chap. 13, 17). C'est le fantôme qui fait alors bloc d'espace, et une détermination visuelle qui prend corps.



Un procédé technique dans *Kairo* figure véritablement la manifestation des fantômes, le fait qu'ils deviennent perceptibles : c'est le rattrapage de point. Il s'agit de changer le point de l'image au cours du plan, en rendant net ce qui était flou et vice-versa. Kurosawa associe étroitement cette technique à ses épiphanies spectrales. Citons une occurrence exemplaire. Au chapitre 16, Kawashima et Michi cherchent Harué dans l'usine. Ils avancent vers nous sous le vaste hangar (1h32mn), stoppent et se retournent. La caméra accompagne leur regard par une correction de point qui permet de discerner et de cibler une silhouette située en haut d'une poutre. La forme était présente dans le cadre depuis le début du plan, mais indétectable. Il aura fallu ce changement de focale pour que l'apparition ait lieu. Passer dans l'au-delà tient donc de l'accommodation visuelle : plus de seuil à franchir ; juste à jalonner le regard.



PROLONGEMENT PÉDAGOGIQUE

En dépit des apparences, les fantômes dans *Kairo* sont un prétexte. Le film réussit moins à réactiver une solide tradition de la culture japonaise, qu'à proposer un essai théorique et plastique sur le vide. Ce n'est pas là pour Kurosawa un enjeu d'ordre sociologique (relatif à la solitude des individus dans la société contemporaine), mais bien un problème de cinéma, une manière de réfléchir qui engagerait les moyens propres de son art. Comment filmer le vide, en effet ? Quelle texture ou présence lui donner ? Un plan essentiel du film a, sur ce sujet, valeur fondatrice. Il se situe au début du chapitre 15 et constitue à soi seul une installation vidéo. Une petite télévision abandonnée sur une table continue à fonctionner sans spectateur et à donner les nouvelles du jour : la longue liste des disparus est égrenée dans un désert total pendant trente longues secondes. Au lieu de le remplir, cette litanie creuse encore plus le vide, l'emplit à rebours d'une absence démultipliée. C'est par le trop-plein même qu'est entretenu le vertige de la perte. L'un ne se manifestant pas sans l'autre, on ne peut les aborder que dans leurs échanges et relativité respectives.

Toute la mise en scène de Kurosawa retient cette leçon : l'espace cinématographique doit s'organiser en degrés permettant que le vide et le plein se suscitent mutuellement. Ainsi, les décors occupent une place importante du champ visuel. Mais le cinéaste privilégie alors les plans d'ensemble, et s'évertue à filmer de loin, de manière à interposer entre la scène et notre regard tout une série d'écrans, de membranes, de terrains vagues. Ceux-ci sont autant de sas de décompression : surcharge et vacuité s'y alimentent réciproquement. La grande réussite de Kurosawa est cette stratification en profondeur de l'espace. *Kairo*, on le voit, renouvelle les possibilités de mise en scène sur cet axe. La profondeur de champ n'est plus seulement un « échiquier dramatique »¹



comme l'écrivait André Bazin à propos d'Orson Welles, mais aussi un système actif de valeurs corrélatives. Aussi faut-il bien considérer l'usage du flou et du rattrapage de point (voir atelier 4) comme des figures clefs du dispositif. En longue focale – avec faible profondeur de champ mais grande perspective – ces effets sont l'occasion de traduire cette perméabilité et interversion du non-être et de la présence.

De telles recherches investissent la surface de l'écran (et donc du cinéma) de la capacité de saisir les avatars de l'Être. Elles ne relèvent pas d'un formalisme gratuit, mais engagent une vision du monde qui renouvelle complètement la nature même du fantastique. Proposons aux élèves de comparer *Kairo* à des classiques de l'épouvante : à *Nosferatu* de Murnau, aux *Innocents* de Jack Clayton, aux standards de John Carpenter (dont *Fog*, le plus proche de *Kairo*). On s'apercevra que ce qui est ici fondamentalement nouveau, c'est que la peur advient désormais dans le plan. Les ficelles

traditionnelles du montage (l'insert qui nous fait sursauter) ou du hors-champ (la Bête se cache forcément quelque part) sont abandonnées. Le fantastique traditionnel qui postule l'existence d'un double fond du réel, tombe en désuétude au profit d'un fantastique qui joue sur l'échantillonnage du réel. Car ce qui fait vraiment peur à notre époque n'est plus l'inconnu, mais le délitement du connu.

¹ André Bazin, « L'évolution du langage cinématographique », in *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Les éditions du cerf, réédition 2002, p. 74.

LECTURE CRITIQUE

Extrait :

« Chaos Kairo »

Philippe Azoury, *Libération*, 23 mai 2001

« ...chez Kurosawa la défaite est déjà admise. Il faut apprendre à vivre dans ce monde viral, en filmer le tremblement tellurique. Le cinéaste ne veut pas cacher sa fascination pour « l'autre côté » et consacre ses plus belles scènes à la propagation du doute, filmant comme un peintre (Bacon) le passage d'une frontière, les cendres d'une âme qui quitte son enveloppe charnelle pour rejoindre une virtualité de fantôme. Avec, sous-jacent, ce rêve de cinéaste : faire l'expérience de la mort pour la filmer comme une zone franche.

Kurosawa, déconnecté du réel, regarde le monde tristounet des informaticiens comme un pays de mages. Sa mise en scène s'organise entre apparition et disparition, surgissement et effacement. Plus rien ne fait suture, tout est promis à être avalé par le réseau spectral. Le hors-champ est toujours menaçant, nul ne peut dire ce qu'il advient des autres personnages quand ils ne sont pas à l'écran, de quelle envie de fuir le réel ils peuvent être possédés, soudain. Progressivement tout le film se vide de ses liens, de ses corps, se dépeuple, jusqu'au regard de Kurosawa, passé de l'autre côté du miroir : Alice aux enfers. Le cinéma, disait André Bazin, est une fenêtre sur le monde. Cliquez deux fois sur la fenêtre et vous y découvrirez aussi l'*after death*. »

Prémié à Cannes en mai 2001 (prix de la Critique internationale, sélection Un certain regard), *Kairo* a reçu en France un accueil critique généralement très favorable. Après le succès de *Cure* et la sortie remarquée de l'étrange *Charisma*, Kurosawa accédait au statut « d'auteur », selon une logique de la promotion intellectuelle courante dans la presse française. La plupart des chroniqueurs reconnaissent alors à *Kairo* une ambition plastique rare, un jeu fin avec les codes de la série B, une « poésie » qui, selon les plumes, devient « métaphysique » ou « mélancolique ». C'est la sensibilité à cette métaphysique mélancolique qui trace une ligne de partage critique : pour les moins enthousiastes, le film devient vite ennuyeux lorsque après avoir installé les premières scènes d'angoisse, il en pousse la logique jusqu'à la désertion lente des espaces et des relations, sans ligne d'action claire.

Pour les autres, ce ton sombre et fataliste, poussé jusqu'à un certain enlèvement narratif, constitue au contraire sa plus grande réussite. C'est le cas de Philippe Azoury, dont est reproduite ici la fin d'un article paru à la sortie du film. Offrant une grande acuité affective au mélange de constat moral et de visions morbides de *Kairo*, il en exagère les effets par quelques formules (« plus rien ne fait suture », « Alice aux enfers ») ou comparaisons (« filmant comme un peintre »). Cette forte rhétorique est toutefois au service d'une intuition remarquable, progressivement cernée au fil de l'article : « faire l'expérience de la mort pour la filmer comme une zone franche » raccorde avec la référence finale à Bazin et l'idée d'une fenêtre ouverte sur la mort. Amplifiant le dogme réaliste et détournant implicitement le discours normal sur le genre fantastique, cette référence donne à supposer que la mort elle-même serait filmable, réellement, en figure. Le « rêve de cinéaste » se confond ici avec le beau fantasme du critique, comme avec les désirs des amoureux du film : accorder à ses images un absolu qu'elles ne possèdent certainement pas, mais ouvrent à la pensée.

Héritier de la dévastation



Œuvre trans-genre, *Kairo* est difficilement cernable par le discours critique. Elle a suscité, pour cela, de très nombreuses comparaisons avec d'autres films d'origines et de champs différents. Les principales concernent bien sûr le cinéma japonais : de l'incontournable *Ring* à des références aux récits et films de fantômes « traditionnels », la plus intéressante est celle qui rappelle la filiation directe de ce récit d'une apocalypse à la célèbre série des *Godzilla*, où un monstre résultant de mutations post-atomique, dévaste des villes (le meilleur de la série restant le premier : *Godzilla*, Ishiro Honda, 1954). Dans un entretien, Kurosawa reconnaît l'importance fondamentale de ces films catastrophe-fantastique sur l'imaginaire des cinéastes de sa génération : réalisés peu après la guerre et Hiroshima, ils ont donné des images vives et terrifiantes de la destruction à tous ceux qui ne l'ont pas connue directement. *Kairo* conserve de la série une atmosphère parascientifique et ce sentiment lointain d'une guerre qui revient (cf. « Point de vue ») – mais cette fois sans monstre aux allures de peluche disproportionnée, la ville dévastée à la fin paraissant même s'être vidée seule, sous l'unique effet de la peur.

Villes désertées, traces évanescences, désarroi psychologique : au-delà, ou en deçà, de ce que le genre fan-

tastique permet de cristalliser en images fortes et extrêmes de ces situations et de ces états, *Kairo* peut aussi rappeler un cinéma moins violent dans ses actions mais pareillement angoissant dans sa description de la disparition des êtres et de la mélancolie – celui de Michelangelo Antonioni. Comparaison surprenante et élogieuse qui a été faite par quelques critiques à la sortie du film, mais sans doute trop motivée par une volonté de mettre Kurosawa à égalité avec un « auteur » du panthéon cinématographique, et aussi de tenir compte du contexte du jeune cinéma japonais, où d'autres réalisateurs comme Shinji Aoyama (*Eurêka*) ou Nobuhiro Suwa (*M/Other*) s'affichent très explicitement comme des héritiers de l'esthétique du maître italien.

Si « *les paysages d'usines et de banlieues évoquent bien Le désert rouge et L'éclipse* », si le flou est aussi beaucoup utilisé dans le premier et si le deuxième se termine par l'inquiétante désertion d'une ville, c'est toutefois sans la justification d'aucun artifice narratif, par la seule et soudaine prise de pouvoir des images comme autant de points de vue fantômes sur la réalité. Pas de spectres ni d'épidémies chez Antonioni ; lorsque l'une des jeunes femmes de *L'Avventura* (1960) disparaît, c'est sans explication aucune, sinon celles, multiples, obsédantes, que proposent les autres prota-

gonistes. Les êtres circulent et parlent autour de lieux vides que la caméra fixe pourtant comme s'il s'y trouvait encore quelque chose ; à la fin de *Blow Up*, film déjà évoqué plus haut, des joueurs de tennis s'échangent une balle invisible – lorsque cette balle fantôme « roule » dans l'herbe, la caméra la suit, opérant un simple travelling sur l'herbe vide.

La rigueur des cadrages, le goût manifeste pour un aspect graphique ou pictural des images, n'est jamais séparable chez Antonioni d'une décision, d'une volonté que rendent parfois manifeste des mouvements de caméra sans buts apparents, pures descriptions cherchant dans les paysages ou les objets des harmonies de proportions ou de couleurs. Le plan cache une conscience, le fantôme est passé « derrière » l'image, comme dans le célèbre travelling qui clôt le film *Profession : reporter* (1975), où la caméra traverse la fenêtre d'une chambre où un homme vient de s'allonger – et qu'elle montre mort, lorsqu'elle revient le cadrer depuis l'extérieur. Kurosawa devrait encore achever ce chemin, que *Kairo* ébauche : après avoir écrasé les protagonistes sous la pression des fantômes, éliminer les fantômes à leur tour pour ne plus laisser que la puissance effrayante de leur regard.

Dans les cendres



DR

Gauche : C. Parmiggiani, *Luce luce luce*, 1999 (détails), Suie. Toulon, Hôtel des Arts. Photo P. Leguillon



DR

Droite : Photographie prise quelques jours après l'explosion de la bombe atomique à Hiroshima par le journaliste Yoshito Matsushige, d'une trace laissée par un corps sur les marches de la Sumitomo Bank à 260 m du lieu d'impact.



Kiyoshi Kurosawa reconnaît que les traces laissées sur les murs ou sur les sols par les personnages de *Kairo* mourant comme par « évaporation », ont été inspirées par les silhouettes noires imprimées par certains corps de victimes sur des vestiges de Hiroshima : « ...le musée de Hiroshima visualise ainsi les victimes de la bombe atomique. Je m'en suis inspiré pour figurer des gens entre la vie et la mort. Mais mon film n'est pas une référence à Hiroshima, ni une figuration de la fin du monde. Le Japon a souvent été anéanti et a réussi à renaître de ses cendres. »¹

La force de l'iconographie oblige à récuser le cinéaste, ou à entendre dans son discours une forme retorse d'affirmation par dénégation : on ne réutilise pas, au Japon, des images nées de Hiroshima sans faire revenir quelque chose de la catastrophe, inscrite dans les images comme une mémoire historique toujours latente. La désertion du monde, l'hécatombe généralisée, le désespoir des personnages, évoquent dans *Kairo* d'abord une sorte d'épidémie puis une guerre sans guerre, une guerre dans ses seuls effets, ou dont les causes ne viennent paradoxalement qu'après, plus tard, lors d'une explosion finale bien inutile narrativement, mais qui rétablit et donne une origine à toute la force historique des fantômes. *Kairo* est hanté par les fantômes d'une guerre. Les ombres de Hiroshima sont les fantômes de la bombe. Elles

hantent de nombreuses œuvres japonaises, au cinéma comme dans les arts plastiques, mais c'est toutefois chez un artiste contemporain italien que l'on trouve la plus grande, et surprenante, parenté plastique avec les traces inventées par Kurosawa.

L'artiste italien Claudio Parmiggiani (né en 1943) a créé une large partie de son œuvre avec une même technique très simple, répétée et transportée dans différents lieux, pour différents objets – ce qui l'a souvent affilié à la fois à l'*arte povera* et à l'art conceptuel. Dans une pièce close, où sont disposés meubles et objets, il fait brûler un matériau dégageant une épaisse fumée noire (généralement du caoutchouc, des pneus) qui vient se déposer sur les murs. Une fois la pièce aérée, il la vide – meubles et objets laissent alors, selon leur distance aux murs, de parfaites empreintes ou des traces déformées par les effets des volutes de fumée. Tableaux, buffets, vases, livres, échelles, ont imprimé en négatif leurs formes sur le fond de poussière noire ou grise qui a recouvert tout. Le reste a perdu ses couleurs, l'espace désert semble avoir subi un incendie qui n'aurait laissé que ces quelques traces. La série de ces œuvres porte le titre générique de *Delocazione* : ce qui est défait de son lieu. Parmiggiani a parfois évoqué Hiroshima à leur propos :

« Les matériaux pour réaliser ces espaces, poussière, suie et

fumée, contribuent à créer le climat d'un lieu abandonné par les hommes, exactement comme après un incendie, un climat de ville morte. Il ne reste que les ombres des choses, presque les ectoplasmes de formes disparues, évanouies, comme les ombres des corps humains vaporisés sur les murs de Hiroshima. »

Dans une œuvre intitulée *Luce luce luce*, réalisée à Toulon en 1999, Parmiggiani a produit une *Delocazione* dans un espace empli de statues antiques ; les traces, toutes anthropomorphes, sont alors au plus proche des formes des silhouettes de *Kairo*. Dans d'autres séries, la suie ne vient plus détourner le motif, mais en constitue la matière même, silhouettes de cendres disant à la fois la destruction et la persistance. Les œuvres inventées par Parmiggiani sont ainsi au plus près de la définition mélancolique de l'image – celle d'une trace spectrale, d'une familiarité vive dans l'évidence de la désolation. La manière très simple dont elles rendent l'absence tangible, produisant avec une matière l'idée d'une dématérialisation, permet de mieux cerner la belle tristesse produite par les figures noires de *Kairo*.

¹Entretien avec Kiyoshi Kurosawa in *Studio Magazine*, juin 2001.

² Claudio Parmiggiani, cité in Georges Didi-Huberman, *Génie du non-lieu*, Éditions de Minuit, 2001, p.23-24. On consultera l'ensemble de cet ouvrage pour plus d'éléments sur l'œuvre de Parmiggiani.

SÉLECTION BIBLIOGRAPHIQUE

Des romans pour soutenir la compréhension du film :

- Kurosawa, Kiyoshi, *Kaïro*, éditions Picquier, 2002
- Suzuki, Kôji, *Ring*, éditions Press Pocket, 2000 (d'autres romans et nouvelles de Suzuki, dont certains ont été adaptés au cinéma, sont aussi disponibles en français).

Un ensemble de pistes de lecture, vaste mais malheureusement peu abouti :

- revue *Cinéastes*, n°3, mai/juillet 2001, dossier spécial « *Kaïro* », p.25-44.

Les amateurs d'interprétations sociologiques pourront consulter avec profit des essais sur le suicide au Japon, dont l'essentiel :

- Pinguet, Maurice, *La mort volontaire au Japon*, Gallimard, « Bibliothèque des histoires », 1984.

On peut trouver des éléments intéressants dans des descriptions de la peste, dont *Kaïro* offre aussi des représentations métaphoriques :

- Lucrèce, *De Natura Rerum*, livre 6, Garnier-Flammarion.
 - Boccace, *Le Décameron*, classiques Garnier.
- Plusieurs éléments et références poétiques sur la peste dans :
- Schefer, Jean Louis, *Paolo Ucello, le Déluge*, P.O.L., 1999 (chap. 3).

Deux textes classiques sur la profondeur de champ, pour mieux comprendre l'idée de "ligne hypnotique" et les jeux de flou :

- André Bazin, « L'évolution du langage cinématographique » et « William Wyler ou le janséniste de la mise en scène », in *Qu'est-ce que le cinéma ?* (plusieurs rééditions aux éditions du Cerf)
- Serge Daney, « La rampe », in *La rampe*, Cahiers du Cinéma/Gallimard, 1983

Des éléments généraux pour aborder les effets de cadrages, surcadrages et décadrages :

- Jacques Aumont, *L'oeil interminable : cinéma et peinture*, Séguier, 1989
- Pascal Bonitzer, *Décadrages. Peinture et cinéma*, éd. de l'Etoile/Cahiers du Cinéma, 1985
- David Bordwell, Kristin Thompson, *L'art du film*, DeBoeck Université, 2000

Sur la mélancolie, les cendres, le fantômatique :

- Kilbansky, R., Panofsky, E. et Saxl, F., *Saturne et la mélancolie*, 1964, Gallimard, 1989
- Kieckegaard, Sören, *Traité du désespoir*, Gallimard, « Folio », 1990.
- Derrida, Jacques, *Feu la cendre*, éditions Des femmes, 1987.
- Didi-Huberman, Georges, *Génie du non-lieu. Air, poussière, empreinte, hantise*, Éditions de Minuit, 2001. Le livre de Didi-Huberman est consacré au travail de Claudio Parmiggiani, mais l'iconographie y est pauvre. On trouvera plus d'illustrations par exemple dans le catalogue *Luce luce luce*, éd. Hôtel des Arts, Toulon, 1999.

SÉLECTION VIDEO

KIYOSHI KUROSAWA

- Kaïro / Charisma*, Arte vidéo (zone 2)
- Cure*, Mk2 découvertes (zone 2)
- Jellyfish*, Arte vidéo (zone 2)
- Séance*, Atre (zone 2)
- License to live* : N/A (zone 2)

AUTOUR DE KAÏRO ET DE KIYOSHI KUROSAWA :

Cinéma japonais

- Ring 1 et 2* (Hideo Nakata) Studio Canal (zone 2)
- Dark Water* (Hideo Nakata), Studio canal (zone 2)
- Voir aussi l'intéressant remake américain de *Ring* : *Le Cercle* (Gore Verbinski), Dreamworks, (zone 2)
- Les Contes de la lune vague après la pluie* (Kenji Mizoguchi), Opening (zone 2)
- L'Empire de la passion* (Nagisa Oshima), Arte (zone 2)
- Kwaidan* (Masaki Kobayashi) : Wild side vidéo (zone 2)
- Eureka* (Shinji Aoyama), DVDY Films (zone 2) ; (en coffret avec *Desert moon* du même cinéaste)
- M/OTHer* (Nobuhiro Suwa) : GCTHV (zone 2)
- Ghost in the shell* (Mamoru Oshii) : Seven sept (zone 2)

Michaelangelo Antonioni (cf. « Passages »)

- Blow Up* : Warner, zone 2
- L'Avventura* : Ed. Montparnasse (zone 2)
- Le désert rouge* : Studio Canal (zone 2)
- L'éclipse* : Studio Canal (zone 2)

RÉDACTEUR EN CHEF
Emmanuel Burdeau.



COORDINATION ÉDITORIALE ET CONCEPTION GRAPHIQUE
Antoine Thirion.



RÉDACTEUR DU DOSSIER
Cyril Béglin est rédacteur régulier pour les *Cahiers du Cinéma* et diverses autres revues et ouvrages collectifs (*Balthazar*, *Cinergon*, *Vertigo*). Il est chargé de cours à l'UFR Cinéma et Audiovisuel de Paris III, et auteur de plusieurs dossiers « Lycéens au cinéma ».



RÉDACTEUR PÉDAGOGIQUE
Renaud Ferreira enseigne les Etudes Cinématographiques et la Littérature en Classe Préparatoire aux Grandes Ecoles. Depuis trois ans, il est membre du Jury de l'Agrégation interne de Lettres Modernes, en charge du programme de cinéma.



CAHIERS
CINEMA

CNC

Culture
Communication
Ministère

