

Université de Montréal

L'absurde dans le cinéma de Sono Shion et Ishii Katsuhito : portrait extrême de la
« génération perdue » japonaise

Par
Alice Guilbert

Département d'Histoire de l'art et d'études cinématographique
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté à la faculté des études supérieures en vue de l'obtention du grade de
maîtrise en études cinématographiques

Décembre 2023

© Alice Guilbert, 2023

Université de Montréal
Département d'Histoire de l'art et d'études cinématographiques
Faculté des arts et des sciences

Ce mémoire intitulé

**L'absurde dans le cinéma de Sono Shion et Ishii Katsuhito : portrait extrême de la
« génération perdue » japonaise**

Présenté par
Alice Guilbert

A été évalué par un jury composé des personnes suivantes

Marion Froger
Présidente-rapporteur

Rodica-Livia Monnet
Directrice de recherche

Marc Steinberg
Membre du jury

Résumé:

Ce projet de recherche propose de déceler les manifestations formelles et narratives du « sentiment d'absurdité » camusien dans *Suicide Club* (2001) de Sono Shion et *The Taste of Tea* (2004) réalisé par Ishii Katsuhito. En vue de déterminer la part de responsabilité détenue par la crise économique japonaise des années 1990 dans le traitement absurde de ces œuvres, le caractère inconséquent de la violence représenté chez Sono et le traitement de la solitude chez Ishii sont analysés. Abordant tous deux le concept de rupture générationnelle, la présence d'absurde au sein de ces films illustre la réalité préoccupante de la « génération perdue » japonaise, de jeunes gens confrontés à l'absence d'offre d'emplois et à un isolement sociétal forcé.

Mots-clés: cinéma, Japon, absurde, Sono Shion, Ishii Katsuhito, génération perdue, comédie, horreur, Albert Camus, grotesque

Abstract:

This project aims to identify the formal and narrative manifestations of the Camusian “sense of absurdity” in Sono Shion’s *Suicide Club* (2001) and *The Taste of Tea* (2004) directed by Ishii Katsuhito. In order to determine the extent to which the Japanese economic crisis of the 1990s contributed to the absurd treatment in these works, the project analyzes the inconsistent nature of the violence represented in Sono’s film and the treatment of solitude in Ishii’s. Both films address the concept of generational rupture. In doing so, the presence of the absurd within these films illustrates the worrying reality experienced by young people faced with the absence of job offers and forced societal isolation, known as the Japanese “lost generation”.

Keywords: cinema, Japan, absurd, Sono Shion, Ishii Katsuhito, lost generation, comedy, horror, Albert Camus, grotesque

Liste des figures

Figure 1 : photogramme tiré de *Suicide Club* de Sono Shion (2001)

Figure 2 : photogramme tiré de *Suicide Club* de Sono Shion (2001)

Figure 3 : photogramme tiré de *The Taste of Tea* de Ishii Katsuhito (2004)

Figure 4 : photogramme tiré de *The Taste of Tea* de Ishii Katsuhito (2004)

Table des matières

RÉSUMÉ:	I
ABSTRACT:	II
LISTE DES FIGURES	III
TABLE DES MATIÈRES	IV
REMERCIEMENTS	V
INTRODUCTION	1
CHAPITRE 1 – DÉFINIR L’ABSURDE, UN ENJEU DE TAILLE	6
LES ORIGINES DE L’ABSURDE – CONTEXTE CULTUREL ET EXERCICE ESTHÉTIQUE.....	6
DÉFINIR L’ABSURDE AVEC CAMUS ET LE « SENTIMENT D’ABSURDITÉ ».....	13
L’ABSURDE JAPONAISE EXISTE-T-IL ?	15
L’ABSURDE COMME MOYEN DE CRITIQUE SOCIALE ET POLITIQUE	21
CHAPITRE 2 – LE CINÉMA JAPONAIS CONTEMPORAIN : REFLET D’UN RENVERSEMENT SOCIAL ET CULTUREL	25
LE TOURNANT SOCIO-ÉCONOMIQUE DES ANNÉES 1990	25
ÉMERGENCE D’UN NOUVEAU CINÉMA JAPONAIS CONTEMPORAIN	27
VERS UNE CONVERGENCE THÉMATIQUE CONTEMPORAINE : LE CINÉMA ET L’IDÉOLOGIE ..	34
CHAPITRE 3 – <i>SUICIDE CLUB</i> OU LE VERTIGE ABSURDE CINÉMATOGRAPHIQUE	40
<i>SUICIDE CLUB</i> , UN TOUR D’HORIZON	40
ENTRE INDIFFÉRENCE ET VIOLENCE EXTRÊME	44
LES MANIFESTATIONS ABSURDES : DISCOURS CULTUREL SUR LA <i>HYOGAKI-SEDAI</i>	53
CHAPITRE 4 – <i>THE TASTE OF TEA</i> OU LA SOLITUDE INCONGRUE	60
<i>THE TASTE OF TEA</i> , UN TOUR D’HORIZON.....	60
UNE ESTHÉTIQUE DE LA SOLITUDE	63
LES MANIFESTATIONS ABSURDES : DISCOURS CULTUREL SUR LA <i>HYOGAKI-SEDAI</i>	76
CONCLUSION	82
BIBLIOGRAPHIE	86

Remerciements

Dans un premier temps, je souhaiterais exprimer toute ma reconnaissance à ma directrice de mémoire, Rodica-Livia Monnet, pour avoir accepté de m'accompagner au long de cette aventure, pour sa disponibilité, son efficacité, ses judicieux conseils et ses relectures attentives de mon travail.

Je remercie, ensuite, le directeur du Laboratoire CinéMédias, Santiago Hidalgo, de m'avoir diligemment formé à la recherche et offert son soutien financier durant ces cinq dernières années.

Mes remerciements vont aussi à ma mère, Delphine Bailly, dont la présence, le soutien inconditionnel et la confiance m'ont permis de surmonter de nombreux doutes.

Je tiens à remercier mon père, Emmanuel Guilbert, et sa passion persistante et contagieuse pour le cinéma.

Enfin, ma gratitude va à Lou, sans qui ce mémoire n'aurait pu être écrit avec la même force, joie et ambition.

Introduction

À l'arrivée du XXI^e siècle, de nombreux médias occidentaux relatent l'émergence d'une culture insolite proprement japonaise, introduite par des mots clefs bientôt largement répandus sur internet tels que « *WTF Japan* » ou encore « *Because Japan* ». Autrefois considéré comme un pays proche de ses traditions, le Japon se forge dès lors une réputation excentrique, souvent associée aux importantes avancées technologiques du pays. Diverses productions médiatiques extravagantes comme *Funky Forest* d'Ishii Katsuhito ou encore le jeu télévisé *Takeshi's Castle* sont également pointées du doigt et alimentent le mythe d'un pays à la culture tordue. Stigmatisante et superficielle, cette perception occidentale du Japon – que l'auteur Wester Wagenaar appelle *wacky orientalism* – est évidemment limitée dans sa compréhension sensible de la culture actuelle du pays (2016, 47). Néanmoins, il est probable que son apparition dans le paysage populaire traduise une réalité ; celle de l'émergence d'un nouveau paradigme cinématographique au sein de la production japonaise.

À la fin du XX^e siècle, la société japonaise subit en effet de multiples changements. Elle connaît une crise économique de grande envergure conduisant à un haut taux de chômage, mais également une augmentation du nombre de suicides répertoriés, associée à une dépression collective. Les entreprises japonaises étant réputées pour embaucher principalement à la sortie des universités, la jeune génération des années 90, confrontée à l'absence d'offres d'emploi, se voit qualifiée de *hyogaki-sedai* soit « génération de l'ère glaciaire » ou « génération perdue ». Aujourd'hui encore le peuple japonais subit les conséquences de cette crise c'est pourquoi plusieurs cinéastes contemporains s'appliquent

à dépeindre cette période tourmentée dans leur pays. Leurs films présentent généralement des univers insolites et extrêmes dont une part des contours narratifs et/ou esthétiques sont dépourvus de raisonnements logiques conventionnels. De ce fait, ils s'apparentent aux œuvres européennes absurdes du XXe siècle, animées par le « sentiment d'absurdité » camusien issu de la confrontation entre la reconnaissance d'un monde irrationnel et le désir humain de clarté. Le caractère déstabilisant de ces productions n'ayant pas échappé au reste du monde, une étude approfondie de cette dimension cinématographique s'avère pertinente afin de dépasser la conception orientaliste susmentionnée et comprendre le discours sociétal que traduisent ces œuvres.

À l'occasion de cette recherche, deux films seront étudiés. Le premier, *Suicide Club* réalisé par Sono Shion en 2001, présente l'histoire d'une enquête menée autour d'une vague de suicides inexplicée, se propageant dans l'ensemble de l'archipel. De manière générale, les œuvres de Sono sont à considérer dans le cadre de cette étude compte tenu de leurs affinités thématiques avec l'*ero-guro-nansensu*. Genre littéraire japonais, celui-ci se caractérise par un mélange d'érotisme, de gore et de non-sens. Cette dernière notion étant l'un des traits principaux de l'absurde, la filmographie du réalisateur constitue donc ici un objet de recherche tout à fait pertinent. L'ensemble de son œuvre exhibe d'autre part une forme de représentation inconséquente de la violence extrême. L'inconséquence s'opposant par définition à la logique, au même titre que l'absurde, cet aspect du cinéma de Sono mérite également une attention particulière. Le motif central du suicide dans *Suicide Club* fait néanmoins de cette œuvre, l'un des films les plus absurdes du réalisateur. En effet, cette notion apporte de multiples pistes de recherche puisqu'elle offre à la fois la possibilité d'être analysée en tant que conséquence avérée de la crise économique japonaise, mais

également en tant que solution à l'absurde, conformément au raisonnement de Camus. Le second film sélectionné, *The Taste of Tea* réalisé par Ishii Katsuhito en 2004, relate quant à lui le destin de l'excentrique famille Haruno. Dans cette œuvre, l'usage de l'humour semble résonner de façon attrayante avec l'absurde puisqu'il se présente en tant que révélateur du caractère irrationnel du quotidien des protagonistes. De plus, le film propose un rythme particulier tout aussi intéressant à analyser puisqu'il semble mettre en évidence l'inconsistance des structures et contraintes sociales au sein de la diégèse. Enfin, les motifs de l'errance, de la solitude et de l'indifférence que présentent les personnages apparaissent comme autant de pistes d'analyses fécondes. De fait, ils incarnent à la fois la perte de repères sociaux éprouvée par la « génération perdue », en plus de se raccorder à la notion de conscience absurde chez Camus.

Compte tenu du traitement atypique de la raison que proposent ces films, l'absurde apparaît ainsi comme un angle de recherche convaincant. Selon la chercheuse Joanna Gavins, le terme « absurde » provient à l'origine du latin *absurdus*, signifiant « contraire à la raison ou inharmonieux », une version intensive de *surdus* qui se rapporte à « irrationnel ou sourd » soit sourd à la raison (2013, 1). Développé au sein du *Mythe de Sisyphe* par Albert Camus en 1942, ce concept s'est rapidement popularisé au cours du XXe siècle, jusqu'à atteindre le domaine des arts. Souvent décrit depuis comme un état de crise existentielle préoccupant, il désigne également un ensemble d'œuvres mettant en scène des réalités parallèles dans lesquelles le règne de la logique et de la raison ne possède plus l'importance qu'on lui attribue d'usage. On doit par ailleurs cette propagation de l'absurde à Martin Esslin et à son ouvrage *Le théâtre de l'absurde* paru en 1963. Premier ouvrage à répertorier des œuvres autour de ce thème, sa parution est à l'origine du genre au sein de

la culture littéraire. Si l'art absurde connaît ainsi un pic à la moitié du XXe siècle, de nombreuses œuvres sont encore caractérisées comme tel de nos jours. Pourtant, la littérature académique sur le sujet est limitée et peine à définir avec précision le caractère de ses manifestations au sein des œuvres qu'on lui associe. Proposant une tentative typologique de l'art absurde dans son ouvrage *The Cambridge Introduction to Theatre and Literature of the Absurd*, Michael Bennett exprime justement ces limites didactiques.

What, then, is absurdism? And what does it mean for a literary or dramatic work to be absurd? [...] As *The Cambridge Introduction to Theatre and Literature of the Absurd*, the reader might be expecting an answer to these questions in a relatively simple and straightforward statement. Regarding that expectation, though some attempt will be made, this book will have to disappoint. The fact remains that there is no *single* answer – and certainly not a simple, straightforward answer – to these questions: much depends upon who you ask, what decade you asked in, and in what region of the world you posed these questions. (2015, 1-2)

De ce fait, *Le mythe de Sisyphe* demeure à ce jour l'ouvrage le plus explicite quant à la définition du « sentiment d'absurdité » et constitue la base de ce projet de recherche. L'absurde étant toutefois un concept intellectualisé en Occident, son application sur des œuvres d'origine japonaise exige une attention particulière. La transposition de théories occidentales sur la culture japonaise ayant été largement critiquée comme en témoignent l'ouvrage *Media Theory in Japan* de Marc Steinberg et Alexander Zahlten, ou encore *Suicide in Twentieth-Century Japan* de Francesca Di Marco, il conviendra donc

naturellement de se questionner sur l'existence et la conception de l'absurde au Japon, tout en appuyant, autant que faire se peut, cette réflexion sur les travaux d'auteurs autochtones.

À travers ce travail de recherche, il s'agira ainsi d'identifier les manifestations de ce « sentiment d'absurdité » au sein des films sélectionnés, mais également les procédés employés pour illustrer cette condition de crise existentielle. En vue d'expliquer les raisons de sa présence dans le cinéma japonais contemporain, il sera d'autre part indispensable d'étudier le rapport qu'entretient la société nipponne avec la notion d'absurde, ainsi que la part de responsabilité détenue par la crise économique des années 1990 dans le traitement absurde de ces productions. L'absurde se présentant comme une notion complexe, une définition clarifiée du concept ainsi qu'un tour d'horizon du contexte socio-économique japonais, serviront l'analyse formelle et discursives de *Suicide Club* et *The Taste of Tea*. La mise en relation du cinéma japonais contemporain avec la philosophie absurde du XXe siècle n'ayant pas encore été abordée dans la littérature existante, cette approche entend apporter une compréhension nouvelle de la crise existentielle que traverse actuellement le Japon. De même que les auteurs absurdes du XXe siècle dénonçaient le mal-être de leur temps, les œuvres de ces réalisateurs témoignent d'une condition sociale préoccupante. Elles semblent suggérer un appel au changement et une perte de repères existentiels vécue par les jeunes générations nipponnes.

Chapitre 1 – Définir l’absurde, un enjeu de taille

De nos jours, il n’est pas rare d’observer l’absurde appliqué à une tendance artistique et/ou philosophique. Pourtant, l’identification de la notion n’est pas aussi simple qu’elle n’y paraît. Largement répandu au cours du XXe siècle, le terme fait effectivement l’objet de nombreux débats au sein de la littérature scientifique et se présente comme un sujet particulièrement complexe à aborder.

Les origines de l’absurde – contexte culturel et exercice esthétique

Malgré les croyances dominantes, attribuer un contexte historique précis à l’absurde n’est pas une mince affaire. Dans de nombreux ouvrages sur le sujet, on accorde l’institutionnalisation du terme au XXe siècle et plus précisément aux années 1960, lorsque l’appellation fait son apparition. La création des premières œuvres dites absurdes est toutefois antérieure à cette période. Majoritairement produites à Paris dans les années 1940 et 1950, les chercheurs s’accordent globalement à dire qu’elles expriment à la fois les particularités d’une réalité européenne soumise au climat de la Seconde Guerre mondiale et celles du climat d’après-guerre. Couvrant une large période, les spécialistes justifient l’émergence convergente de ces œuvres en fonction d’une caractéristique commune à ces contextes : leur dimension transitive. À cette époque, l’Europe subit de nombreux changements culturels, politiques et économiques qui entraînent des bouleversements historiques. Ces transformations sociétales seraient à l’origine de l’expression artistique d’une perte de repère, dominant la littérature absurde. Parues durant la guerre, les œuvres

d'Albert Camus ou encore de Jean Genet traduiraient ainsi la désorientation morale de leur temps, provoquée par des circonstances extrêmes tels que le génocide juif ou encore l'usage de la bombe atomique. Quant aux travaux de Samuel Beckett et Eugène Ionesco, ils exprimeraient l'incohérence de leur société, assujettie à une transition rapide et brutale vers l'ère moderne. En ces temps-là, les pays d'Europe se voient soumis à un effort massif de reconstruction soutenu par le Plan Marshall. Rapidement, le continent connaît effectivement une recrudescence économique heureuse, impliquant une augmentation importante du niveau de vie. Toutefois, le climat international demeure agité. Le paysage mondial évolue en raison des tensions géopolitiques imposées par la Guerre Froide tandis que plusieurs nations européennes entament un processus de décolonisation (Bennett 2015, 37). Malgré l'illusion d'une jouissance consumériste nouvelle, le contexte demeure donc instable du fait de nombreux changements sociétaux et la crainte qu'une nouvelle guerre se déclare. Face aux évolutions de leurs époques, les œuvres absurdes se présentent ainsi comme une expression politiquement et socialement subversive et poursuivent, en ce sens, l'impulsion avant-gardiste des mouvements artistiques du XXe siècle. Majoritairement opposés au réalisme, ces avant-gardes favorisaient principalement une réflexion portée sur la pensée humaine. L'absurde se situerait ainsi dans la prolongation des traditions dadaïstes dénonçant l'échec de la raison, et surréalistes, préférant l'abandon de la raison au dépend de l'inconscient. Dans une entrevue pour *The Paris Review*, Eugène Ionesco aurait par ailleurs lui-même affirmé l'influence de ces mouvements dans la conception de ses œuvres et celles de Beckett (13).

En outre, la justesse de cette contextualisation académique est discutable. Si tout un pan des ouvrages sur le sujet soutient l'inscription du genre dans le contexte

précédemment énoncé, certains chercheurs contemporains reconnaissent l'insuffisance de ce postulat. En effet, plusieurs œuvres communément affiliées à l'absurde ne sont pas produites au cours de cette période et trouvent cependant une place légitime dans la conception courante de la notion. Parmi elles, il est possible de relever des écrits datant d'avant-guerre tels qu'*Ubu Roi* d'Alfred Jarry daté de 1896 ou encore l'ensemble des œuvres de Franz Kafka publiées pour la plupart durant la Première Guerre mondiale. Répertoriant un ensemble d'écrivains catégorisés en tant qu'auteurs absurdes dans son ouvrage *Reading the Absurd*, Joanna Gavins remarque par ailleurs la présence d'artistes plus récents au sein des parutions académiques (2013, 11). L'occurrence de ces auteurs dénote de fait une incertitude temporelle quant au contexte historique auquel pourrait appartenir l'absurde. Elle introduit la possibilité d'inclure de nouveaux contextes géographiques et socio-politiques à la définition de cette notion. Ainsi, l'absurde pourrait ne s'inscrire dans aucune période ou géographie donnée, mais bien se manifester de tout temps, au sein de contextes historiques et spatiaux divers. Dans *Le mythe de Sisyphe*, Albert Camus énonce tout de même, « jamais peut-être en aucun temps comme le nôtre, l'attaque contre la raison n'a été plus vive » (1942, 41), mais s'accorde finalement à une conception plus ouverte lorsqu'il déclare : « Il y a toujours eu des hommes pour défendre les droits de l'irrationnel. La tradition de ce qu'on peut appeler la pensée humiliée n'a jamais cessé d'être vivante. La critique du rationalisme a été faite tant de fois qu'il semble qu'elle ne soit plus à faire » (1942, 41). Ainsi, la production d'œuvres absurdes n'est peut-être pas reliée à un contexte défini, mais correspondrait davantage à cette « sensibilité absurde qu'on peut trouver éparsée dans le siècle » (1942, 16).

Dans un même ordre d'idées, définir les limites stylistiques d'un « mouvement » absurde s'avère être une tâche complexe et l'est d'autant plus qu'aucun auteur ne s'est revendiqué comme tel de son vivant – à l'exception près (peut-être) de Camus. En réalité, la conception popularisée d'un genre littéraire absurde reposerait sur un ouvrage daté de 1963, *The Theatre of the Absurd* écrit par Martin Esslin. Interpellé par la réception mitigée de la pièce de Samuel Beckett *En Attendant Godot* ainsi que de celles de Jean Genet et Eugène Ionesco, l'auteur se serait penché sur le caractère détonant des œuvres afin d'en tirer une réflexion. Esslin remarque alors un renversement convergent du modèle théâtral classique dans ces pièces, et s'attelle à regrouper et définir l'ensemble de ces œuvres en une même tendance. Inspiré par la définition de Camus, il choisit de qualifier les pièces d'absurde et s'arrête sur une phrase de Ionesco concernant Kafka : « Absurd is that which is devoid of purpose . . . Cut off from his religious, metaphysical, and transcendental roots, man is lost ; all actions become senseless, absurd and useless” (Bennett 2015, 5). Selon lui, les auteurs sélectionnés aborderaient tous ce thème et feraient également un usage particulier de la forme afin d'exprimer une absence de sens dans la condition humaine (5). Poursuivant sa réflexion, il définit l'esthétique absurde que l'on connaît encore aujourd'hui en énonçant :

[The novel] writers differ from the dramatists of the Absurd in an important respect: they present their sense of the irrationality of the human condition in the form of highly lucid and logically constructed reasoning, while the Theatre of the Absurd strives to express its sense of the senselessness of the human condition and the inadequacy of the rational approach by the open abandonment of rational devices and discursive thought. While Sartre or

Camus express the new content in the old convention, the Theatre of the Absurd goes one step further in trying to achieve a unity between its basic assumptions and the form in which these are expressed. (dans Gavins 2013, 20)

Parmi les caractéristiques stylistiques exprimant une absence de sens qu'Esslin relève, se trouve une dévalorisation du langage. Il remarque en effet que dans la plupart des pièces, l'action contredit ce qui est énoncé par les personnages. Le langage perd ainsi de son sens au sein des univers fictifs et traduit l'absurdité de ce qui se joue devant nos yeux. En outre, l'auteur observe que les œuvres ne proposent bien souvent aucun récit défini ni scène d'exposition et que les personnages agissent mécaniquement au sein d'univers plus oniriques que réalistes (21). Ainsi, l'ensemble des univers théâtraux absurdes contribuerait à l'instauration d'un sentiment d'errance éternelle et irrationnelle. En 1963, le critique Martin Esslin instaure donc bel et bien les tenants et aboutissants d'une esthétique absurde. Si lui-même défend l'idée de parler d'un « mouvement » absurde et préfère le terme de label, il suggère malgré tout l'idée de conventions formelles partagées, suggérant un accord général entre les auteurs assumé à tort.

À travers le temps, la typologie de Martin Esslin a été elle-aussi amplement critiquée. Les chercheurs et critiques lui reprochent d'être trop catégorique dans sa conception stylistique et de présenter un discours qui ne fonctionne que partiellement lorsqu'il est appliqué aux œuvres. Dans l'ensemble, la plupart des chercheurs s'accordent à dire qu'une œuvre absurde est bel et bien l'expression de l'incapacité humaine à trouver un sens à son existence. Toutefois, la catégorisation de thèmes absurdes est majoritairement rejetée dans la littérature académique qui priorise maintenant l'étude d'une esthétique

stylistique (2015, 8). L'argumentaire d'Esslin à ce sujet paraissant assez fragile aux yeux des auteurs modernes, d'autres hypothèses concernant d'éventuelles caractéristiques ont depuis vu le jour. Michael Bennett, par exemple, considère que ces conventions formelles sont trop rigides et généralisantes. Plutôt que de considérer que les auteurs diminuent le langage, Bennett voit plutôt en ces pièces une volonté d'expérimentation langagière (17). S'il est vrai que certains auteurs jouent avec les codes du langage classique pour exprimer une perte de sens, ils ne s'attaquent pas forcément au langage en lui-même et ne s'y prennent pas pour autant de la même façon. Tandis qu'Albee joue avec l'imprécision, Beckett insert des incohérences dans le flux de ses dialogues et Pinter use de pauses ou de remarques insipides (18). Ainsi, affirmer un style linguistique intangible au sein de l'absurde parait en effet assez présomptueux. Si les auteurs présentent effectivement un usage du langage non-conventionnel, il n'en demeure pas moins une différence marquée dans l'usage ludique qu'ils en font. Plutôt que d'assumer une volonté de diminuer le langage, Bennett relève plutôt une propension de certaines œuvres à défier une forme de langage réaliste. D'autre part, il relève également la récurrence d'un genre dans les œuvres dites absurdes, celui de la tragicomédie (19). Alliant, comme son nom l'indique, la tragédie et la comédie en un même récit, le genre apparaît effectivement dans bon nombre d'ouvrages absurdes. Tout comme dans les œuvres grotesques, la tragi-comédie agit en révélateur d'une réalité qui nous dépasse. Elle y incarne et mêle la dimension ridicule du raisonnement illusoire humain à la dimension tragique de sa perte existentielle. Enfin, Bennett remarque une cohésion narrative structurelle de certaines œuvres. Selon lui, de nombreux récits se dérouleraient au sein de situations étranges du fait d'une distorsion de la réalité et prendraient la forme de paraboles. Abondant dans les écrits bibliques, ce type

de courtes histoires allégoriques dispensant un enseignement, se présenteraient ici sous la forme de paraboles éthiques et seraient construites de sorte à forcer le public à donner un sens aux contradictions qui se déroulent devant lui en vain (17). Avec ces observations, Bennett apporte indéniablement des nuances pertinentes à la réflexion de Martin Esslin. Pourtant, la catégorisation stylistique de l'auteur contemporain demeure complexe à appliquer puisque toutes les œuvres dites absurdes ne s'insèrent encore une fois pas forcément dans chacune des catégories énoncées. Peut-on donc véritablement définir une esthétique absurde? Bennett énonce lui-même ce doute en introduction de son ouvrage.

There is a common notion [...] that while someone may not be able to define absurd literature, one knows absurd literature when one encounters it. (3)

À elle seule, cette déclaration justifie la persistance des chercheurs à tenter de définir l'absurde dans les arts encore aujourd'hui. En somme, qu'il s'agisse du tragicomique, d'usage expérimental du langage ou de distorsions diégétiques, il me semble intéressant de noter le caractère contrasté de ces caractéristiques. Expriment toutes la fragilité du rationnel au sein de leur univers, ces méthodes confrontent en effet notre réalité à une version plus extrême de celle-ci. Elles inspirent de ce fait une impression d'inquiétante étrangeté, un sentiment où le familier, l'intime nous apparaît fâcheusement étranger. Cet aspect des caractéristiques énoncées, concorde d'ailleurs avec la définition que fait Camus de la littérature absurde : « Pour qui voudra figurer cette absurdité, c'est dans un jeu de contrastes parallèles qu'il faudra lui donner vie » (1942, 175). Aujourd'hui, des chercheurs comme Joanna Gavins, tentent même d'user d'une approche cognitive de la littérature absurde afin de comprendre les mécanismes de ces œuvres. S'intéressant à la réception des lecteurs, son analyse illustre la responsabilité du contexte de production ainsi que le

contexte au sein duquel le lecteur rencontre ce concept dans l'élaboration d'une perception absurde. Si une définition stylistique stricte de l'absurde semble également particulièrement délicate à affirmer, il est possible que ce soit en raison d'une multiplicité de moyens existants pour exprimer cette notion. N'étant ni un mouvement, ni un genre, ni une esthétique et peinant à se définir par un contexte précis, l'absurde est sans doute après tout une intuition, un sentiment existentiel que l'art qu'il soit littérature, théâtre ou cinéma se trouve en mesure d'incarner et de communiquer par le biais de toutes sortes de techniques.

Définir l'absurde avec Camus et le « sentiment d'absurdité »

Ce sentiment, cette intuition absurde devant une œuvre d'art, devant le monde, Camus l'a amplement défini dans son essai *Le mythe de Sisyphe*. Cette œuvre datée de 1942, a pendant longtemps valu à Albert Camus le titre de philosophe existentialiste, un postulat soutenu par Martin Esslin dans son ouvrage. Ce mouvement, mené par Jean-Paul Sartre et Maurice Merleau-Ponty, se développe au moment où apparaissent à Paris les premières pièces absurdes. Réintroduit à la fin de la Seconde Guerre mondiale, il gagne rapidement en popularité jusqu'à devenir le mouvement de pensée majeur de son époque. Les penseurs existentialistes se démarquent par une conception indéterminée de la condition humaine. Selon eux, l'homme naîtrait sans but dans l'existence, mais serait en mesure de renverser cette condition à travers la contingence de ses choix et actions au quotidien. Opposée par définition à l'essentialisme, cette pensée aurait été incarnée par la célèbre phrase prononcée par Jean-Paul Sartre : « l'existence précède l'essence » (1970,

17). Or l'association de l'existentialisme à l'absurde est une vaine idée reçue. L'essai d'Albert Camus aurait probablement été associé au mouvement de Sartre en raison d'une proximité amicale entre les deux hommes ainsi qu'en raison de dates de production des écrits rapprochées. Pourtant, Camus s'est toujours défendu d'appartenir au mouvement existentialiste, proposant une pensée dans laquelle, au contraire, l'homme se trouve être impuissant face à la condition irrationnelle de son existence. D'ailleurs, Sartre dément lui-même la possibilité d'octroyer à Camus le rang de philosophe, ses propos manquant considérablement de rigueur et de constance selon l'existentialiste français (Gavins 2013, 25). Plutôt qu'une influence existentialiste, Camus tiendrait donc ses réflexions de la pensée irrationnelle et religieuse qu'introduisent Søren Kierkegaard, Martin Heidegger, Léon Chestov ou encore Karl Jaspers nommés dans *Le mythe de Sisyphe* (1942, 41). Tel que l'explique l'auteur, ces penseurs « se regroupent autour d'un lieu privilégié et amer où l'espérance n'a plus de place », ils « proclament que rien n'est clair, tout est chaos, que l'homme garde seulement sa clairvoyance et la connaissance précise des murs qui l'entourent » (45-46). Condamnant la rationalité, leur raisonnement instaure ainsi bel et bien les prémisses de la pensée camusienne exposée dans son célèbre ouvrage.

Publiée en 1942, *Le mythe de Sisyphe* est, tel qu'énoncé précédemment, à l'origine d'une conception de l'absurde en littérature et constitue le second ouvrage et l'unique essai philosophique du « cycle de l'absurde » imaginé par Albert Camus. Dans cette œuvre, le penseur, dramaturge et romancier français propose une réflexion articulée autour de ce qu'il nomme la sensibilité absurde du XXe siècle. À travers une pensée déployée en quatre chapitres et un appendice, il propose avec cet ouvrage de préciser le concept de l'absurde et saisir les conséquences de ses manifestations. Contrairement aux autres chapitres

figurant des applications exemplifiées de la pensée de l'auteur, le premier chapitre de l'œuvre est essentiellement consacré au raisonnement absurde. Il débute par une présentation du thème du suicide en tant qu'ultime problème philosophique à résoudre et propose de se questionner quant à la responsabilité de l'absurde dans cette action. Le sentiment d'absurdité, concept principal de l'œuvre, y est alors défini comme « ce singulier état d'âme où le vide devient éloquent, où la chaîne des gestes quotidiens est rompue, où le cœur cherche en vain le maillon qui la renoue » (29). Aux yeux de l'auteur, il est essentiel de préciser que le monde en tant que tel n'est pas absurde. Il évoluerait simplement en dehors des lois de la raison. L'Homme, en revanche, recherchant éperdument un but à sa vie, n'aurait de cesse de se convaincre de la rationalité de son existence. Toutefois, il lui serait par moment possible de percevoir le caractère illusoire de ses croyances. Saisissant l'irrationalité de son univers, l'individu se verrait donc traversé d'un profond vertige et subirait ce sentiment d'absurdité insoutenable. Concordant avec les contrastes proposés au sein des œuvres absurdes, le sentiment d'absurdité, cette sensation de vide dont il parle, naîtrait ainsi d'une confrontation, celle de la dimension irrationnelle du monde face au désir éperdu de clarté chez l'individu (39).

L'absurde japonaise existe-t-il ?

La conception philosophique de l'absurde proposée par Camus et son expression littéraire sont encore aujourd'hui des notions fort populaires en Occident. Des auteurs comme Enoch Brater soutiennent à juste titre que l'absurde n'a pas disparu et serait encore très présent dans les arts malgré une tendance moins dominante qu'autrefois. Il se serait

simplement popularisé au point de créer une certaine accoutumance auprès du public, le rendant presque imperceptible dans le paysage culturel. Tel que l'écrit Bennett, "it is not that the absurd is no longer relevant: rather, the absurd has simply become a part of our literary imagination" (2015, 21). Si ce postulat s'applique indéniablement à l'Occident, il est toutefois pertinent de questionner sa légitimité concernant les productions artistiques du reste du monde. Au Japon, puisque c'est le pays qui nous intéresse, l'application culturelle de concepts occidentaux est fréquente et critiquée par les intellectuels japonais, comme en témoigne l'ouvrage de Naoki Yamamoto porté sur le cinéma.

With the rise of postcolonial studies in the 1980s, scholars such as Teshome H. Gabriel, Homi K. Bhabha, and Mitsuhiro Yoshimoto took issue with the unilateral, indiscriminate application of Western canonical theory to non-Western film practices. According to their criticism, the unabashed Eurocentrism that characterizes our critical discourse is not simply a matter of spatial segregation ; it also has a temporal dimension. While the West tends to identify itself as an ahistorical and transcendental entity through its dedication to the creation of theory as a universal discourse, any critical or theoretical discourse produced in the non-West is always confined within its own spatial and temporal limitations, serving merely as an object for area-specific historical research. (2020, 3)

Compte-tenu de ces critiques, questionner l'existence d'un absurde japonais paraît donc essentiel. Il va sans dire que les pièces européennes du théâtre de l'absurde se sont propagées jusqu'au Japon. Cependant, il est intéressant de noter qu'elles n'ont pas été reçues de la même façon qu'au sein de leurs pays d'origine. Si certaines pièces comme *Les*

Chaises d'Eugène Ionesco ont suscité l'impression d'une parodie critique abordant des aspects spécifiques de la société japonaise (en raison de la présence d'un empereur dans la pièce), la plupart apparaissent aux critiques japonais comme traitant une forme théâtrale et des sujets fondamentalement occidentaux (1972, 366-369). Quelques dramaturges japonais de la fin du XXe siècle, ont toutefois produit des pièces que l'on peut aisément rapprocher des œuvres européennes absurdes. À l'occasion, des critiques japonais leur ont d'ailleurs attribué le qualificatif de *fujōri* (不条理) se traduisant par absurdité, irrationalité. Dans son article « The Japanese Absurd », David Goodman relève plus particulièrement la réception du travail de deux auteurs de l'avant-garde japonaise des années 60, Shimizu Kunio et Betsuyaku Minoru. Le critique Saeki Ryukō aurait ainsi relevé le goût similaire pour un caractère obsessionnel extrême entre le travail de Shimizu et celui de Ionesco. Dans les œuvres de Shimizu, un motif représentatif de ce caractère se répèterait, celui d'un portrait de famille manipulée par des jeux dont les membres semblent prisonniers. Ses pièces dépeignent ainsi des avènements dénués d'espoir où les personnages semblent enfermés dans l'illusion de leurs jeux et ce que Saeki nomme « ritualization of obsession » (370). De ce fait, le travail de Shimizu pourrait incarner un absurde proprement japonais puisqu'il mettrait en avant des spécificités sociétales concernant le jeu social ritualisé et défierait également la mémoire sur laquelle repose la culture japonaise. Dans les œuvres de Betsuyaku, la mémoire est également invoquée, mais cette fois dans le but de représenter sa fragilité. Le Japon présentant une culture assez traditionnaliste, Goodman conclut en supposant que l'absurde nippon serait davantage axé sur le phénomène de l'oubli et du doute terrifiant que l'expérience ne soit pas plus substantielle qu'un rêve (1972, 373). Ainsi, il paraît possible de croire en l'existence d'œuvres absurdes japonaises. Le sentiment

d'absurdité camusien consistant à ressentir l'effondrement de nos croyances rationnelles devant un monde déraisonnable, l'absurde théâtral pourrait vraisemblablement se manifester au Japon sous le qualificatif de *fujōri* à travers des notions essentielles à cette société, comme celle de la mémoire traditionnelle.

En dehors du théâtre, d'autres formes d'art et courants japonais se sont également intéressés à l'irrationnel. Bien avant la Seconde Guerre mondiale, durant l'époque Kamakura (1185-1333), la pratique artistique zen du *koan* introduisait par exemple une dimension absurde. Elle consistait alors à écrire une anecdote ou un court dialogue, voués à être échangé entre un maître et son disciple. Les propos se devaient d'être énigmatiques ou paradoxaux afin de susciter une réflexion méditative. Ces pensées se révélaient souvent de nature absurde comme en témoigne le fameux *koan* d'Ekaku Hakuin, une figure influente du bouddhisme zen, posant la question du bruit que fait une seule main lorsqu'elle applaudit. En outre, la réalisation même d'un *koan* impliquait de délaisser une conception rationnelle du monde puisqu'il était exigé de la part des moines d'entrer dans un état méditatif hors de toute logique lors de la création de leurs œuvres (Sato 2014, 47). Ainsi, s'il est possible de trouver des manifestations de l'irrationnel tout au long de l'histoire culturelle japonaise, Claude R. Blouin remarque à juste titre une convergence vers une production artistique au caractère absurde dans les années 30 et au moment de l'après-guerre (2015, 92). Dans les années 30, apparaît notamment un mouvement littéraire dont la dimension absurde paraît évidente, l'*ero-guro-nansensu*. Ayant pour chef de file l'auteur Ranpo Edogawa, le terme désigne un mouvement artistique figurant la décadence, la dégradation ostentatoire par le plaisir sensuel et l'ignorance de toute forme de loi. Il est

composé de trois mots anglais : *erotic*, *grotesque* et *nonsense* (Silverberg 2006, XV).

Comme l'explique Erik Fredriksson:

nansensu will be defined as the nonsensical part, meaning the intended comedy or absurdness [...] irony and slapstick, exaggeration will also be regarded as a feature of *nansensu*, given that Goehrke's *ero-guro* manga artists explain their humor as escalating *ero-guro* until it becomes so extreme that it switches to absurdity and causes laughter instead of disgust or horror. (2020, 7)

Ce mouvement littéraire a, par ailleurs, largement influencé la vague avant-garde d'après-guerre. Reprenant le caractère subversif de *l'ero-guro-nansensu*, celle-ci se serait positionnée à l'encontre de l'idéologie confucianiste selon Blouin. Valorisant une dynamique hiérarchique du collectif censée assurer l'harmonie d'une société, la philosophie chinoise du néoconfucianisme a en effet amplement influencé l'idéologie japonaise depuis le IXe siècle. Certains préceptes persistent d'ailleurs encore au sein de la société, tels que le respect des ancêtres, le patriarcat ou encore la dévotion entrepreneuriale. Selon Blouin, la représentation artistique de cette conception stricte dans le cinéma japonais d'après-guerre mènerait bien souvent les œuvres à l'absurde puisqu'elles représenteraient la trivialité de systèmes cohérents et rationnels extrêmes. En effet, une vague révolutionnaire d'artistes et activistes émerge durant les années 1960 au Japon et se donne pour mandat de défier les formes officielles de politique et de bienséance confucianiste de l'époque. Qu'il s'agisse des artistes du Yomiuri Independent Exhibition, les cinéastes expérimentaux de l'Art Theatre Guild ou les mangas undergrounds et audacieux parus dans *Garo*, un important mouvement avant-garde axé sur la provocation

voit alors le jour. Détenant une véritable conscience politique, ces artistes révolutionnaires – dont font partie Shimizu et Betsuyaku – cherchent globalement à renverser les normes sociales, politiques et artistiques de leur époque. Libérés des carcans, ces artistes font donc parfois appel à l’absurde pour signifier l’incohérence du système en place. Certains naviguent d’ailleurs d’un médium à un autre à l’image du célèbre dramaturge, cinéaste, écrivain et photographe Terayama Shuji. La critique a d’ailleurs maintes fois souligné le caractère absurde de ses œuvres concernant sa représentation de la société.

when addressing a postwar Japanese society increasingly absorbed in the surfaces and rituals of consumerism, Terayama uses provocative and absurd humor to question – but at the same time master – the illusions of cinema, both as an art and as a technologically determined mass product. (Garin 2021, 213)

Cet artiste a d’ailleurs amplement influencé Sono Shion qu’il côtoyait, comme l’article d’Olivier Malosse « Sono dans Garo (1993-1997) : Tokyo Gagaga et le renouveau angura » en témoigne (2012, 104-110). Ainsi, l’absurde semble bel et bien exister en dehors des frontières européennes. Plus proche d’un état de pensée que d’une idéologie culturelle, le sentiment d’absurdité aurait également atteint le Japon au cours du XXe siècle. Malgré la potentielle influence des œuvres européennes ayant voyagé jusqu’à l’archipel, les enjeux socio-politiques abordés de façon absurde dans les œuvres nippones et l’esthétique de ces dernières semblent toutefois conserver un caractère propre au Japon que l’on peut sans doute attribuer au contexte de l’époque.

L'absurde comme moyen de critique sociale et politique

Le sentiment d'absurdité révélant la futilité de nos ambitions rationnelles, il est fort probable que les œuvres d'art l'évoquant se présentent naturellement comme étant des discours critiques de leur époque. Les thèmes sociétaux qui y sont abordés paraissent en effet généralement inconsistants et remettent nos préoccupations quotidiennes en cause. Albert Camus aborde par ailleurs cet aspect des œuvres absurdes dans *Le mythe de Sisyphe* et souligne leur responsabilité discursive. Selon lui, « décrire, tel est la dernière ambition d'une pensée absurde » (1942, 131). Devant l'absurdité de sa condition, l'individu n'aurait donc plus d'intérêt à résoudre ou expliquer son environnement irrationnel, mais serait toujours en mesure de l'éprouver, de le décrire à travers une œuvre. L'art serait alors un moyen de fixer ce sentiment d'absurdité éprouvé par l'individu et d'exprimer l'irrationnalité d'une réalité. De ce fait, Albert Camus conçoit, vraisemblablement l'art comme un témoin de son époque. L'œuvre posséderait également une propension à la diffusion sociale en sa capacité à transmettre consciemment ou inconsciemment l'absurdité du monde. Comme il l'écrit, « elle fait sortir l'esprit de lui-même et le place en face d'autrui, non pour qu'il s'y perde, mais pour lui montrer d'un doigt précis la voie sans issue où tous sont engagés » (132). Ainsi, au-delà de représenter le sentiment d'absurdité camusien, l'œuvre d'art se trouverait en mesure de transmettre cette impression à qui la consommerait.

Productrice d'un discours sociétal dérangeant, l'œuvre d'art absurde pourrait par ailleurs détenir une responsabilité historique pertinente dans l'expression de son époque de production en adéquation avec les idées de l'École de Francfort. Dans les années 1930, l'École de Francfort et les penseurs de la « théorie critique » établissent effectivement que

« l'analyse théorique de la société ne peut demeurer purement constatative, descriptive, passive » puisque « le réel n'est pas rationnel, la raison ne peut se contenter de le refléter, et le chercheur en science sociale ne peut se contenter d'un idéal contemplatif ou se réfugier dans une objectivité neutre » (Hottois 2005, 399). Condamnant ainsi une approche historique classique de la société jugée trop restreinte en sa méthode, ces théoriciens conviennent du rôle essentiel que jouent les sciences humaines dans la théorisation de l'histoire. Progressivement, l'étude des arts – et plus précisément du cinéma documentaire – est jugée pertinente dans cette tentative de compréhension d'une réalité sociétale. Siegfried Kracauer, un penseur considéré proche des conceptions de l'École de Francfort, écrit alors : « Confié par définition à la restitution du monde qui nous entoure, les aspects potentiellement visibles de la réalité, que seule une implication personnelle est capable d'évoquer, échappent [au documentaire]. Leur apparition est inséparable du drame humain, tel qu'une intrigue le fait ressentir. L'élimination de l'histoire, par conséquent [...] présente pour lui un inconvénient » (2010, 307). En ce sens, Kracauer introduit également l'observation de la fiction dans le champ des études historiques et affirme de cette façon, le caractère essentiel de la dimension discursive que représente l'œuvre d'art et plus particulièrement le cinéma pour l'histoire. Poursuivant l'héritage de cette conception historico-cinématographique, le chercheur Marc Ferro précisera par ailleurs la pensée de Kracauer :

Actualité ou fiction, la réalité dont le cinéma offre l'image apparaît terriblement vraie ; on s'aperçoit qu'elle ne correspond pas nécessairement aux affirmations des dirigeants, aux schémas des théoriciens, à l'analyse des opposants. Au lieu d'illustrer leurs discours, il lui advient d'en accuser la

dérision. [...] Le film a cet effet de déstructurer ce que plusieurs générations d'hommes d'État, de penseurs, avaient réussi à ordonner en un beau système. Il détruit « l'image du double que chaque institution, chaque individu, s'était constituée devant la société ». La caméra révèle le fonctionnement réel de ceux-là, elle dit plus sur chacun qu'il n'en voudrait montrer. Elle dévoile le secret, elle montre l'envers d'une société, ses lapsus.

(1973, 113)

En ce sens, l'œuvre d'art absurde proposant un discours de la société opposé aux idées dominantes, pourraient dévoiler des problématiques sociales pertinentes à la compréhension de son contexte de production. Au sujet du contexte japonais actuel, et plus précisément de la génération perdue, Marc Yamada exprime par ailleurs l'urgence de s'intéresser au discours des films et à ce qu'il appelle « l'imaginaire culturel collectif » (2020, 7). En effet, il considère qu'au Japon, “the inability to identify a teleological flow to recent history was due, in part, to the lack of clear historical markers that could be used to demarcate the period and chart development” (7). Selon cette réflexion, le cinéma japonais contemporain constituerait ainsi un artefact sociétal non-négligeable qui, par la présence de l'absurde dans certains récits, mérite une lecture discursive attentive de la société japonaise.

Introduit sur la scène intellectuelle à travers la philosophie, l'absurde en art se présente bel et bien comme un concept délicat à approcher. La littérature actuelle peinant à lui attribuer un contexte de production historique et géographique défini, cette dimension artistique semble tout de même se manifester en nombre important lors de grandes périodes de transition dans divers pays du monde. Qu'elle s'exprime sous forme de paraboles, de

genre tragi-comique ou d'expérimentations langagières, elle correspond avant tout à l'expression d'une perte de repères provoquée par une représentation contrastée et distordue de notre réalité. Du fait de leur forme, ces œuvres se trouvent alors en mesure d'inciter le public à expérimenter le sentiment d'absurdité camusien issu de la confrontation entre la reconnaissance d'un monde irrationnel et le désir humain de clarté. En ce sens, elles témoignent ainsi d'un profond malaise existentiel et contextuel capable de dévoiler des problèmes sociétaux en dehors des discours dominants.

Chapitre 2 – Le cinéma japonais contemporain : reflet d'un renversement social et culturel

Si les films à l'étude n'appartiennent définitivement pas aux années tourmentées de la littérature absurde, ils doivent néanmoins leur originalité à un contexte cinématographique et historique particulier. À cette époque, d'importantes transformations sociales et culturelles traversent le Japon et instaurent des conditions propices à la naissance d'un nouveau cinéma japonais.

Le tournant socio-économique des années 1990

Durant la seconde partie du XXe siècle, le pays connaît une véritable évolution. Ruiné à la suite des bombardements américains, le gouvernement japonais amorce un rapide processus de reconstruction structurelle et économique dès la fin de la Seconde Guerre mondiale. L'accueil des Jeux Olympiques de 1964 accélérant la démarche, le paysage traditionnel de Tokyo se modernise soudainement. Le nouvel environnement urbain à la pointe de la technologie est désormais capable de soutenir la fulgurante croissance économique dont les effets se font sentir à l'échelle internationale (Mes 2005, 15). Dès la fin des années 1960, le pays parvient effectivement à se hisser au rang de deuxième puissance économique mondiale. Il traverse alors une période de grande prospérité financière qualifiée de « miracle économique japonais ».

L'industrie cinématographique, quant à elle, évolue harmonieusement avec cette période faste. Six grands studios se partagent alors 99% de la production et de la

distribution nationale et parviennent à soutenir une fructueuse dynamique de marché. En 1958, le nombre de spectateurs en salles égale le milliard tandis qu'en 1960, un record de 547 films produits est atteint sur l'archipel (Yomota 2019, 127). En ce temps-là, le système de production japonais reflète le modèle du *studio system* américain. L'industrie maintient une formule de distribution verticale – chaque studio projetant ses œuvres dans ses propres salles – et appuie un système de *block booking*, consistant à vendre quelques films d'un même studio en « bloc » à un exploitant de salles (Wada-Marciano 2012, 13). Néanmoins, la domination de ces grandes maisons de production ne tarde pas à faiblir. Rapidement, la télévision envahit les foyers, incitant le public à se détourner progressivement du grand écran. Dans les années 1970, certaines *majors* se voient alors forcées de déclarer faillite et vendent leurs studios malgré de persistantes tentatives d'adaptation aux nouvelles tendances médiatiques. Dans les années 1980, le *studio system* japonais est obsolète.

Parallèlement, la situation économique du pays se dégrade. Une dépréciation brutale du dollar américain force le rapatriement rapide de capitaux japonais en provenance des États-Unis et crée une « bulle économique ». Dans les années 1990, cette bulle éclate et une crise financière importante se déclare dans le pays. Les entreprises japonaises réduisent alors brusquement l'échelle de leurs opérations, provoquant un haut taux de chômage (Yomota 2019, 174). Celles-ci étant réputées pour embaucher principalement à la sortie des universités, la crise se montre particulièrement désastreuse auprès de la jeune génération. À son sujet, le journaliste Yagishita Yuta déplore : « les individus nés entre 1971 et 1984 ont subi de plein fouet la crise financière des années 1990. Ils constituent ce que l'on appelle la *hyogaki-sedai* (« génération de l'ère glaciaire », ou plus communément « génération perdue »), et au moins un million d'entre eux ne parviennent toujours pas à

accéder à un emploi stable, ce qui affecte la démographie même du pays » (2020, 60). En raison du manque d'emploi conséquent, la société japonaise subit une dépression collective entraînant un record historique de 34 427 suicides en 2003, un nombre déjà en hausse depuis 1992 (61). Si les conséquences de cette crise se montrent si violentes, une atteinte à l'idéologie traditionnelle est en cause. La génération précédente, animée par un fort sentiment nationaliste et une valorisation importante du travail, peine à justifier la situation complexe dans laquelle se trouve la « génération perdue ». Condamnée à une vie professionnelle tumultueuse, la jeunesse ne répond dès lors plus au modèle idéalisé d'autrefois et subit de ce fait une mise à l'écart sociétale. Porte-parole de cette génération, l'écrivaine Amamiya Karin décrit dans son entrevue avec Yagishita, « une vie très instable, traversée par une sorte de vide, et la sensation que personne n'a besoin d'elle » (61).

La crise dure vingt ans et entraîne indéniablement des transformations culturelles conséquentes dont les principaux enjeux n'échappent pas aux réalisateurs de cette période. La fin du *studio system* impliquant des changements structurels dans l'industrie cinématographique et une nouvelle réalité sociale émergeant dans l'archipel, un nouveau courant du cinéma japonais, inspiré par ces changements, voit alors progressivement le jour.

Émergence d'un nouveau cinéma japonais contemporain

Les années 1990 constituent une période de transition au sein de l'industrie cinématographique japonaise. Après la chute du *studio system*, plusieurs protagonistes se partagent la scène, essuyant quelques difficultés en raison de la crise. Certaines grandes

maisons de production poursuivent leurs activités, mais se voient désormais forcées de collaborer avec des organisations extérieures et peinent à subsister financièrement. Dans son ouvrage *Japanese Cinema in the Digital Age*, Wada-Marciano Mitsuyo précise à cet égard :

The program pictures (or B-movies), which were once the studios' main source of revenue, are no longer produced. The film industry also scrapped the system of nurturing the careers of movie stars with those program pictures. Due to the collapse of the studio production and distribution systems, the major studios no longer manage production output to suffice the booking of their direct-owned theaters. (2012, 51)

D'autre part, de grands groupes d'entreprises comme la compagnie Seibu, tentent d'investir dans le cinéma et développent leurs propres compagnies de production et/ou de distribution. Toutefois, touchés par la récession, les gestionnaires retirent rapidement leur contribution financière de la course et mettent tôt ou tard fin à leurs activités culturelles (Yomota 2019, 175). Enfin, des réalisateurs indépendants font eux-aussi leur apparition sur le marché. Certains s'associent pour monter leurs compagnies de production, mais rencontrent bien souvent des difficultés en raison de nombreuses fermetures de salles, soutenues par les grandes compagnies en faillite. Parmi elles, on retrouve notamment la Director's Company fondée en 1982 par Kurosawa Kiyoshi, Somai Shinji et Sogo Ishii, et dissoute en 1992 (175). Du reste, la première vague de réalisateurs indépendants rencontre des complications restrictives. Elle se voit forcée de se démarquer par sa créativité tout en faisant face aux exigences des investisseurs qui redoutent d'assumer des risques budgétaires trop importants. Toutefois, si ces metteurs en scène ne représentent que 18%

de la production en 1992, ils atteignent 32% du marché en 1997, jusqu'à s'emparer de la majorité de la production en 2008 (Wada-Marciano 2012, 14). Disposant bien souvent de peu de moyens financiers, les films indépendants parviennent à se multiplier par l'usage de ressources moins coûteuses. Les réalisateurs font appel aux nouvelles technologies digitales apparues sur le marché ou encore à des acteurs ou personnalités issus de la télévision tel que Tadanobu Asano, l'acteur favori de Ishii Katsuhito (17). En état d'évidente transition, le cinéma japonais se dirige ainsi vers un nouveau modèle de production indépendante.

Aujourd'hui, ce type de réalisation constitue la norme au Japon. La majeure partie des metteurs en scène pratiquent une production indépendante et abordent dans leur travail des thématiques tout à fait contemporaines. Une nouvelle génération de réalisateurs parmi lesquels Aoyama Shinji, Sono Shion ou encore Kore-Eda Hirokazu, fait peu à peu son apparition sur la scène internationale dès le début des années 1990. Néanmoins, de nombreux historiens situent l'affirmation de ce nouveau courant du cinéma japonais à l'année 1997. Cette année-là, Kitano Takeshi remporte le Grand prix de la Mostra de Venise avec *Hana-Bi*, Kawase Naomi reçoit la Caméra d'or au Festival de Cannes avec *Moe no suzaku* et Miyazaki Hayao connaît un succès retentissant au box-office avec *Mononoke hime*. Interpellés par ce tour de force, de nombreux magazines s'intéressent à ce qui est produit sur l'archipel et abordent l'idée d'une « Renaissance » du cinéma japonais (12). L'une des principales caractéristiques de ces nouvelles productions se trouve être l'usage du numérique en raison des multiples avantages qu'il propose. En effet, un grand nombre de réalisateurs se détournent de la pellicule 35mm jugée trop coûteuse et favorisent en un rien de temps ces caméras et cette méthode de montage bon marché. Le médium se

démarque également par sa propension à faciliter l'exportation des films et optimise les possibilités de distribution et de promotion auprès des festivals à l'international. Progressivement, les salles se munissent alors d'une technologie capable de projeter ce nouveau format de captation qui, bientôt, devient majoritaire dans les cinémas du Japon (Yomota 2019, 189). En outre, si l'usage du numérique constitue avant tout un avantage pratique, il s'impose rapidement en tant que caractéristique formelle du nouveau cinéma. Le grain du numérique, le poids diminué de l'appareil, la possibilité de travailler en équipe réduite ainsi qu'en extérieur, contribuent au développement et à l'institutionnalisation d'une esthétique spontanée parmi les films de l'époque. Semblable à celui que l'on retrouve dans les œuvres du cinéma guérilla ou du cinéma vérité, ce style introduit naturellement une esthétique documentaire ou du moins « réaliste » dans le cinéma de fiction (Wada-Marciano 2012, 19). D'autre part, l'arrivée et la prolifération du DVD dans les années 1990 jouent un rôle essentiel dans la formation de ce nouveau cinéma. Soudainement, certains genres auparavant difficiles d'accès comme le cinéma d'horreur, gagnent en visibilité (21).

À cette époque, deux tendances cinématographiques font effectivement leur apparition dans le cinéma populaire japonais ; le documentaire personnel et le J-Horror. Wada-Marciano Mitsuyo qualifie la première comme suit :

What seems new in recent Japanese documentary practice is a mode of authenticity that requires a new definition, distinct from either real or genuine in a literal sense and connoted with a quality of seeming to exist, a sense of reality expressed in the vernacular term "*riaruna*." [...] It is [...] an authenticity constructed in the process of viewing, particularly in the scale and close proximity of the viewer's everyday life. (53)

La prolifération soudaine du numérique et l'effet d'immédiateté qu'il procure sont partiellement en cause dans l'introduction de cette authenticité. En raison de la capacité de stockage illimitée du médium et de son accessibilité financière, ce dernier est effectivement régulièrement associé à la pratique de la vidéo domestique. D'autre part, son esthétique mêlant un style amateur et professionnel, rappelle celle des vidéos de surveillance, évoquant une fois encore, le quotidien. Le rayonnement de cette tendance doit beaucoup à son originalité, mais également à la multiplication de petites salles au Japon. Elle permet au genre de gagner en visibilité auprès des spectateurs, de la critique et assure ainsi sa popularité (56). Si le critique Sato Makoto remarque toutefois que plusieurs réalisateurs peinent à dépasser le succès de leur premier film (72), deux metteurs en scène font certainement exception à cette règle et parviennent à entreprendre une carrière solide. Véritable chef de file de ce mouvement, Kore-Eda Hirokazu mêle la fiction et la pratique documentaire dans la quasi-totalité de ses œuvres. Invariablement axés sur des récits de famille, ses films proposent d'introduire et d'observer le quotidien d'un groupe de protagonistes. Pour ce faire, il emprunte un style de caméra « invisible » conformément à la tradition hollywoodienne, mais veille toujours à transmettre une impression de réalisme. Kawase Naomi, quant à elle, travaille sur ce qu'elle qualifie de *riaruna eiga* (film réaliste) (62). Elle construit notamment l'aspect personnel de ses films en évitant une distance objective avec son sujet, disposant sa caméra au plus près de celui-ci. La qualité authentique de ces films doit donc assurément son développement aux changements structurels qui surviennent dans l'industrie à cette époque. La fondation d'écoles de cinéma, les festivals et l'accessibilité du numérique sont tous des acteurs importants de la propagation de cette nouvelle tendance cinématographique au sein de la culture populaire.

En parallèle, le J-Horror gagne lui-aussi du terrain auprès du public. Tout comme le cinéma authentique, il doit son succès et sa visibilité aux développements technologiques de son époque, mais puise également dans ceux-ci pour nourrir ses caractéristiques narratives et formelles. Ainsi, la liberté et l'audace créatives qu'offre le numérique dans les années 1980, permettent véritablement de libérer le J-Horror des carcans isolés du cinéma de seconde zone (Meiresonne 2011, 17). Avec l'arrivée du VHS puis du DVD, certains genres n'ayant pas eu droit à leur sortie en salle se répandent peu à peu dans les foyers. On compte parmi eux les OVA (*Original Video Animation*) ou encore les œuvres de V-Cinema, soit des productions en prises de vues réelles – souvent des films d'action, horreur ou vidéos pour adulte – distribuées directement sur cassettes ou DVDs (Wada-Marciano 2012, 21). Propulsée sur le marché par ces nouveaux modes de diffusion, la production de cinéma de série B et plus particulièrement de J-Horror augmente alors conséquemment. Un ensemble de réalisateurs – parmi lesquels Sono Shion – se forge désormais une réputation autour de ce genre. Progressivement, les cinémas s'ajustent afin d'être en mesure de projeter ces œuvres modernes dans leur format de production. On voit alors non seulement apparaître des complexes munis d'un nombre de salles important, mais également des écrans dont la taille diminuée est spécialement conçue pour la projection numérique et indépendante (21). De même que la tendance documentaire émergente, le J-Horror possède lui-aussi des caractéristiques qui lui sont propres. Selon Yomota Inuhiko, il partage avec la première tendance un intérêt pour la représentation du quotidien, mais se propose plutôt d'en révéler les failles inquiétantes en introduisant un dysfonctionnement dans un environnement familier (2019, 177). En accord avec cette observation, Wada-Marciano Mitsuyo précise:

The appeal of J-horror films can be seen in their textual elements drawn from the urban topography and their pervasive use of technology, elements that are at once particular and universal. In the current post-studio climate, the conditions of low-budget and studioless production are imprinted on new filmmakers' work, especially with reference to location shooting that frequently captures a sense of Tokyo urbanity. J-horror has often effectively used this dense topography to represent a uniquely urban sense of fear attached to the possibilities of the megalopolis and its mythos. (2012, 32)

La technologie serait donc intimement liée à l'horreur puisque, désormais répandus dans les grandes villes, les médias numériques amplifieraient une impression d'effrayante familiarité avec le sujet. Dans le J-Horror, ils représentent d'ailleurs non seulement l'outil grâce auquel le film est produit, mais se présentent également en tant que canaux intradiégétiques par lesquels survient l'extraordinaire. Ainsi, la télévision, l'ordinateur, la caméra de surveillance, la vidéo ou encore le téléphone portable apparaissent comme autant d'éléments narratifs menaçant de dévoiler des failles inquiétantes dans l'usage technologique quotidien. D'autre part, il est possible d'observer un goût pour la structure narrative segmentée et discontinue au sein du genre. Bien souvent, ces films multiplient les récits autour d'une même intrigue et enrichissent de ce fait le scénario d'un nombre conséquent de personnages et de lieux. Cette tendance serait également le fruit du montage numérique puisque celui-ci facilite désormais grandement la possibilité de stratifier spatialement et temporellement un univers diégétique. Ainsi, l'évolution du paysage cinématographique doit beaucoup aux progrès technologiques induits par la modernisation et la situation économique du Japon. Toutefois, le mode de production n'est pas l'unique

dimension à subir l'influence du contexte social japonais puisque les thématiques abordées dans les œuvres semblent elles-aussi se transformer.

Vers une convergence thématique contemporaine : le cinéma et l'idéologie

Miroir de son temps, cette renaissance du cinéma japonais est indéniablement traversée par des sujets qui tourmentent la société. Les années 1990 regroupant un certain nombre de problématiques évoquées précédemment, celles-ci n'échappent pas aux cinéastes contemporains qui en font rapidement leur cheval de bataille. Imposant une prise de distance avec le discours populaire, les œuvres du cinéma authentique s'intéressent généralement à des thèmes de l'ordre du privé. Selon Wada-Marciano Mitsuyo, elles sont fortement influencées par les complications sociétales de leur époque et abordent des sujets locaux de façon à mettre en lumière et établir les limites des individus au sein de leur société (56). Les travaux de ces nouveaux réalisateurs réunissent ainsi bien souvent deux motifs : la recherche d'identité ainsi qu'une attention au monde de l'intime et à celui de la famille dans le quotidien. Spécialiste des cultures asiatiques, Damien Paccellieri note justement l'omniprésence de ce sujet au sein du cinéma japonais contemporain.

Parmi les grandes problématiques, l'identité des Japonais est prépondérante et semble connaître des jours difficiles, notamment dans le cinéma d'auteur. Alors que l'insularité, les coutumes populaires et les croyances religieuses garantissaient un certain équilibre de cette identité, la guerre, la présence

américaine puis la renaissance économique de l'archipel [...] ont rapidement modifié les couches les plus profondes du tissu sociétal japonais et dégradé un socle séculaire qui paraissait solide. Et cela n'a fait qu'empirer avec la sacralisation de l'identité par le travail, les crises économiques en cascade [...] et les malheureux événements suite au tremblement de terre en mars 2011. Les principaux cinéastes japonais de ces vingt dernières années se sont alors fortement attachés à proposer leur regard sur cette identité chancelante, à l'échelle individuelle pour s'opposer au collectif, offrant ainsi un avis critique sur ce que devient la société japonaise. (2011, 99)

Afin de traiter ce sujet, de nombreux cinéastes abordent alors des thèmes relationnels tels que celui du rejet avec, à travers lui, le regard du collectif sur l'individu, mais également celui de la solitude ou encore celui de la famille. Particulièrement évoquée dans la tendance du cinéma authentique, la famille est souvent représentée comme un lieu de complexité se dégradant pour parfois se reconstruire sur un modèle marginal. La plupart du temps, les enfants – ou devrais-je dire la « génération perdue » ? – sont les premières victimes de ce démembrement familial et se révèlent en protagonistes autonomes et étonnamment matures. On retrouve ce schéma dans la plupart des films de Kore-Eda Hirokazu, mais également certains films de Kawase Naomi, *L'été de Kikujiro* (1999) de Kitano Takeshi ou encore *The Taste of Tea* (2004) de Ishii Katsuhito pour ne citer que ceux-là.

La jeunesse fait également l'objet d'une représentation notable au sein du J-Horror, mais se trouve toutefois abordée sous une toute autre perspective. Dans ces films, il est plutôt commun de la voir alliée à la criminalité. Kim Se Young explique dans son travail *Crisis in neoliberal Asia*, qu'il est également possible d'associer cette représentation au

contexte historique. À cette époque, le Japon rencontre un problème social de taille que la société qualifie d'*hen da kodomo*. Se traduisant littéralement par « enfant étrange », le terme désigne un ensemble de jeunes impliqués dans des cas d'homicide des années 1990 jusqu'au début des années 2000 (2016, 18). Le meurtre et viol de la jeune Furuta Junko par un groupe de mineurs ainsi que le cas du tueur en série de quatorze ans Sakakibara Seito, marquent profondément les esprits. En outre, l'un de ces incidents, une attaque au gaz sarin dans le métro de Tokyo, traumatise particulièrement la société japonaise. En 1995, la secte *Omu shinrikyo* commet un attentat en laissant se propager ce gaz hautement toxique dans le métro tokyoïte et fait treize morts et 6300 blessés. Il s'agit du plus gros attentat jamais survenu au Japon tandis que de nombreux membres du groupe terroriste sont alors de jeunes diplômés provenant des meilleures universités du Japon (10). Progressivement, un discours préoccupé au sujet de la jeunesse contemporaine à laquelle on attribue un caractère violent et marginal, fait surface. Au cinéma, cette inquiétante étrangeté juvénile est largement représentée dans le genre horrifique. Des films comme *Battle Royal* (2000) de Kinji Fukasaku, *Cure* (1997) de Kurosawa Kiyoshi ou encore le très récent *The Forest of Love* (2019) réalisé par Sono Shion, convoquent tous à leur façon de jeunes protagonistes présentant des comportements d'une extrême violence. Selon Kim Se Young, ce biais de représentation traduit parfois également une approche critique du système éducatif en place. Le milieu scolaire se présente ainsi souvent comme un environnement compétitif produisant des élèves prêts à tout pour surmonter les conditions de vie difficiles de leur temps (16). Le milieu scolaire japonais est effectivement réputé pour la rigueur qu'il exige en raison de son implication solide avec une idéologie nationaliste. Après la guerre, il subit une réforme et se rigidifie afin d'assurer au pays une relève obéissante et travailleuse,

capable de surpasser les modèles occidentaux. La compétition est rude pour les concours d'entrée et il est attendu des élèves de travailler davantage que ce qu'exige leur établissement en assistant à des *juku*, des cours du soir privés (104). Toutefois, lorsque la crise économique se déclare, une bonne éducation ne suffit plus à assurer un bon emploi. Les étudiants soumis à l'idéologie nationale du travail intensif, difficile et souvent solitaire, voient alors la valeur de leurs efforts réduite et la promesse gratifiante d'une carrière heureuse se fragiliser. Comme l'explique Kim Se Young, "even though the 1990s and 2000s provides ample evidence that hard work simply does not pay off, this goes neglected and/or unaccepted. Instead, ideology is reconfigured, continually insisting that reward can be found. The major revision however, is that success is reserved for an even smaller portion of the populace" (98). En dissonance avec la réalité sociétale, le système scolaire japonais n'est désormais plus une structure adéquate à la formation de jeunes gens et devient un lieu d'oppression dans lequel les étudiants ne se retrouvent plus. Si ce fait explique le décrochage scolaire, il justifie également partiellement le taux en hausse de délinquances juvéniles et sa représentation cinématographique. Une incohérence que Sono Shion note par ailleurs en entrevue lorsqu'il déclare : « ces gens [les criminels] sont devenus fous à force d'essayer de s'adapter à une société qui est elle-même folle » (2020, 25).

Enfin, le monde du travail constituant une des problématiques majeures de ces dernières décennies, il est également abordé dans les films de cette époque. Toujours selon Kim Se Young, l'uniforme est prépondérant dans le paysage cinématographique contemporain et véhicule avec lui, un discours sur la classe moyenne (2016, 15). Fréquemment, le fonctionnaire représente un protagoniste en échec. Dans le cinéma

contemporain et plus particulièrement le J-Horror, nombreuses sont les figures de détectives et policiers dépressifs peinant à entretenir des liens sociaux avec leur entourage. On compte parmi celles-ci le protagoniste d'*Hana-bi* (1997), l'enquêteur de *Suicide Club* (2002) ou encore l'agent de la paix retraité de *Creepy* (2016). À travers eux, une autre figure prend place dans le paysage filmique, celle du *salaryman*. Héros glorieux du miracle économique japonais, sa symbolique culturelle change pourtant lorsque la crise économique survient.

Throughout the twentieth century, even as he signified economic prosperity, the tired body of the *salaryman* simultaneously represented the toll of laboring away at an office job. Then in 1991, the bubble economy of Japan collapsed. As Japan entered what would be called the Lost Decade, the hope that the *salaryman* once represented dissipated, and he now stood only for labor without reward. (36-37)

Leur statut exigeant un fort investissement personnel auprès de leur entreprise, les salariés éprouvent bien souvent une difficulté à concilier leur vie privée et professionnelle. Bon nombre d'entre eux sont victimes de *karoshi*, un mot entré dans les mœurs qui signifie « mort par épuisement à la tâche » (Arnaud 2020, 37). Échec du néolibéralisme, le *salaryman* apparaît donc progressivement sur la scène culturelle comme une autre figure de l'anti-héros à l'image du père de famille désespéré de *Tokyo Sonata* (2008) ou du personnage principal de *Tetsuo the Iron Man* (1989). Sa représentation met en lumière une faille du système sociétal japonais et s'impose en tant que représentante de la génération perdue. Dans le même ordre d'idée, la figure de l'*hikikomori* – individu ayant perdu tout lien avec la société et refusant de quitter son domicile – nourrit elle-aussi un discours

pessimiste quant au monde du travail. Apparaissant ici et là dans les films de cette période, elle transmet également l'image d'une société divisée dans laquelle les individus ne parviennent plus à s'épanouir.

Ainsi, le cinéma japonais contemporain semble produire un discours assez tranché sur la société de son époque. Les films sont indéniablement concernés par les grandes problématiques des années 1990 et 2000 et se placent à contre-courant d'un discours nationaliste complaisant.

Les années durant lesquelles sont réalisés *Suicide Club* et *The Taste of Tea* correspondent donc à une période particulière de l'histoire du Japon dont on ne peut négliger les répercussions artistiques. Sujets aux conséquences de la crise économique des années 1990, il est fort à parier que les réalisateurs aient également subi les influences des tourments de leur génération et se soient inspirés du déchirement sociétal de cette période pour déterminer les thématiques de leurs œuvres. Du moins, ils s'inscrivent assurément dans leur temps en tant que membres de cette renaissance du cinéma japonais, adoptant le nouveau mode de production que les changements structurels de l'industrie imposent.

Chapitre 3 – *Suicide Club* ou le vertige absurde cinématographique

***Suicide Club*, un tour d’horizon**

Réalisé en 2001, *Suicide Club* correspond sans aucun doute à l’un des films les plus célèbres de la carrière de Sono Shion. L’œuvre dévoile un univers dans lequel les suicides se propagent en mystérieuse tendance et se fait, dès sa sortie, remarquer par plusieurs festivals internationaux pour l’incongruité de sa violence. Proposant une fin laissée ouverte sur un questionnement métaphysique, l’univers et l’énigme du film sont par la suite enrichis d’un roman du même titre écrit par le réalisateur en 2002 ainsi qu’à travers *Noriko’s Dinner Table*, un film réalisé par Sono en 2005, axé sur le passé de Mitsuko, l’une des protagonistes de *Suicide Club*. Enfin, un manga intitulé *Jisatsu Circle*, dessiné par Furuya Usamaru paraît en 2006 sous la supervision scénaristique de Sono. Central dans ces œuvres, le thème du suicide n’est pas choisi à la légère par le réalisateur et renvoie à des faits culturels bien réels. Durant cette période, le Japon voit en effet son nombre de suicides annuel augmenter rapidement en raison de la crise économique. Tel que mentionné précédemment, un record historique est atteint dans l’archipel en 2003 avec 34 427 décès volontaires soit une hausse de 50% par rapport à 1992 (Yagishita 2020, 61). Les suicides collectifs, élément central du film, font eux aussi partie de l’actualité japonaise puisqu’apparaissent progressivement des pactes suicidaires sur internet tel qu’en témoigne l’article de Michel Temman paru dans *Libération* (2004, s.p.). Or, si l’usage filmique de cette thématique sociétale semble tout à fait disposé à provoquer la sensibilité du public, Sono Shion semble concevoir le sujet d’une toute autre façon. Il confie lors d’une entrevue

recueillie dans *Sono Sion l'exercice du chaos* : « Je ne condamne ni n'encourage les suicides, mais je ne pense pas qu'il s'agisse d'un péché comme nous le dit l'Église chrétienne. Un aspect étrange de la culture japonaise est la forte occurrence de suicides, et j'ai assimilé cela dès mon plus jeune âge » (Voisin 2019, 157). En effet, le suicide – et plus précisément la pratique du *seppuku* – est profondément ancré dans l'histoire culturelle japonaise. Apparue au XIIe siècle, le *seppuku*, forme rituelle de suicide consistant à s'éventrer, s'institutionnalise au sein du *bushido*, le code éthique des samouraïs. Il correspond alors à un privilège offert à ces guerriers, celui de s'ôter la vie plutôt que de subir l'indignité de se la voir enlevée par autrui, ou bien celui de prouver leur loyauté éternelle à leur défunt seigneur (Fuse 1980, 58-59). Dès lors, cette pratique répond donc davantage au besoin d'honorer une appartenance sociétale qu'elle n'est une réaction à un mal-être individuel. Selon Fuse Toyomasa, un sociologue japonais, cette idéologie de la mort amenée par le *bushido* serait toujours ancrée dans l'imaginaire collectif nippon. Elle découlerait notamment d'une ancienne influence culturelle bouddhiste et de sa foi en l'abnégation de la vie que le chercheur explique comme suit: “Buddhist teaching assumes that human life in this world is characterized by incessant suffering, transitoriness and illusion. Clinging to and craving for life and its amenities, therefore, is the essence of illusion and the main source of human tragedy and suffering.” (62) Ce discours essentialiste visant à justifier l'actuel taux élevé de suicides au Japon est répandu à l'international, mais également parmi les habitants de l'archipel. Selon la chercheuse Francesca Di Marco, cette conception stéréotypée du pays en tant que « *Suicide Nation* » est à considérer avec précaution.

For both Japanese and Westerners, rebuilding the respectability of Japanese culture clearly entailed the rehabilitation of the demonized wartime suicide patterns and the removal of the war as an imaginary watershed between a despicable past and contemporary success. Altruism, as the motive standing behind voluntary death, personified that respectability. [...] Those who committed suicide became the sites for that historical reconstruction and national rehabilitation. (2016, 150-151)

Camouflant les troubles d'une réalité problématique, ce discours se trouve toutefois contredit par une attention particulière portée aux multiples suicides d'auteurs japonais dans la littérature. Jugés comme étant des individus plus attentifs à leurs propres existences du fait de leur profession, leurs suicides sont considérés par de nombreux intellectuels et professionnels du corps médical comme les baromètres d'une anxiété sociale répandue au sein de leur génération (151). Ils traduiraient non seulement une déstabilisation générale engendrée par une modernisation brutale, mais également un mal-être provoqué par l'évanouissement d'idées et croyances traditionnelles au sein de la société. Ainsi décrite, la vague de suicides de ces trente dernières années serait donc davantage la conséquence de transformations culturelles importantes qu'une prolongation d'une potentielle culture du suicide japonaise. Partiellement imprégnés de la perception d'une « *Suicide Nation* », les propos de Sono Shion témoignent donc du caractère populaire de cette notion. Notion dont il s'inspire vraisemblablement pour en jouer dans le traitement du thème principal de *Suicide Club*.

En outre, si le suicide en lui-même est perçu par le réalisateur comme un élément moins troublant que dans le cinéma occidental, le film est néanmoins reconnu pour son

imaginaire particulièrement violent et déstabilisant que l'on peut aisément attribuer au contexte de sa production. De fait, Sono Shion traverse l'une des périodes les plus complexes de sa vie lorsque la société de production Omega lui propose de se lancer dans l'écriture d'un long-métrage (Voisin 2019, 154). À cette époque, le réalisateur vit à San Francisco, subsiste difficilement à ses besoins et se trouve pratiquement à la rue (Sono 2020, 19). Plongé dans un pessimisme sans fin, il perd alors progressivement l'ambition de produire des films. Par conséquent, l'opportunité de réaliser *Suicide Club* se présente comme une ultime tentative d'établir sa carrière. Comme il le dit, « c'est une œuvre née du désespoir et d'un isolement extrême. D'une souffrance dont je ne peux même plus me rappeler, même si elle est restée bien prégnante » (Voisin 2019, 162). Épris d'une « impression que tout sur Terre était vain » (165), le réalisateur communique indéniablement sa condition psychologique dans son œuvre. À travers des personnages indolents face à la mort et des images d'une extrême violence, Sono Shion cherche avec ce film à déranger son public, à le provoquer dans une perspective d'éveil des consciences quant à la dimension tragique qu'il perçoit alors du monde. À ce sujet, il déclare : « Faire des films sombres est ma manière de secouer le peuple japonais que je vois comme un troupeau de moutons endormis » (2020, 24). Pour l'artiste, *Suicide Club* devient alors une œuvre prophétique et correspond à un « désir de vengeance, d'écrire ce qui serait une malédiction, une œuvre de fin du monde [...] Un film dissimulant une véritable bombe » (Voisin 2019, 154). Présentant à la fois une approche quasi acceptante du suicide et une pesanteur psychologique préoccupante et provocante, *Suicide Club* se démarque donc indéniablement en tant que film atypique tant auprès du public japonais qu'auprès des occidentaux. Cette dualité excentrique ayant fait son succès, le réalisateur reconnaît encore

aujourd'hui la dimension charnière de cette œuvre au sein de sa filmographie et admet dans une entrevue récente : « Sans ce film, ma carrière se serait terminée. [...] C'est donc une œuvre majeure dans ma vie. [...] [*Suicide Club* et *Noriko's Dinner Table*] ont formé celui que je suis actuellement et je situe à leur niveau la vraie naissance de mon cinéma » (166).

Entre indifférence et violence extrême

Empreint d'une conception à la fois tragique et indifférente de la mort, *Suicide Club* s'inscrit indéniablement dans l'idéologie d'un genre esthétique reconnu, le grotesque. Selon Wolfgang Kayser, l'un des principaux théoriciens du genre, ce courant artistique serait avant tout le produit de la réception de l'œuvre (1966, 181). Présentant bien souvent des récits au sein desquels “the victims themselves appear to be unaffected [...] no emotions seem to have been expressed in the picture, neither fear of hell nor human compassion nor the urgent desire to warn and preach”, le spectateur, “in no way instructed how to react to and how to interpret the picture” (33), se trouverait dès lors déstabilisé par la vision de ce monde semblable au sien, mais criblé d'indifférence et ferait alors l'expérience du grotesque. Cette description des protagonistes correspond parfaitement à l'état psychologique que présentent la plupart des suicidaires dans l'œuvre de Sono Shion puisqu'aucun de ceux-ci ne semble atteint par le geste mortel qu'ils s'appêtent à commettre. Cet état insensible ayant vraisemblablement pour effet de troubler le spectateur, *Suicide Club* provoque ainsi tout à fait le sentiment né de l'expérience d'un monde grotesque que décrit Wolfgang Kayser. Selon Dominique Iehl, un autre spécialiste du genre, le grotesque surgirait « dans le sentiment effrayant que toute la réalité se dérobe et

nous devient étrangère » (1997, 13). De fait, l'impression provoquée par le grotesque auprès du spectateur présente des similarités avec la définition qu'Albert Camus propose du « sentiment d'absurdité » dans *Le Mythe de Sisyphe*. Présentant celui-ci comme étant issu d'une « confrontation de [l'] irrationnel et de ce désir éperdu de clarté dont l'appel résonne au plus profond de l'homme » (1942, 39), les deux définitions témoignent d'une difficulté éprouvée par l'homme – et le spectateur en ce qui a trait au grotesque – à constater l'incohérence d'un monde qui lui est familier, mais qu'il ne reconnaît et ne comprend soudain plus. Au sein d'un contexte grotesque comme dans l'absurde chez Camus, ce tiraillement engendre donc une forme de malaise chez celui qui l'expérimente, l'impression de perdre toute forme de repère. Tandis qu'Albert Camus évoque alors un « singulier état d'âme où le vide devient éloquent » (29), Charles Baudelaire, quant à lui, nomme l'expression de ce sentiment « vertige grotesque » (Iehl 1997, 56). Ce vertige correspondant au sentiment éprouvé par le spectateur devant l'étrange insensibilité des protagonistes de *Suicide Club*, l'expérience du film de Sono Shion serait, de fait, en mesure d'initier son public à ce « singulier état d'âme » (Camus 1942, 29) absurde qu'évoque Camus. En outre, l'excentricité psychologique dépeinte par le réalisateur ne constitue pas l'unique élément grotesque de ce film. Celui-ci accumule assurément de nombreuses caractéristiques du genre capables d'alimenter et même d'enrichir cette sensation de vertige à la fois grotesque et absurde.

Parmi elles, il est possible d'identifier la dimension tragi-comique du grotesque. Tel que l'explique Dominique Iehl, « on tient pour grotesque un phénomène qui relève à la fois du comique et du tragique, du rire et de la peur, mais qui signifie plus que leur simple combinaison » (1997, 3). Sono Shion s'empare effectivement de ce double registre

lorsqu'il réalise *Suicide Club*. De scène en scène, le réalisateur parvient à incorporer de l'humour au genre horrifique et ce, dès les premières minutes du film. Présentant le suicide collectif de 54 lycéennes, le sujet de la scène d'ouverture instaure d'emblée l'atmosphère de l'œuvre en faisant preuve d'une extrême violence. Sono Shion fait ici un emploi évident du registre gore. Dans cette scène, les plans présentant des jets de sang se multiplient. Les suicidées éclaboussent tour à tour les rails du métro où se produit le drame, les individus qui attendent sur le quai ainsi que les fenêtres des wagons. D'autres images de la version non-censurée présentent une destruction criarde des corps appartenant aux jeunes filles. Un plan exhibe ainsi l'explosion d'un crâne sous les roues du train tandis qu'un autre introduit des morceaux de chairs secoués par les rouages de la machine en mouvement. La scène se termine avec des plans cadrant un bain de sang qui inonde le sol de la gare. En outre, l'impression spectatorielle de cette violence se voit renforcée par l'approche esthétique qu'adopte Sono. Tournés en format vidéo comme bien des films de cette époque et exclusivement captés en caméra portée instable, les nombreux plans de cette séquence, cadrant une foule urbaine inconnue, rappellent l'esthétique d'un cinéma-vérité et offrent en ce sens un aspect réaliste et immersif à l'horreur qui se joue à l'écran. Propre au médium, le grain pixelisé du film rappelle celui des vidéos de surveillance ou bien des vidéos domestiques mentionnées dans le second chapitre et accentue cette impression d'engagement familier avec l'image. Le tournage comporte d'ailleurs bel et bien une dimension documentaire. Le budget du film ne permettant pas de privatiser un espace aussi important qu'une station de métro, Constant Voisin rappelle le caractère clandestin du tournage de cette scène : « la police intervenait régulièrement pour demander d'arrêter le tournage : les prises de vues des gares de Tokyo étaient ainsi tournées en mode guérilla »

(2019, 166). Lorsque les témoins du suicide se mettent à hurler dans un brouhaha indissociable, la nervosité des mouvements de caméra et l'accumulation des plans sur ces visages inconnus transmettent ainsi véritablement l'atmosphère anxiogène et horrifique de la scène. Pourtant, celle-ci n'est pas dénuée d'humour. Comme l'évoque Erik Fredriksson, poussé à un niveau extrême, le gore devient absurde et se trouve en mesure de provoquer le rire plutôt que du dégoût et de l'horreur (2020, 7). L'accumulation effrénée d'images gores dans cette séquence d'ouverture concorde parfaitement avec cette description. Sono Shion convient d'ailleurs de cette vision puisqu'il déclare dans une entrevue : « Splatter and gore always carry humour within » (Schneider 2003, 308). Différents éléments cinématographiques viennent de surcroît alimenter ce second registre. Une musique extradiégétique joyeuse et vive accompagne le saut des victimes créant un décalage notoire avec les cris de terreur poussés par les témoins. Démarrant au moment où les jeunes filles s'avancent et se prennent la main à l'unisson pour sauter, la mélodie inspire davantage le sentiment d'assister à une farandole joyeuse qu'à une scène d'horreur. Cette impression se voit d'ailleurs renforcée par le choix de l'instrument de musique principal, un accordéon, associé aisément aux festivités folkloriques. Contre toute attente, cette mélodie se poursuit tout au long du massacre et accompagne la scène jusqu'à sa fin. Cette association étonnante, crée définitivement un effet de surprise auprès du spectateur, son incongruité apportant une dimension comique à la séquence. Dans son ouvrage *Mathematics and Humor*, John Allen Paulos explique cette forme d'humour comme suit :

[...] a necessary ingredient of humour is that two (or more) incongruous ways of viewing something (a person, a sentence, a situation) be juxtaposed.

In other words, for something to be funny, some unusual, inappropriate, or odd aspects of it must be perceived together and compared. (1980, 9)

Ici, l'usage d'une mélodie joviale apporte non seulement un registre humoristique à cette scène aux premiers abords horrifiques, mais il insère également une atmosphère contrastée que l'on peut retrouver à plusieurs reprises dans le film. De même, le sourire et la voix enjouée des écolières suicidaires amplifient les contradictions et la dualité du double registre tragi-comique en une même scène. Sono Shion, conscient de ce contraste, décrit d'ailleurs cette séquence de la façon suivante : « une chose improbable rencontre une autre chose improbable. Comme si le côté sérieux de l'image faisait face au côté jouissif de l'image. » (Voisin 2019, 158) La dimension improbable des deux registres provient ici du fait de leur caractère hyperbolique. L'emploi du gore étant par définition une amplification de l'horreur et le registre humoristique et festif se plaçant en dissonance complète avec le sujet traité dans cette scène, le spectateur se trouve alors confronté à un univers dont la dualité est extrême. Cette caractéristique hyperbolique est typique du genre grotesque car comme l'explique Dominique Iehl, « le grotesque est surtout associé au grossissement, à une simplification déformante qui [...] amène le boulevard à l'absurde » (1997, 106). Face à l'ambivalence des genres contenus dans cette scène, il est, selon toute vraisemblance, difficile pour le spectateur de choisir la réaction à adopter. Ne pouvant sincèrement rire devant une représentation aussi violente du suicide, celui-ci se voit alors forcé d'éprouver un déchirement d'ordre moral quant à l'effet que provoque la scène en lui. Le bousculement de ses convictions éthiques occasionnant une perte de repère évidente chez le spectateur, le tragi-comique grotesque contribue donc également à l'apparition du vertige grotesque.

D'autre part, l'esprit carnavalesque du film, caractéristique propre au grotesque, contribue lui-aussi à ébranler les conventions établies, mais cette fois-ci davantage au sein de la dynamique intradiégétique de *Suicide Club* que dans un contexte de réception spectatorial. À l'intérieur des films de Sono Shion, cette dimension carnavalesque semble avant tout se nourrir de l'influence que l'*ero-guro-nansensu* exerce sur l'imaginaire du réalisateur. Composé des mots *erotic*, *grotesque* et *nonsense*, ce mouvement artistique présente plusieurs similarités avec l'esprit carnavalesque grotesque puisque, comme le rapporte Erik Fredriksson, « it has been likened to Mikhail Bakhtin's concept of the "carnavalesque" as a situation in which all classes mingle and enjoy pleasures and oddities in an environment where normal rules and mores are suspended » (2020, 5). Partageant un rapport indolent aux lois et à la morale, les idéologies inhérentes à ces deux concepts sont par ailleurs comparables à l'approche absurde de l'éthique qu'évoque Albert Camus. Tel que l'auteur l'écrit : « l'absurde rend seulement leur équivalence aux conséquences de ses actes. Il ne recommande pas le crime, ce serait puéril, mais il restitue au remords son inutilité » (1942, 96). En ce sens, la philosophie de l'absurde, l'*ero-guro-nansensu* et l'esprit carnavalesque grotesque proposent tous trois la conception d'un monde dans lequel la législation et l'éthique n'auraient plus aucune autorité. Adeptes d'Edogawa Ranpo, célèbre auteur du courant *ero-guro-nansensu*, Sono Shion s'inspire indéniablement de l'esthétique ostentatoire et dégradante de ce mouvement dans la réalisation de *Suicide Club*. Cette influence est perceptible au sein de diverses scènes. Il est possible de l'observer dans la scène d'ouverture en raison de la dimension festive qu'impliquent la musique et le comportement des jeunes filles ou encore vers la fin du film, lorsque de jeunes femmes dénudées se font enlever volontairement des rectangles de peau dans un couloir hors du

monde, éclairé par une boule disco. Toutefois, la scène introduisant le personnage de Genesis, un chef de secte revendiquant être à la tête du « suicide club », est probablement la plus représentative du genre. Ce personnage ayant élu son QG dans une salle de bowling abandonnée où se mêlent des guirlandes, des néons colorés ainsi que des victimes et animaux se débattant dans des sacs sur le sol, le décor de cette scène allie d'emblée des caractéristiques propres à l'univers carnavalesque. Tandis que le bowling implique une disposition au jeu et les guirlandes et néons aux festivités, la vision horrifique des victimes, quant à elle, rappelle la dimension inquiétante du carnaval, intimement liée à l'utilisation dégradante des corps. Vouées à être violées puis tuées dans une optique de divertissement, ces victimes sans visage servent indéniablement la nature érotique et gratuitement violente de la scène que l'on attribue aisément à l'*ero-guro-nansensu*. Par ailleurs, l'esprit carnavalesque de cette séquence se manifeste également à travers le traitement théâtral du son et de la mise en scène. Les mouvements spectaculaires, l'élocution grandiloquente, l'introduction d'une performance musicale soudaine et le costume sadomasochiste de Genesis offrent en effet l'impression d'assister à un numéro de divertissement. Le personnage prononce d'ailleurs lui-même ce mot lorsqu'il demande à ses subordonnés de « divertir » les deux jeunes filles victimes de leur enlèvement. Il devient alors possible de percevoir l'ensemble de la séquence comme une mascarade carnavalesque qui, en raison des meurtres et viols commis par le groupuscule, se trouve profondément ancrée dans une réalité dénuée de tout sentiment de responsabilité morale. Animé par une indifférence extrême des règles régissant son monde, Genesis semble donc concevoir celui-ci comme un grand théâtre tout à fait libéré des illusions rationnelles que réprime Albert Camus et incarne ainsi le personnage grotesque et absurde par excellence.

Enfin, il est possible de percevoir le thème principal de *Suicide Club* comme un phénomène absurde à lui-seul. Poussant la conception japonaise acceptante du suicide à l'extrême, Sono Shion paraît proposer une dédramatisation absurde de la mort en adéquation avec l'approche camusienne de ce célèbre motif existentialiste. En effet, le suicide se trouve être un élément de réflexion central dans *Le Mythe de Sisyphe* puisque Camus déclare dès les premières pages de son essai « Il n'y a qu'un problème philosophique vraiment sérieux : c'est le suicide » (17). Le « sentiment d'absurdité » étant issu d'une incapacité de l'homme à accepter l'irrationnalité du monde, le suicide correspondrait, selon l'auteur, à une solution capable de résoudre l'absurde (21). En se donnant la mort, l'homme effacerait avec lui son besoin irrépressible et impossible de cohérence – condition *sine qua non* à l'absurde –, mettant fin au combat incessant mené contre le caractère insensé de son environnement. De ce fait, Albert Camus propose une vision libératrice du suicide dans un contexte absurde et lui confère, par extension, une dimension apaisante qui n'est pas sans rappeler celle que représente Sono Shion dans *Suicide Club*. Si certains personnages du film conçoivent encore la mort comme une menace, l'ensemble des suicidés adoptent vraisemblablement une vision qui s'y oppose.

Tout au long du film, l'aspect extrêmement violent amené par l'esthétique gore entourant les scènes de décès, se voit presque effacé par le comportement des « victimes ». Celles-ci abordent la plupart du temps leur mort avec tranquillité, parfois même avec joie et le traitement filmique et musical de leurs suicides semble abonder en ce sens. Le spectateur assiste, d'autre part, à des scènes de suicide à répétition ce qui a pour effet de le familiariser avec la vision de cet acte. Dominique Iehl évoque ce phénomène commun au genre grotesque qu'il appelle un processus de « mécanisation » ou de « chosification »

(1997, 45). Selon lui, la répétition mécanique d'un geste au sein d'une œuvre rendrait « les personnages, comme l'action [...] grotesques par leur inconsistance » (62). De ce phénomène découlerait ainsi une impression de « vide par absence, par carence, par épuisement du tragique » (62). Si l'ensemble du film regroupe un nombre important de scènes de suicide, l'un des passages de *Suicide Club* figure spécifiquement un enchaînement de scénettes présentant des suicides exécutés un peu partout au Japon.



Fig. 2 : Femme se découpant paisiblement le doigt



Fig. 1 : Femmes se mettant la corde au cou avec entrain

On voit alors se succéder l'image d'une femme se coupant paisiblement la main en cuisinant, une autre mettant sa tête dans un four, des comédiens se donnant la mort sur scène ou encore un vendeur de rue se tuer en ingérant des pilules, le tout accompagné d'une musique extradiégétique chantée par des enfants. Ces courts plans sont accompagnés d'images relatant un engouement sociétal pour le suicide. Dans l'un figurent des individus tenant des pancartes au centre de Shibuya avec écrit « sautez ici », dans l'autre quatre jeunes femmes interprètent une pièce incitant à mettre fin à la vie humaine. Les successions de scènes de ce genre étant généralement employées au cinéma pour signifier le passage du temps au sein d'une réalité quotidienne et son évolution, Sono Shion nous invite ainsi à

considérer ces suicides comme des gestes ordinaires et mécaniques dans l'univers de *Suicide Club*, épuisant, de ce fait, toute conception tragique du suicide. Comme le souligne Jay McRoy, *Suicide Club* présente donc au spectateur « a 'supremely indifferent' attitude towards 'the possibility of an end' » (2008, 148) et aborde ainsi une approche indifférente de la mort au plus proche de la philosophie d'Albert Camus.

Le traitement grotesque de *Suicide Club* contribue activement à introduire la philosophie absurde d'Albert Camus dans l'œuvre de Sono Shion. Tandis que l'influence thématique du carnavalesque grotesque et l'usage du processus de « mécanisation » appliqué au suicide contribuent à insuffler une idéologie de l'indifférence proprement absurde à même l'univers diégétique du film, l'emploi du genre tragi-comique et la notion de « vertige grotesque » permettent, quant à eux, une expérimentation éphémère du « sentiment d'absurdité » par le spectateur. De ce fait, *Suicide Club* se présente vraisemblablement comme une œuvre teintée d'une conception absurde du monde, ce qui, il est important de le souligner, n'est pas anodin concernant le discours que l'œuvre porte en elle.

Les manifestations absurdes : discours culturel sur la *hyogaki-sedai*

En effet, le traitement absurde que propose Sono Shion avec ce film n'a rien d'un hasard. Tel que précisé dans le premier chapitre de ce mémoire, l'œuvre d'art absurde propose assurément un discours de la société opposé aux idées dominantes, et se trouve en mesure de dévoiler des problématiques sociales pertinentes à la compréhension de son contexte de production. *Suicide Club*, comme tout autre film de sa génération, constitue

ainsi un artefact sociétal non-négligeable qui, par la présence de l'absurde en son récit, mérite une lecture discursive attentive de la société japonaise.

Or, comme dans la plupart de ses films, Sono Shion concède un rôle important à la question de l'identité dans *Suicide Club*. Systématiquement abordée en tant que recherche conflictuelle, l'identité correspond indéniablement à une problématique japonaise actuelle aux yeux du réalisateur. Valorisant le collectif au détriment de l'individualisme occidental, la société japonaise constituait vraisemblablement son identité sur le sentiment d'appartenance et de responsabilité nationales jusque dans les années 90. Lorsque la crise économique survient, ce schéma identitaire se voit pourtant fragilisé auprès des jeunes générations. Ne trouvant pas d'emplois à la sortie des universités, 500 000 personnes subissent alors un chômage de longue durée et certaines d'entre elles, nommées *hikikomori*, perdent tout lien avec la société. Ne pouvant répondre aux attentes collectives, un nombre important de jeunes plongent ainsi dans « une vie très instable, traversée par une sorte de vide, et la sensation que personne n'a besoin d'[eux] » (Yagishita 2020, 61). De plus, comme le fait remarquer Timothy Iles, le Japon, comme la plupart des sociétés consuméristes actuelles, s'inscrit désormais dans une réalité « in which communication takes place more often via email, cellphone, or text-message than through face-to-face interaction, and in which identity itself becomes artificial, becomes doubtful, if not after all thoroughly suspicious » (2005, s.p.). De ce fait, la question identitaire apparaît véritablement préoccupante dans l'archipel c'est pourquoi Sono confie, à ce sujet, lors d'une entrevue pour la revue *Tempura* :

La société actuelle ne laisse pas assez d'espace aux personnes pour qu'elles puissent se développer à une échelle individuelle. Elles vont à l'école, à la

fac, se trouvent un boulot, se marient, meurent. Tout s'enchaîne sans temps mort. Ça donne un train de vie automatisé qui ne permet pas de s'arrêter pour réfléchir. Quelle que soit la génération, les Japonais ont oublié l'idée de se chercher soi-même. Avec mon cinéma j'ai envie de bousculer tout ça, de perturber les gens dans leur croyance que tout va bien, qu'on peut continuer tel quel. (2020, 22)

Suicide Club bouscule bel et bien la question identitaire et désigne, à son sujet, divers responsables de ce mal-être. Avec son œuvre, Sono Shion propose en réalité la représentation d'une société dans laquelle l'identité peine à survivre. En effet, *Suicide Club* ne présente aucun personnage principal. La caméra et les scènes passent d'un personnage à un autre sans jamais laisser le temps au spectateur d'entrer davantage dans l'intimité de l'un de ces individus. Ainsi, la place de l'identité des suicidés s'efface au profit du geste qu'ils commettent puisque celui-ci apparaît progressivement comme une figure familière au spectateur, du fait de son importante occurrence dans le film. Dans le même ordre d'idée, l'identité des suicidés se voit annihilée par le collectif à travers la figure allégorique du rouleau de peaux homogènes et indissociables appartenant aux suicidés, que les détectives retrouvent après chaque hécatombe. Jay McRoy perçoit, en outre, ce rouleau comme une tentative désespérée d'établir une connexion collective de la part des suicidés, attribuable au sentiment de solitude et de perdition ressenti par la « génération perdue » (2008, 152). Sono Shion, quant à lui, semble accuser l'apparition d'internet en ce qui a trait à la perte d'identité dans la société japonaise ainsi qu'à la perte de lien entre les individus. Comme le soulève Constant Voisin, « *Suicide Club* utilise [...] l'informatique comme moteur de l'horreur. Les ordinateurs et portables, ainsi qu'Internet, sont omniprésents et, s'ils

permettent aux gens de se rapprocher, ils poussent tout aussi bien ces derniers vers leur destruction. [...] La vision poétique de [Sono] permet d'entrevoir la possibilité que dans l'ère numérique, troquer son nom contre un pseudonyme puisse être un moyen de se débarrasser de sa vie pour en construire une autre » (2019, 173). Ainsi, internet est tenu responsable de la disparition identitaire et de l'apparition de nouvelles identités superficielles dans *Suicide Club* comme dans bon nombre de films de cette génération. Cette idée poursuit d'ailleurs une problématique sociale actuelle au Japon, celle des *hikikomori*, que le personnage de Mitsuko incarne. Tout comme les individus que l'on qualifie de ce terme, elle n'établit plus de contact humain sinon par le biais de nouvelles technologies, ne sort plus de chez elle et préfère se présenter auprès des policiers sous le pseudonyme virtuel et évoquant qu'elle s'est choisie: « la chauve-souris ». En ce sens, elle se trouve en marge de la société japonaise, physiquement et moralement isolée. Albert Camus considère justement cette disparition de l'identité comme un phénomène absurde. Selon lui, « avant de rencontrer l'absurde, l'homme quotidien vit avec des buts, un souci d'avenir ou de justification [...] Après l'absurde, tout se trouve ébranlé. Cette idée que « je suis », ma façon d'agir comme si tout a un sens, tout cela se trouve démenti d'une façon vertigineuse par l'absurdité d'une mort possible » (1942, 82). Ainsi, avec *Suicide Club*, Sono Shion fait véritablement état du caractère absurde du rapport qu'entretient la *hyogaki-sedai* à l'identité et dénonce une situation préoccupante au sein de la société japonaise que les dirigeants semblent bien souvent ignorer.

D'autre part, le réalisateur semble également user du suicide en tant que symbole d'une division forcée entre la *hyogaki-sedai* et les générations précédentes, traduisant une

absence de communication entre les deux parties. Timothy Iles aborde justement les causes de cette division lorsqu'il se penche sur le sujet de la crise économique :

Japan during the 1980s was an unstoppable force in the world economy, a fact which brought wealth to a great percentage of the population and stability to the government. [...] Seen in this light, then, the collapse of the 'bubble economy,' as Japan's consumer-export driven economy was dubbed, must exert a negative effect on the 'collective self,' especially on older members of the workforce who had defined themselves in relation to the success of their companies. (2005, s.p.)

De ce fait, la crise aurait donc amené une distance idéologique et une incompréhension mutuelle entre les générations puisqu'incapable d'entretenir les modèles d'appartenance sociétaux précédents, la « génération perdue » se voit définitivement forcée de trouver sa propre voie au sein de la société. Dans *Suicide Club*, la représentation de cette fragmentation idéologique apparaît dans le rapport au suicide qu'entretiennent les jeunes gens. Semblant entièrement détachés des conséquences qu'implique la mort, ils paraissent en revanche enchantés de suivre le mouvement de masse suicidaire comme s'il s'agissait d'un phénomène de mode attrayant. La scène dans laquelle des collégiens discutent de ce nouveau fait divers avant de se jeter eux-mêmes du toit de leur école est particulièrement représentative de ce rapport attractif au suicide. Ici, les jeunes gens abordent l'incident du métro avec légèreté et même envie d'entrer eux-aussi dans la danse. Or cela traduit un fort besoin d'appartenance car comme l'explique Jay Mc Roy, "teenagers, eager for a way to assert themselves in a society driven by both the allure of the new and the compulsion to 'fit in', form impromptu 'suicide clubs' to which death is the price of admission" (2008,

147). Avec *Suicide Club*, Sono Shion traduit donc un besoin extrême de la *hyogaki-sedai* d'intégrer la société, de faire partie d'un tout puisque même la mort ne semble pas réfréner leur désir. En outre, le personnage du détective Kuroda suggère l'incompréhension éprouvée par les générations précédentes devant la relève. Arborant un rapport davantage dramatique au suicide, celui-ci ne semble pas comprendre le comportement des jeunes gens et qualifie cet acte de simple « tendance » dont il vaut mieux éviter de parler afin qu'elle ne se répande. Kuroda incarne d'ailleurs le modèle sociétal des générations antérieures. Le protagoniste se dédie exclusivement à son travail de détective à tel point qu'il demeure incapable de prévenir le suicide de ses propres enfants. Enfants avec lesquels il semble entretenir un lien superficiel et peine à communiquer. La problématique du lien se trouve du reste au centre des préoccupations du film puisque, lorsque l'origine du « suicide club » est révélée, on découvre que cette vague de décès est provoquée par des questions sur le lien, posées par un groupe d'enfants. Comme l'explique Constant Voisin, une interrogation aussi simple qu'« Est-ce que tu es en lien avec toi-même ? » [...] suffit à provoquer les suicides : elle soulève l'absurdité d'une vie égoïste dont il ne peut rien rester. [...] C'est pourquoi les plus vulnérables sont ceux ayant perdu leur raison d'être, comme Mitsuko et son petit ami, ou l'ayant négligée – à l'instar de l'inspecteur Kuroda » (2019, 175). Le lien aux autres et par extension à la société correspondant à cette raison d'être dans un contexte japonais, Sono Shion conclut donc son film en évoquant la marginalisation générationnelle à laquelle fait face la jeunesse de cette « génération perdue ». Ainsi, *Suicide Club* se termine en adoptant une conclusion similaire à l'idéologie absurde de Camus, stipulant que, face à l'impossibilité de trouver un sens par le lien ou l'appartenance, le suicide se présente comme une alternative non-négligeable auprès de cette génération.

La philosophie absurde d'Albert Camus trouve donc indéniablement une expression dans l'œuvre que réalise Sono Shion. Se manifestant tantôt à travers l'esthétique grotesque du film, tantôt au travers du rapport au suicide que le réalisateur dépeint, l'absurde s'introduit à la fois dans l'expérience du spectateur en tant qu'intuition et la logique intradiégétique de *Suicide Club*. Par le biais d'un usage du tragi-comique grotesque, d'un esprit carnavalesque et d'une représentation « mécanique » du suicide, l'œuvre parvient à évoquer les caractéristiques propres à la pensée camusienne soit la perte de repère moral, l'absence de jugement rationnel et l'indifférence devant la mort. Inspiré dans sa réalisation par la vague de suicides sévissant sur le Japon depuis le début des années 90, Sono Shion propose ainsi un portrait alarmiste de sa société, révélant la fragilité préoccupante dont fait preuve la « génération perdue ». Manifeste d'une perte de sens existentielle, le traitement absurde de *Suicide Club* suggère une réelle difficulté à affirmer les notions d'identité et d'appartenance sociétale au sein de la jeunesse japonaise et anticipe à l'extrême les conséquences désastreuses que ces problématiques pourraient avoir au sein de la société.

Chapitre 4 – *The Taste of Tea* ou la solitude incongrue

***The Taste of Tea*, un tour d’horizon**

Troisième long-métrage réalisé par Ishii Katsuhito, *The Taste of Tea* dresse le portrait de l’excentrique famille Haruno. Illustrant un quotidien rural, l’œuvre propose une représentation à la fois douce et loufoque de cette famille, nourrie des tribulations vécues par chacun des membres. Lorsque le film sort en 2004, sa réception auprès des festivaliers s’avère particulièrement chaleureuse. Au Japon de même qu’à l’international, ses qualités semblent mettre tout le monde d’accord et rallient l’adhésion d’institutions aux horizons variés. De fait, il s’impose aussi bien auprès d’instances traditionnelles que chez les adeptes de films de genre, obtenant sa place parmi la sélection officielle du Festival de Cannes en 2004 ainsi que le prix du meilleur film asiatique lors de l’édition 2005 du festival Fantasia. Différente des précédentes productions du réalisateur, l’œuvre occupe par ailleurs une place particulière dans sa filmographie. Dans l’ouvrage *Réponses du cinéma japonais contemporain*, Ishii aborde lui-même cette particularité à l’occasion d’une entrevue.

Ce qui se trouve au centre était mon envie de voir ce film en tant que spectateur. Pour mes autres réalisations, qui ont un autre rythme, qui sont plus urbaines, il s’agissait de films que je voulais créer, tandis que pour *The Taste of Tea*, c’était un film que je voulais voir. (2013, 565)

The Taste of Tea présente effectivement un scénario fort distinct de ceux de *Party 7* (2000) et *Shark Skin Man and Peach Hip Girl* (1998), les deux précédents films d’Ishii.

Tandis que ces derniers offrent des histoires au sein desquelles interviennent des combats, des voyous, des aventures et autres caractéristiques empruntées au *shōnen* – une ligne éditoriale de *manga* très appréciée du réalisateur –, *The Taste of Tea* présente quant à lui l'atmosphère douce et contemplative d'un quotidien familial en campagne, sensiblement opposée à celles des œuvres précédentes. Du reste, la signature « pop » d'Ishii Katsuhito demeure visible dans cette œuvre et constitue son originalité. Si les mésaventures des personnages ne ressemblent en rien aux aventures des héros de *manga*, des références à la culture pop de la bande-dessinée sont tout de même intégrées à travers la profession de *mangaka* qu'exerce Haruno Yoshiko, la mère de famille. De plus, l'usage d'une bande-son moderne, le choix d'acteurs sortis tout droit de la télévision ou encore l'utilisation de séquences animées, intègrent le film dans un registre médiatique pluriel au plus près de la culture populaire japonaise contemporaine. Dans son ouvrage *Japanese Cinema in the Digital Age*, Wada-Marciano identifie ce phénomène.

As a response to the new condition of post-studio, decentralized production, Japanese cinema has shifted its position more profoundly within the nexus of the current popular culture, increasing its affinity with other visual media and industries *domestically*. The boundaries between cinema and television, film and other visual media have grown more permeable due to the nature of digital technology ; that is, “content” is easily transferable to any media. [...] In other words, “media convergence”, to borrow Henry Jenkins’ term, has intensified intraculturally through both the flow of cultural content across numerous media platforms and the cooperation between multiple media industries. (2012, 16)

Le parcours professionnel d'Ishii s'insère précisément dans ce nouveau paradigme médiatique. Ayant commencé sa carrière dans la publicité, l'artiste fait ses écoles dans la télévision puis se spécialise dans l'animation, collaborant avec Koike Takeshi, l'un des réalisateurs d'*Animatrix*, ainsi qu'avec Anno Hideaki, créateur de *Neon Genesis Evangelion* (Sarrazin 2013, 549). À l'image de la carrière du réalisateur, *The Taste of Tea* conjugue parfaitement ce carrefour de savoir-faire et incarne de ce fait l'archétype filmique multimédia de la renaissance du cinéma japonais contemporain. Assurément moderne, le film est également empreint de nombreuses influences traditionnelles et folkloriques japonaises chères au réalisateur. On compte parmi elles les *yokai* – créatures surnaturelles vivant à la frontière du monde réel et du fantastique – suggérés à travers les diverses apparitions surnaturelles intégrées dans le film, mais également les *mie* qu'effectue le grand-père – des poses vigoureuses prises par les acteurs du théâtre traditionnel *kabuki* dans l'intention de représenter une émotion. De plus, la thématique du portrait de famille compte elle-aussi parmi les références traditionnelles et se trouve liée à l'histoire du cinéma japonais. Récurrent chez Ozu, ce thème redevient de mise au sein de la renaissance du cinéma japonais. Des réalisateurs comme Kore-eda Hirokazu et Kawase Naomi s'en emparent alors afin de transformer la famille en un lieu complexe de destruction et de résurrection. Bien souvent les premières victimes de cette dégradation, les jeunes y sont représentés comme des personnages particulièrement autonomes et matures, marquant leur indépendance forcée face aux générations précédentes. S'intéressant aux raisons de l'apparition de ce thème, Marc Yamada explique ce phénomène comme suit :

Lost during [the early 1990] was the social bedrock that provided the foundation for Japan's rapid growth. The bursting of the bubble resulted in

the transformation of the job market and the family structure. [...] These employment trends [...] impacted the family structure, leading to a decline in marriage and birth rates and an increase in divorce, and in the number of “parasite singles”, who lived at home and were hesitant to start their own families amidst the economic uncertainty of the time. (2020, 4)

Si l’on retrouve indéniablement l’autonomie des deux enfants dans *The Taste of Tea*, Ishii Katsuhito aborde toutefois volontairement ce thème sous une variante plus légère. Favorisant la comédie loufoque au dépend du réalisme dramatique qui accompagne généralement cette thématique filmique, le réalisateur introduit dans le paysage cinématographique une représentation familiale marginale dans laquelle tragédie et insouciance cohabitent. Avec *The Taste of Tea*, Ishii Katsuhito propose ainsi un film capable de regrouper différents genres tout en demeurant inclassable. Alliant film de famille, fantastique, comédie, animation, séquences musicales et prises de vue réelle, *The Taste of Tea* s’inscrit en définitive dans un paradigme contemporain de convergence médiatique et offre au spectateur une version extravagante du traditionnel film de famille japonais.

Une esthétique de la solitude

Tout comme *Suicide Club*, *The Taste of Tea* se présente comme une œuvre ponctuée d’aspects absurdes se multipliant au gré des divers registres empruntés par le réalisateur. Parmi eux, la comédie s’impose définitivement en tant que genre dominant et apporte sa dose d’irrationnalité. Ishii Katsuhito propose en effet un humour axé sur la surprise et le

non-sens que certains théoriciens qualifient d'« humour incongru ». Dans son ouvrage *On Humour*, Simon Critchley décrit le phénomène comme suit: “Humour is produced by the experience of a felt incongruity between what we know or expect to be the case, and what actually takes place in the joke, gag, jest or blague” (2002, 3). Basée sur des attentes ancrées chez le spectateur, cette forme d'humour tire ainsi son efficacité du bousculement des conventions. En ce sens, tout comme le sentiment d'absurdité camusien, elle émerge d'une confrontation, « de la comparaison entre un état de fait et une certaine réalité, entre une action et le monde qui la dépasse » (Camus 1942, 50). Parsemé de motifs incongrus, *The Taste of Tea* surprend régulièrement le spectateur et délivre un univers dans lequel il devient complexe de compter sur la logique de ses attentes. La multiplicité médiatique compte parmi les premières manifestations de cette incongruité, troublant la permanence d'un format cinématographique homogène. Ainsi, l'intégration soudaine d'une longue scène musicale au sein d'une narration jusqu'ici conventionnelle, déjoue les attentes du spectateur désormais forcé d'accepter un décalage entre l'usage des registres. Dans cette scène, Ishii pousse d'ailleurs la notion de décalage à son paroxysme en juxtaposant habilement comédie burlesque et drame. Avant qu'une mélodie joviale ne débute, une scène réaliste et affligeante introduit le studio de mixage d'Amano. Le jeune oncle y discute doucement avec ses collègues de leur quotidien et du travail, laissant transparaître la médiocrité et l'ennui qu'ils leur inspirent. Cette atmosphère morose s'oppose violemment au registre burlesque et surréaliste qui suit au moment où la performance musicale débute. Les danseurs apparaissent alors habillés de costumes fantaisistes et exécutent leur chorégraphie, exagérant des gestes ridicules tout en arborant un visage impassible. Derrière eux, apparaissent et disparaissent aléatoirement l'intégration sur fond vert d'images de

montagnes visant à illustrer la chanson jusqu'à remplacer complètement le décor du studio. Ce contraste improbable est d'ailleurs souligné par des plans en contre-champ d'Amano et ses collègues regardant l'enregistrement avec sérieux et dépit de l'autre côté de la vitre du studio. Ici, l'univers extravagant des chanteurs dissone fortement de celui des mixeurs. Cette rencontre produit une situation incongrue – ou absurde – qui provoque instantanément l'amusement du spectateur déstabilisé. Les mixeurs semblent par ailleurs eux-aussi intégrés dans l'absurdité de cette situation lorsque leur salle de mixage se transforme à son tour en paysage montagneux. L'ensemble de la scène devient alors surréaliste et perd instantanément tout aspect logique, confirmant l'irrationnalité de l'univers diégétique malgré un cadre général réaliste.



Fig. 3 : Décalage incongru entre la réalité des mixeurs et la montagne intégrée sur fond vert

Ce type d'humour est exploité à plusieurs reprises durant le film et produit chaque fois le même effet. Il est notamment identifiable lorsque le récit de fantôme inquiétant de l'oncle Amano se voit associé au ridicule d'un sujet scatophile ou encore lorsque des rencontres avec des personnages improbables se produisent lors des déambulations solitaires et hasardeuses des jeunes membres de la famille. À chaque fois, le caractère grotesque et l'incongruité de ces situations transforment des contextes réalistes en un environnement instable et proposent de ce fait un univers teinté d'absurdité. En raison de sa nature, l'humour incongru ne provoque toutefois pas le même état de détresse que l'absurdité chez Albert Camus. Reprenant l'étude de John Morreall, Eszter Simor mentionne dans sa thèse la responsabilité d'un renversement cognitif spectatorial nécessaire à la réception tolérable de l'humour incongru (2019, 8). Face à l'incongruité d'une situation, le public se verrait forcé de transformer sa perception de celle-ci en imposant une distance entre lui et elle afin de ne pas se trouver déstabilisé par cette nouvelle réalité et pouvoir en rire. En ce sens, l'incongruité traduirait une critique des conventions intégrées et soulèverait les failles sociales d'un modèle convenu auprès du spectateur, une idée largement décrite par Critchley.

Jokes tear holes in our usual predictions about the empirical world. [...]

Humour defeats our expectations by producing a novel actuality, by changing the situation in which we find ourselves. [...] The comic world is not simply 'die verkehrte Welt', the inverted or upside-down world of philosophy, but rather the world with its causal chains broken, its social practices turned inside out, and common sense rationality left in tatters.

(2002, 1)

Ainsi, l'humour incongru dans *The Taste of Tea* se présente implicitement en tant que révélateur des contradictions d'une société et de leur absurdité.

Malgré sa dimension humoristique, l'œuvre d'Ishii n'est pourtant pas seulement un film de famille jovial et positif. L'influence du *slow cinema* sur l'esthétique du film et ses thématiques se révèle évidente et introduit avec elle une esthétique de l'aliénation. Caractéristiques formelles de ce genre, les mises-en-scène statiques, les plans contemplatifs ou encore la rareté des dialogues sont effectivement bien présents dans *The Taste of Tea*. À ce titre, le film s'inscrit dans ce que David Bordwell appelle « *asian minimalism* », une branche du *slow cinema* devenue populaire auprès des festivaliers dans les années 1990 (Çağlayan 2018, 120). Comme le rappelle la chercheuse Emre Çağlayan, le *slow cinema* se trouve intimement lié au théâtre de l'absurde. Selon elle, ce genre cinématographique partagerait avec les œuvres théâtrales absurdes certaines caractéristiques esthétiques.

In the works of Beckett, Pinter and Ionesco, “the breakdown of human communication is often signified by the banality and nonsense of speech and by the absence of any intricately plotted turn of events or absorbing story-telling” [...] I focus on the former’s rejection of spoken language and privileging of visual storytelling through staging, which has influenced slow filmmakers around the globe [...] (2018, 135)

En effet, les dialogues dans *The Taste of Tea* font rarement office d'éléments essentiels à l'avancé du récit. Ils se font plutôt rares et correspondent généralement à des échanges anodins entre les membres de la famille ou à des remarques absurdes comme lorsque le grand-père chantonne en boucle que sa petite-fille est un triangle. Le film offre par ailleurs

à observer un dialogue silencieux au moment où Hajime, rentrant de l'école, s'imagine un dialogue interne auquel le spectateur a accès à travers des sous-titres. Globalement, les sons de la nature occupent une place plus importante dans le paysage sonore et camouflent parfois les conversations des membres de la famille, confirmant le caractère trivial des discussions échangées. Ce traitement des dialogues a pour effet de fragiliser la dimension intime qu'entretiennent les personnages et offre une vision superficielle des liens familiaux. Les membres du groupe paraissent alors hermétiques les uns aux autres, bercés par l'illusion d'une cohésion absurde nourrissant une condition solitaire subie. Cette présentation négative du lien social traduit un véritable état d'aliénation chez les personnages et rejoint ainsi les thématiques du *slow cinema*.

Although the [*slow cinema*] films are striking in their modulation of film style and technique, they are also consistent in the ways in which patterns of themes and narrative tropes are explored. Prescribed by a blatantly mannered audiovisual style, the films paint a pessimistic vision of the world and investigate the experience of existential struggles as situated at the turn of the century, underpinned by an emotional tone characterized by anxiety, depression, desperation, loneliness, boredom, alienation, monotony, and physical and spiritual exhaustion. (2018, 24)

Présentant une suite de personnages manifestement solitaires et parfois errants, on retrouve indéniablement ce motif de l'aliénation dans *The Taste of Tea*. Notion philosophique et psychologique, l'aliénation correspond à la dépossession de ce qui constitue la raison d'être d'un homme, sa raison de vivre. En ce sens, elle est étroitement liée au sentiment d'absurdité camusien et incarne la condition d'un individu touché par l'absurde. Dans le

film d'Ishii, cette condition correspond à la réalité des jeunes enfants tout comme de l'oncle Amano et se voit également traduite à travers la structure narrative de l'œuvre. Dans celle-ci, chaque protagoniste fait l'objet d'un récit indépendant relié à un souhait personnel. Tandis que Sachiko tente désespérément de se débarrasser de son double, Hajime, quant à lui, rêve de conquérir le cœur d'une étudiante de sa classe. De leur côté, les adultes semblent plongés dans leurs vies professionnelles respectives à l'exception de l'oncle Amano qui, lui, effectue un voyage nostalgique dans son village natal. Ishii faisant usage d'une structure narrative épisodique, les membres du groupe sont donc bien souvent représentés seuls, isolés, accomplissant leurs activités quotidiennes banales personnelles. Cette isolation se voit d'ailleurs amplifiée par le traitement du cadrage et de la mise-en-scène. Maintes fois, les enfants et l'oncle apparaissent dans des paysages naturels déserts tels que le chemin de l'école qu'emprunte Hajime ou encore le terrain vague dans lequel s'entraîne fréquemment Sachiko. Ils s'y promènent parfois sans but apparent parfois dans l'optique d'accomplir des objectifs incohérents comme la figure de gymnastique que tente de reproduire Sachiko afin de fuir son double. Le cadrage, quant à lui, cultive la solitude des protagonistes au sein de scènes impliquant un environnement social. Ainsi, lorsqu'au début du film, le grand-père joue à se cacher de sa petite-fille, les deux personnages sont filmés tour à tour sans que jamais le cadrage ne les intègre dans un même plan malgré leur proximité physique. Dans les plans de cette scène cadrant la jeune fille, la mère de famille assise à son bureau derrière Sachiko est par ailleurs rendue invisible du fait de l'utilisation d'une faible profondeur de champ. Seuls des plans rapprochés la cadrant sans sa fille nous permettent de la voir nettement, immergée dans son travail. Ainsi, malgré l'interaction qui se joue entre le grand-père et sa petite fille ou encore la présence de la mère, les

personnages apparaissent visuellement isolés les uns des autres et demeurent plongés dans un état de solitude indépendamment de l'environnement dans lequel ils se trouvent. Le même phénomène est observable à plusieurs reprises au cours du film notamment lorsque Sachiko, perdue dans ses pensées, assiste au discours de rentrée de son directeur d'école ou encore lorsque Hajime est malencontreusement témoin d'une scène de ménage dans un restaurant. Cette division visuelle des personnages doublée d'une absence notable d'objectifs à accomplir de leur part, suggère l'état d'errance dans lequel ceux-ci se trouvent. Cantonnés à leur solitude, chacun semble subir son existence sans jamais trouver de raison justifiant leurs actes quotidiens. Du fait de cette division épisodique, il devient par ailleurs complexe de saisir parfaitement la chronologie de ces événements, les personnages apparaissant les uns à la suite des autres dans des environnements quotidiens tout à fait différents à des heures variées. Caractéristique du *slow cinema*, cet aspect détient une responsabilité notoire quant à la cohérence du récit.

a simple narrative is a series of episodes collected as a focused chain. Not only are the parts themselves in each episode linked by cause and effect, but the continuing centre is allowed to develop, progress and interact from episode to episode [...] Therefore, insofar as the spatial and temporal parameters remain linear, segments that follow a certain character in the film constitute episodes. [...] an episode will have its own internal dynamics and show relationships between other units of data. [...] Conversely an unfocused chain is “a series of cause and effects but with no continuing center” [...] In Branigan's system, cause-effect relationships are central to

the development of narratives. Filmmakers in the slow cinema tradition undermine these relationships in various ways (2018, 125)

Sans repère chronologique, ces promenades errantes s'insèrent aléatoirement parmi les scènes du quotidien et, sans trouver de résonance avec le reste du récit, traduisent la futilité de ces moments. En outre, comme le soulève Çağlayan, "lack of action involves the spectator in scanning its features such as props and settings. By eliminating causality [the film] eradicates character psychology and instead dwells on certain objects or visual compositions for an unusual extent of time." (2018, 130) Dans *The Taste of Tea*, des plans axés sur des détails du paysage interrompent justement ces promenades solitaires. Des images de la rivière apparaissent ainsi par moment tout comme le train qui passe ou encore les berges désertes. En conséquence, les personnages et l'environnement s'entremêlent régulièrement à l'image et suggèrent l'état végétal que semblent mener les jeunes protagonistes. À ce propos, Ishii explique l'influence du réalisateur Oguri sur son travail.

The normal tendency in Japanese films is to use a landscape to show the passing of time or explain the required circumstances for the scene to come, in which case the landscape itself has no meaning. In Oguri's film it can't be replaced by anything and it has an inherent tension. Also, because there is very little action in his films every cut gains in significance. He does a similar thing with the juxtaposition of landscapes from scene to scene.

(2004, s.p.)

L'absence d'action déterminée dans ces passages évoque ainsi le rôle narratif similaire qu'entretiennent l'ensemble des personnages et le paysage. Tous existent sans causalité évidente, sans raison d'être manifeste. En ce sens, leur condition aliénée s'apparente à ces

propos de Camus : « ce singulier état d'âme où le vide devient éloquent, où la chaîne des gestes quotidiens est rompue, où le cœur cherche en vain le maillon qui la renoue, elle est alors comme le premier signe de l'absurdité » (1942, 29).

Par ailleurs, l'occurrence d'un autre genre introduit l'absurde dans cette œuvre ; le réalisme magique. Courant artistique d'abord apparu en Europe en 1925 pour qualifier la peinture post-expressionniste, le réalisme magique est aujourd'hui appliqué à toute forme d'art à travers le monde (Reeds 2006, 175). Au Japon, le romancier Murakami Haruki se démarque comme l'un des auteurs contemporains majeurs du genre (Strecher 1999, 263). Défiant les représentations conventionnelles du réalisme, les critiques associent entre autres le réalisme magique au fantastique et à l'absurde (Figlerowicz et Merthikian 2023, 5). Selon le chercheur Kenneth Reeds, la dimension magique du genre correspondrait notamment à une réinsertion de phénomènes spirituels inexplicables dans notre réalité. Précisant, il reprend les idées de Amaryll Chanady à propos de cette littérature.

Magical realism presented the conflicting views as “autonomously coherent” but divided along cultural lines: “one based on an ‘enlightened’ and rational view of reality, and the other on the acceptance of the supernatural as part of everyday reality.” For Chanady the role of the implied author and reader were important in the final difference between the fantastic and magical realism: “The irrational but coherent perspective of an individual can be perceived by the Western reader in the same way as the superstitious world view of a culture that is unfamiliar to him.” [...] “In contrast to the fantastic, the supernatural in magical realism does not disconcert the reader... The same phenomena that are portrayed as

problematical by the author of a fantastic narrative are presented in a matter-of-fact manner by the magical realist.” (2006, 189)

Mettant en jeu la rationalité, le réalisme magique se trouve indirectement relié à la philosophie de l’absurde. Si ce courant artistique ne produit pas un vertige auprès du spectateur au même titre que le grotesque, il offre néanmoins le constat d’une réalité où l’irrationnalité règne. Tout comme l’humour incongru, il autorise le spectateur à instaurer une distance entre l’absurde diégétique et sa propre condition et devient ainsi tolérable. Or ce mélange de réalisme et de surnaturel est prégnant dans *The Taste of Tea*. À première vue, l’œuvre exploite des thèmes réalistes comme celui du quotidien ou bien de la famille. Cependant, elle offre rapidement à observer une quantité d’éléments « magiques » qui, sans troubler le quotidien des protagonistes, n’échappent pas au regard du spectateur. Le *doppelgänger* gigantesque de Sachiko se démarque ainsi de la dimension réaliste du film tout comme le train sortant de la tête d’Hajime ou encore le fantôme du *yakuza* mentionné par l’oncle Amano. Ces figures, bien qu’acceptées dans la diégèse, correspondent toutes à des inconforts vécus par les protagonistes. Elles viennent troubler leur quotidien ou incarnent une problématique et se présentent comme des entités à fuir. Chacune de ces figures se voit par ailleurs associée à l’intimité d’un personnage qui se trouve être le seul à pouvoir observer la créature. Tout au long du film, Sachiko tente ainsi de faire disparaître ce double gigantesque qui la tourmente du fait de sa simple compagnie. Malgré l’acceptation de sa présence, la jeune fille rejette donc l’étrangeté de cette figure irrationnelle et refuse son existence. Pourtant, ce double ne la tourmente pas outre mesure, au même titre que le fantôme hantant le jeune Amano. À travers cette figure, il est donc possible de percevoir l’évocation du sentiment d’absurdité auquel se voit confronté

Sachiko. Forcée de constater l'absurdité de son univers et de sa condition, la jeune fille éprouverait un profond malaise existentiel, refusant d'intégrer cette dimension à son quotidien.



Fig. 4 : Sachiko et son *doppelgänger*.

Apparaissant durant des moments de songerie introspective, ces créatures fantastiques peuvent d'ailleurs être considérées comme les représentations de réflexions et pensées intrusives venant troubler l'existence des protagonistes. Dans son analyse du film, la chercheuse Elise M. Parsons met par ailleurs en relation ces figures avec la théorie du monstrueux élaborée par Georges Canguilhem.

Zoomorphic monstrosity, if one admitted its existence, had to be considered the result of a deliberate attempt at infraction of the order of things, which is one with their perfection ; it had to be considered the result of abandoning

oneself to the dizzy fascination of the undefined, of chaos, of the anti-cosmos. (1962, 31)

Ainsi, le monstre au même titre que le sentiment d'absurdité implique la considération d'une réalité chaotique qui nous dépasse. Selon Parsons, Ishii Katsuhito mêlerait par ailleurs avec *The Taste of Tea* l'inquiétante connotation du monstrueux avec la tradition fantastique japonaise du *yokai*. Dans le folklore japonais, la création de ces monstres aurait également pour intention d'expliquer et explorer notre réalité au travers des superstitions. Agissant à l'encontre des normes sociétales, ces créatures malicieuses incarneraient une critique sociale suggérée à travers une représentation contrastée et distordue de notre monde (2016, 140).

L'absurde convoqué dans *The Taste of Tea* se manifeste donc à travers les différents registres proposés par Ishii Katsuhito. Contrairement à *Suicide Club*, il ne se conçoit pas ici comme un vertige existentiel subit par le spectateur. Qu'il soit observable à travers le caractère incongru de l'humour employé, la condition aliénée des jeunes membres de la famille ou encore l'intrusion de figures étranges propres au réalisme poétique, l'absurde demeure une observation intradiégétique. Intégrant une dimension magique à son œuvre, Ishii Katsuhito conforte le spectateur dans la certitude que l'univers aperçu est artificiel, à mille lieux de sa propre réalité. De cette façon, *The Taste of Tea* semble offrir un constat de l'absurde distant dont l'expérience appartient exclusivement aux personnages. Pourtant, tout comme dans *Suicide Club*, ces manifestations diégétiques camusiennes paraissent suggérer un message à la portée bien réelle.

Les manifestations absurdes : discours culturel sur la *hyogaki-sedai*

Tel que mentionné tout au cours de l'analyse, l'humour, la figure du monstre ou encore l'aliénation constituent des motifs dissimulant un discours sociétal ancré dans son temps. Leur dimension absurde traduit dans ce film aussi la réalité d'un malaise culturel japonais palpable et critiqué regroupant des problématiques semblables à celles discutées dans *Suicide Club*.

Avec *The Taste of Tea*, Ishii Katsuhito met une emphase toute particulière sur les difficultés communautaires éprouvées par sa génération à travers l'exploitation du thème de la famille. Lieu de transmission des traditions, la famille constitue un microcosme de la société et incarne le concept du collectif par excellence.

[...] in a 2006 study entitled *The Changing Japanese Family* Marcus Rebeck and Takenaka Ayumi note that 'it is difficult to understand many of the other changes that are taking place in Japan without some sense of what is happening in families'. Yet others have contended that a crisis point has been reached with regard to families in Japan, and concomitantly that it has been (and is still) subject to wider problems such as an ageing population, shifting perceptions and expectations of gender roles and a general decline in the national birth rate that directly affect its composition and social stability. (Bigham 2015, 95)

La structure familiale se voit en effet fortement fragilisée par la crise économique japonaise de 1990. Ces incertitudes financières soudaines entraînent effectivement une baisse des natalités, mais également des mariages, une augmentation des divorces ainsi que

l'apparition de « célibataires parasites », des individus ayant fait le choix de rester dans leur foyer de naissance sans envisager de construire leur propre famille (Yamada 2020, 4). En outre, le modèle familial japonais subit alors également une division interne dû au manque d'offres d'emploi. Les jeunes adultes de la « génération perdue », incapables d'accéder au modèle professionnel de leurs parents, se voient occuper une place bien à part au sein de leur foyer et expérimentent des réalités fort différentes de celles de leurs aînés rongés par la valorisation que procure le travail. Dans son narratif, *The Taste of Tea* se montre tout à fait représentatif de ces enjeux sociétaux contemporains et dépeint un portrait familial complexe, sensible à cette division intergénérationnelle. Selon les chercheurs Somi Nah, Timothy Yoonsuk Lee et Jinhwan Yues, les effets spéciaux du film seraient particulièrement emblématiques de ces problématiques.

[...] hypermediated images expressed in Asian films are closely associated with the themes of the films, and use motives meaningful in the political, cultural, and social contexts necessary in interpreting the themes. Hypermediated images in Asian films reflect the current situation of Asia, and images and connection links represent Asian thoughts and ideologies. (Nah et al. 2011, 822)

Cette conception entre en adéquation avec le travail de la chercheuse Elise M. Parsons. Dans son analyse du film d'Ishii, celle-ci remarque à juste titre l'implication représentative symbolique du monstrueux dans cette disjonction générationnelle.

Japanese depictions of monsters and the supernatural still correspond with the specific unease present in Japanese culture today. [...] Distorted references to traditional monster characters reflect a loss of clear continuity

in the Japanese identity and unease about change, isolation, and the passage of time. (2016, 140-141)

Tous les personnages du film ne sont d'ailleurs pas sujets à des confrontations monstrueuses. Seuls les enfants Sachiko et Hajime ainsi que l'oncle Amano subissent les tourments de ces créatures. Les adultes, quant à eux, semblent mener une vie relativement ordinaire, absorbés par leurs emplois respectifs et coupés de ces intempéries surréalistes. À première vue, Amano constitue donc une exception générationnelle au sein de cette division. Pourtant, il est aisément assimilé au monde de l'enfance. Outre sa forte complicité avec les deux plus jeunes et son accoutrement d'adolescent, il entreprend également un retour nostalgique dans le village de son enfance au cours du film. De plus, le fantôme du *yakuza* qui lui est associé, apparaît dans l'un de ses souvenirs de jeune écolier, confirmant l'appartenance des monstres à la jeunesse. De ce fait, ces figures impliquent bel et bien une division entre les membres de la famille et plus précisément entre les générations qui y cohabitent. Incarné par le monstre, l'irrationnel opposé au monde du travail est associé aux jeunes gens et marquent non seulement leur différence, mais également le sentiment d'étrangeté qu'ils inspirent. En toute logique, leur difficulté à rejoindre le monde des adultes – soit le monde du travail – accentue leur appartenance difficile à la « génération perdue », cette génération incomprise dénuée de repères culturels.

Outre cette division, Ishii Katsuhito exploite également le sujet de la solitude et de l'isolation éprouvées par cette génération. Associés à un même groupe du fait de leur jeune âge, les enfants du film ne constituent effectivement pas pour autant un duo soudé. Chacun semble faire face à ses problématiques seuls et se trouvent davantage rivé sur ses rêveries intérieures plutôt que sur la sphère sociale qui l'entoure. Encore une fois, cet aspect

problématique de la société japonaise contemporaine se manifeste à travers les figures monstrueuses du film.

In *The Taste of Tea*, characters usually must face the monsters of contemporary society alone, either in a real, solitary encounter or within their own imaginations, which further isolates them as they come to terms with the monstrous fantastic. Napier refers to such personal monsters in contemporary Japanese literature as “internal aliens” and emphasizes their relationship to the isolation and vanishing identity in contemporary Japanese society. (145)

Cette isolation des enfants se voit par ailleurs renforcée par le traitement des dialogues au sein du film. Traités avec superficialité, la qualité des échanges dans *The Taste of Tea* fragilise en effet l'autorité traditionnelle des liens familiaux. Limitant la communication à des propos banals ou incohérents, la proximité entre les membres de la famille semble caduc et les enfants livrés à eux-mêmes. Selon l'auteur Kawanishi Yuko, la communication serait par ailleurs un véritable problème sociétal au Japon et aurait pour conséquence de nourrir un sentiment de solitude contemporain au sein de la population.

Even though the Japanese still share the same language, how it is expressed and used varies more greatly than before depending on generation and background. Communication dysfunction or the lack of communication is becoming a major source of distress. Perhaps the most serious problem of all is that many Japanese do not even realize communication is actually important in significant human relationships. [...] Japanese do not seem to even try to reach out for each other. Or probably, they do not know how to

reach out or express their feelings even though they would like to. They just go on feeling frustrated but powerless. And so, they are left feeling terribly lonely. (2009, 139-140)

La société japonaise ayant jusqu'à présent tiré sa force du principe de communauté unifiée, ce défaut de communication représente aujourd'hui un véritable enjeu. Se trouvant dans l'impossibilité de connecter avec le groupe, une grande part de la population se trouverait donc livrée à elle-même – au même titre que Sachiko et Hajime – et, sans trouver sa place dans la société, entreprendrait un repli solitaire. Comme le remarque l'auteur Amano Ikuho, "Certainly Ishii seems to be modeling what he calls Verhoeven's attitude of "shisôzero," an unflinching erasure of ideology" (2010, 217). Ainsi, le caractère isolé et introspectif des deux enfants semble bel et bien incarner cette perte idéologique de lien social éprouvée par les jeunes japonais faisant partie de la « génération perdue ».

À son tour, *The Taste of Tea* exprime lui-aussi la philosophie absurde d'Albert Camus. Inspiré de divers registres que l'on relie d'usage à l'absurde, le film multiplie ses évocations. À la fois présent à travers l'incongruité du registre humoristique, la dimension irrationnelle du réalisme magique et le caractère aliénant du *slow cinema*, l'absurde évoqué par *The Taste of Tea* est multiple. On y retrouve notamment une influence indirecte du théâtre de l'absurde, de sa propension à déconstruire le langage et son caractère d'incongru, mettant en exergue l'inconséquence du quotidien mené par les membres de cette famille. En représentant une jeunesse errante face à des adultes absents et absorbés par leur travail, Ishii Katsuhito dénonce avec ce film le démembrement actuel de la communauté japonaise et l'isolation subie par la jeune génération. Avec l'exploitation de thèmes comme l'absence de communication, l'introspection monstrueuse ou encore l'errance, le réalisateur dépeint

ainsi une jeunesse aliénée par sa condition sociale et le rejet des aînés. Représentatif d'une véritable division sociale, *The Taste of Tea* suggère finalement un monde dans lequel l'absurde s'est immiscé, empoisonnant le quotidien des familles.

Conclusion

Au regard des ouvrages sur l'absurde écrits par Albert Camus, Martin Esslin, Michael Bennett ou encore Joanna Gavins, une nette absence de consensus concernant la définition de ce concept paraît. Tantôt associé à une philosophie, tantôt à un courant artistique, l'absurde se présente comme une notion sans origine temporelle ni géographique définie. Il prospère cependant à travers les âges sous la forme d'une intuition, d'un sentiment existentiel qui éveille les fragilités des piliers rationnels sur lesquels nous nous reposons au quotidien. Issu de la confrontation d'un monde illogique face au profond besoin humain de clarté, le vertige provoqué par ce sentiment d'absurdité existe ainsi dans toutes les cultures et toutes les périodes de l'histoire humaine. Particulièrement discuté en art, nombreuses sont les œuvres qualifiées d'absurdes en raison de leur capacité à transmettre cette vision du monde. Si plusieurs auteurs ont tenté sans succès d'attribuer des caractéristiques précises aux manifestations de l'absurde en art, un point commun formel demeure parmi ces œuvres. Toutes présentent une dimension extrême de notre réalité, « un jeu de contrastes parallèles » (Camus 1942, 175), forçant le public à constater ses propres contradictions.

Remettant nos préoccupations quotidiennes en cause, l'œuvre d'art absurde constitue un discours culturel non-négligeable à propos du contexte dans lequel elle est produite. Elle témoigne généralement d'un état psychologique collectif troublé dû à des changements sociétaux importants. Au Japon – comme dans le reste du monde – une multitude d'occurrences absurdes traverse l'histoire de l'art. À partir des années 30, une concentration d'œuvres à caractère absurde voit le jour en adéquation avec d'importantes transformations structurelles telles que la Seconde Guerre mondiale ou encore la croissance

économique d'après-guerre. Dans les années 1990, cette dimension de la production artistique poursuit son cours en raison des dégâts causés par l'importante crise économique. Entre manque d'emploi, dépression collective, baisse démographique ou encore hausse du taux de suicides, la société japonaise subit alors des difficultés sociétales majeures qui n'échappent pas aux yeux attentifs des cinéastes. Une part de la population est particulièrement touchée par ces transformations et se trouve représentée dans de nombreuses œuvres à caractère absurde : la *hyogaki-sedai* ou « génération perdue » composée d'individus nés au début des années 80 et ayant subi fortement les conséquences de la crise.

Suicide Club de Sono Shion et *The Taste of Tea* réalisé par Ishii Katsuhito s'insèrent tous deux dans ce paradigme absurde des réalisations contemporaines japonaises. Traitant divers enjeux de leur époque, ces films parviennent à transmettre une vision irrationnelle de la réalité nipponne à différentes échelles et produisent un discours critique de leur société. Par son traitement extrême d'un thème tel que les suicides collectifs, Sono Shion produit un film vertigineux face auquel le spectateur se voit contraint de constater l'absurdité de ce qui caractérise sa société. D'un autre côté, *The Taste of Tea*, produit une impression absurde intradiégétique éprouvée par les protagonistes du film et offre de ce fait à observer avec davantage de distance, un univers irrationnel partageant des points communs avec la réalité japonaise.

Chez Sono Shion, ce discours critique transparait à travers l'indifférence proprement absurde dans laquelle baigne *Suicide Club*. Formellement, cette indifférence est produite à travers l'usage de diverses caractéristiques propres au grotesque. On compte parmi elles l'insensibilité du tragi-comique dans un contexte horrifique, la dimension

anarchique du carnavalesque ou encore le caractère inhumain de la répétition mécanique. Émancipée de toutes conventions rationnelles, l'indifférence prégnante dans ce film reflète un biais psychologique sociétal préoccupant. Alliée à des thématiques identitaires et générationnelles, elle aborde des problématiques actuelles subies par la « génération perdue ». La recherche d'identité poursuivie par les jeunes de cette génération se voit ainsi mise à l'épreuve de l'absurde à travers la solution cohérente que constitue la mort dans ce film. De son côté, la communauté est mise à mal par une division idéologique entre la jeune génération cherchant désespérément à rejoindre un groupe et l'ancienne génération, incapable de justifier le comportement des plus jeunes.

Chez Ishii Katsuhito, l'absurde s'imisce dans l'illustration de la solitude et fabrique également un discours sociétal. Cette fois, différents registres contribuent à instaurer le thème du film. L'aspect incongru de la comédie, le thème de l'aliénation et le rejet de l'étrangeté du réalisme poétique sont ainsi sollicités formellement pour construire cet état de fait solitaire. Proposant un portrait individualiste et divisé de la famille, Ishii dénonce à son tour les incohérences sociales qui persistent au sein de la communauté. Il présente la famille comme un lieu de division intergénérationnelle dans lequel cohabitent les tourments irrationnels de la jeunesse et les œillères logiques et rigoureuses par lesquelles les adultes semblent aveuglés. Soulignant un défaut de communication au sein de la société, Ishii propose ainsi une représentation de la solitude et de l'isolation subies par les jeunes gens de son pays.

Présentant des registres et sujets fort différents, ces films traitent néanmoins de problématiques sociales similaires et traduisent leur absurdité. Tous deux expriment le caractère déroutant que provoque la rupture contemporaine avec la tradition et démontrent

la perte de repère culturelle qu'elle engendre. De même, les deux œuvres abordent le thème de l'individualisme et son arrivée dans le paysage japonais autrefois régi par le collectif. Elles mettent en exergue la détresse des plus jeunes, désormais incapables de trouver un but à leur existence en dehors des valeurs communautaires. À termes, *The Taste of Tea* et *Suicide Club* présentent une réalité absurde en raison de l'abrupte changement de dynamique sociétale. Ils démontrent tous deux la fragilité du sens de la vie une fois les piliers culturels traditionnels démentis.

Bien qu'ayant été vécu avec particulièrement de violence au Japon, cet état de choc n'appartiendrait peut-être pas seulement à ce pays. Depuis quelques années, bien des auteurs parlent en effet d'une mouvance méta-moderne transparaissant à travers les films du monde entier. Sensibilité émergente due aux multiples crises financières, l'instabilité géopolitique ou encore la crise climatique, le méta-modernisme aurait envahi l'art et correspondrait à une conscience ironique généralisée de l'irrationalité et la finalité de notre existence, « for indeed, that is the “destiny” of the metamodern wo/man: to pursue a horizon that is forever receding » (Vermeulen et Akker 2010, 12).

Bibliographie

AMANO, Ikuho. 2010. "Film review: The Taste of Tea (2004), directed by Ishii Katsuhito". *Asian Cinema* vol 21, n°1 (printemps), p.215-218. https://doi.org/10.1386/ac.21.1.215_5.

ARNAUD, Régis. 2016. « Salary Man : Le soldat inconnu n'est toujours pas mort ». *Tempura*, n°2 (été), p.34-39.

BENNETT, Michael. 2015. *The Cambridge Introduction to Theatre and Literature of the Absurd*. Cambridge: Cambridge University Press.

BIGHAM, Adam. 2015. *Contemporary Japanese Cinema Since Hana-Bi*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

BLOUIN, Claude. 2015. *Le cinéma japonais et la condition humaine*. Québec : Presses de l'Université Laval.

ÇAĞLAYAN, Emre. 2018. *Poetics of Slow Cinema: Nostalgia, Absurdism, Boredom*. Londres: Palgrave Macmillan.

CAMUS, Albert. 1942. *Le mythe de Sisyphe*. Paris : Gallimard, Coll. « Folio essais ».

CANGUILHEM, Georges. 1962. "Monstrosity and the Monstrous". *Diogenes* vol 10, n°40, p.27-42. <https://doi.org/10.1177/039219216201004002>.

CRAWFORD, Travis. 2003. « The urban techno-alienation of Sion Sono's *Suicide Club* ». Dans *Fear Without Frontiers: Horror Cinema Across the Globe*, sous la direction de Steven Jay Schneider, 305-311, Godalming: FAB Press.

CRITCHLEY, Simon. 2002. *On Humour*. Londres: Routledge.

DI MARCO, Francesca. 2016. *Suicide in Twentieth-Century Japan*. Londres: Routledge.

ESSLIN, Martin. 1963. *Le théâtre de l'absurde*. Paris : Buchet/Chastel.

FERRO, Marc. 1973. « Le film, une contre-analyse de la société? », *Annales. Histoire, Sciences sociales*, n°1 (janvier-février), 109-124.

FIGLEROWICZ, Matylda et Lucas Merthikian. 2023. "An Ever-Expanding World Literary Genre: Defining Magic Realism on Wikipedia". *Journal of Cultural Analytics* vol 8, n°2 (mai), 1-27. <https://doi.org/10.22148/001c.73249>.

FREDRIKSSON, Erik. 2020. "Ero-Guro-Nansensu in the Japanese Horror Films *House, Suicide Club* and *Dead Sushi*". Mémoire de maîtrise, Falun, Dalarna University.

FUSÉ, Toyomasa. 1980. "Suicide and culture in Japan: A study of seppuku as an institutionalized form of suicide". *Social psychiatry*, n°15, 57-63. <https://doi.org/10.1007/BF00578069>.

GARIN, Manuel. 2021. "Comedies of resistance: Shuji Terayama and the politics of visual humor". *The Sixties* vol 14, n°2, 197-219.

GAVINS, Joanna. 2013. *Reading the Absurd*. Édimbourg: Edinburgh University Press.

GOODMAN, David. 1972. "The Japanese Absurd". *Books Abroad* vol 46, n°3, 366-373.

HOTTOIS, Gilbert. 2005. *De la Renaissance à la postmodernité*. Paris : De Boeck Supérieur.

IEHL, Dominique. 1997. *Le Grotesque*. Coll. « Que sais-je? ». Paris : Presses universitaires de France.

ILES, Timothy. 2005. "The Problem of Identity in Contemporary Japanese Horror Films". *Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies*, 6 octobre, s.p.. <http://www.japanesestudies.org.uk/discussionpapers/2005/Iles2.html>.

ISHII, Katsuhito. 2004. « Interview : Katsuhito Ishii », entrevue menée avec Kuriko Sato, *Midnight Eye*, s.p. <http://www.midnighteye.com/interviews/katsuhito-ishii/>.

KAWANISHI, Yuko. 2009. *Mental Health Challenges Facing Contemporary Japanese Society*. Leyde: Brill.

KAYSER, Wolfgang. 1966. *The Grotesque in Art and Literature*. Bloomington: Indiana University Press.

KIM, Se Young. 2016. "Crisis in neoliberal Asia: violence in contemporary Korean and Japanese cinema". Thèse de doctorat, Iowa, University of Iowa.

KRACAUER, Siegfried. 2010. *Théorie du film : la rédemption de la réalité matérielle*. Paris : Flammarion.

MALOSSE, Olivier. 2012. « Sono dans Garo (1993-1997) : Tokyo Gagaga et le renouveau angura », *Vertigo* vol 3, n°44, 104-110.

MCROY, Jay. 2008. *Nightmare Japan: Contemporary Japanese Horror Cinema*. Amsterdam: Rodopi.

- MES, Tom. 2005. *Iron Man. The Cinema of Shinya Tsukamoto*. Godalming: FAB Press.
- MORREALL, John. 2009. *Comic Relief: A Comprehensive Philosophy of Humor*. Hoboken: Wiley-Blackwell.
- NAH, So-Mi, Timothy Yoonsuk Lee et Jinhwan Yu. 2011. "Research on Hypermediated Images in Asian Films", World Academy of Science, Engineering and Technology, International Journal of Social, Behavioral, Educational, Economic, Business and Industrial Engineering vol 5, p.815-822.
- PACCELLIERI, Damien (dir.). 2011. *Le cinéma japonais contemporain; Coup de projecteur sur vingt années d'une cinématographie riche et singulière*. Paris : Écrans, Coll. « Écrans d'Asie ».
- PARSONS, Elise M. 2016. "'Drawing Is Where the Joy Is": Cultural Anxiety, the Monstrous Fantastic, and the Artist as Mediator in Katsuhito Ishii's The Taste of Tea". *Channels: Where Disciplines Meet* vol 1, n°1 (janvier), p.139-161.
- PAULOS, John Allen. 1980. *Mathematics and Humor*. Chicago: The University of Chicago Press.
- REEDS, Kenneth. 2006. "Magical Realism: A Problem of Definition". *Neophilologus* vol 90 (avril), p.175-196. <https://doi.org/10.1007/s11061-005-4228-z>.
- SARRAZIN, Stephen. 2013. *Réponses du cinéma japonais contemporain*. La Madeleine: LettMotif.
- SARTRE, Jean-Paul. 1970. *L'existentialisme est un humanisme*. Paris : Éditions Nagel.
- SATO, Kuriko. 2004. « Katsuhito Ishii ». *Midnight Eye*. <http://www.midnighteye.com/interviews/katsuhito-ishii/>.
- SATO, Shozo. 2014. *Shodo: The Quiet Art of Japanese Zen Calligraphy*. Clarendon: Tuttle.
- SILVERBERG, Miriam. 2006. *Erotic Grotesque Nonsense: The Mass Culture of Japanese Modern Times*. Oakland: University of California Press.
- SIMOR, Eszter. 2019. "Absurd Black Humour as Social Criticism in Contemporary European Cinema". Thèse de doctorat, Edinburgh, The University of Edinburgh.
- SONO, Sion. 2020. « Le grand entretien; Sion Sono ». Entrevue menée par Emil Pacha Valencia. *Tempura*, n°3 (automne), p.17-27.

STEINBERG, Marc et Alexander Zahlten. 2017. *Media Theory in Japan*. Durham: Duke University Press.

STRECHER, Matthew C. 1999. "Magical Realism and the Search for Identity in the Fiction of Murakami Haruki". *The Journal of Japanese Studies* vol 25, n°2 (été), p. 263-298. <https://www.jstor.org/stable/133313>.

TEMMAN, Michel. 2004. « Reportage Japon : ils pactisent pour mourir ». *Libération*, 1^{er} novembre 2004. https://www.liberation.fr/grand-angle/2004/11/01/japon-ils-pactisent-pour-mourir_497874/.

VERMEULEN, Timotheus et Robin van den Akker. 2010. « Notes on metamodernism ». *Journal of Aesthetics & Culture* vol 2, n°1, p.1-14. <https://doi.org/10.3402/jac.v2i0.5677>.

VOISIN, Constant. 2019. *Sono Sion et l'exercice du chaos*. Aix-en-Provence : Rouge Profond.

YAMADA, Marc. 2020. *Locating Heisei in Japanese Fiction and Film: The Historical Imagination of the Lost Decades*. Londres: Routledge.

YAGISHITA, Yuta. 2020. « No Future : Enquête sur la génération perdue ». *Tempura*, n°2 (été), p.60-63.

YAMAMOTO, Naoki. 2020. *Dialectics without Synthesis*. Berkeley: University of California Press.

YOMOTA, Inuhiko. 2019. *What is Japanese Cinema?*. New-York: Columbia University Press.

WADA-MARCIANO, Mitsuyo. 2012. *Japanese Cinema in the Digital Age*. Honolulu: University of Hawaii Press.

WAGENAAR, Wester. 2016. "Wacky Japan: A New Face of Orientalism". *Asia in Focus*, n°3, p.46-54.