



Sonatine

de Takeshi Kitano

Fiche technique

Japon - 1993 - 1h34

Couleur

Réalisation et scénario :

Takeshi Kitano

Montage :

Takeshi Kitano

Musique :

Joe Hisaichi

Interprètes :

Takeshi Kitano

(Murakawa)

Aya Kokumai

(Miyuki)

Tetsu Watanabe

(Uechi)

Masanobi Katsumuru

(Ryoji)

Susumu Terashima

(Ken)

Ren Oshugi

(Katagiri)

Tonbo Zushi

(Katajima)

Kenichi Yajima

(Takahashi)



Takeshi Kitano (Murakawa - à droite)

Résumé

Murakawa, à la tête d'un clan de yakuzas, ne recule devant aucune violence pour faire marcher ses affaires. La concurrence est rude et plusieurs bandes rivales s'affrontent. Les hommes de Katijima veulent en découdre. Murakawa se réfugie avec ses hommes au bord de la mer...

Critique

Un peu comme si Ozu avait tourné un polar. Mais pas un polar des années 50. Un polar bien de notre temps : ultra violent. Mais, en même temps, serein.

Tellement serein qu'il en devient impressionnant. A l'image de ce type qui, au beau milieu du film, s'écroule sur une plage, un couteau dans le ventre et, tout étonné, glisse à son agresseur: «*Quelle mauvaise plaisanterie !*». A l'image de son titre, qui suggère une petite musique douce et nous entraîne, pourtant, dans des recoins funèbres.

L'intrigue se résumerait à une impitoyable guerre des gangs entre yakuzas. Mais **Sonatine** n'est pas un polar de plus. C'est un exercice de style, qui a pris pour objet le genre cinématographique du polar comme, autrefois, les poètes exerçaient leur art en célébrant sur commande, dans des «blasons», la beauté de telle ou telle femme.

L E F R A N C E

LES AMIS DU BON CINÉMA
ABC

Poème court -à la japonaise-, **Sonatine** montre le minimum pour nous conduire à un maximum de sensations et de réflexion.

D'abord, nous faire ressentir la confusion du monde : la première demi-heure de **Sonatine** est confuse. Succession de conseils de guerre, de réunions de mafieux qui parlent d'affaires dont nous ne savons rien, suite de visages impassibles, aussi anonymes que les bureaux, les dancings, les hangars où tous se retrouvent sans que l'on comprenne vraiment pourquoi. Et cela n'a aucune importance. Car il n'y a pas, dans **Sonatine**, d'autre mystère que le cœur de l'homme.

Alors se détache une figure. Celle d'un de ces petits chefs de la mafia qu'on a, peut-être, un peu plus remarquée que les autres. Tantôt figure abstraite, comme on dirait en peinture. Tantôt figure humaine, mais visage lisse où glissent, pareillement, la joie et la douleur. Visage-masque : du théâtre nô ?

Cet homme n'évoque jamais ni son futur ni son passé. Juste une allusion, in extremis - mais peut-être blague-t-il ? : *«La première fois que j'ai tué? C'était mon père...»* Cet homme est là, simplement, face à nous. Il attend. Qu'on vienne le chercher, ou le tuer... ou qu'on l'oublie.

Avec quelques gardes du corps, il se cache, réfugié dans une cabane au bord de la mer. Sur une île. Après le grouillement, l'étouffement nocturne, l'absurde anonymat de la ville, nous voilà à la campagne. Sur une petite route déserte, au milieu des herbes, qui semble ne mener nulle part. La cachette est un cul-de-sac... qui s'ouvre sur l'immensité de la mer.

Plusieurs fois, l'image de cette route revient. Et l'on ressent, à chaque fois un peu plus, qu'elle est comme un passage obligé : une sorte de pont, de frontière pour passer dans un autre monde. Et, en effet, brusquement, le film a pris un tour inattendu. On se délasse. On danse. On joue. Les personnages, moins nombreux

maintenant, nous les reconnaissons sans peine. Là, dans ce nulle part suspendu hors du monde, les figures lointaines sont redevenues humaines.

Mais si l'on danse, c'est en attendant la fusillade. Si l'on joue, c'est aussi pour risquer sa peau. Un jeu d'enfants («papier-puits-ciseaux») est assorti, pour le perdant, d'un autre jeu, plus dangereux : celui de la roulette russe ! Une seule balle dans le revolver, hop, on tourne le barillet et on tire ! Le hasard décide de la vie ou de la mort. Sauf qu'ici on se fâche si le jeu est truqué... même si cela permet d'avoir la vie sauve ! Car, dans **Sonatine**, la mort est un jeu comme un autre. Et l'on ne doit pas tricher. Question d'honneur.

La vie et la mort... Pile ou face... Même le réalisateur, Takeshi Kitano, s'amuse. Non seulement il réalise, mais il interprète aussi le rôle principal... en plus de signer le scénario et le montage !

Et sa mise en scène est un régal. Précise, rigoureuse, inventive. Il s'amuse à nous intriguer avec la silhouette calme d'un vieux pêcheur qui marche tranquillement, sur un petit chemin... Il s'amuse à nous surprendre en désamorçant sans cesse notre attente. Rien ne se passe jamais au moment où l'on s'y attend. Des séquences burlesques surgissent au milieu de la tension générale. Il s'amuse à éveiller notre curiosité. Ainsi, des tueurs miment un combat de sumo avec des figurines en papier. Au plan suivant, ils jouent, sur la plage, à être eux-mêmes des figurines ! Et le metteur en scène se joue de leur jeu : soudain, un léger accéléré nous donne l'illusion que ces hommes sont réellement des marionnettes ! Puis, la caméra s'envole au-dessus de la piste de sumo improvisée et rend alors au cercle tracé sur le sable son sens, métaphorique, de représentation du monde.

Ici, les tueries s'organisent comme un jeu et les jeux, à leur tour, deviennent mortels. Mais Takeshi Kitano a raison lorsqu'il dit que la différence entre son film et les autres films de yakuzas,

«c'est le poids de chaque balle de revolver. Ailleurs, les personnages tirent et tuent beaucoup trop, ça ne signifie plus rien.» L'intensité du sentiment de la mort qui traverse **Sonatine** ne fait que rendre, par contraste, la vie encore plus précieuse.

Car le plus beau dans ce film qui joue à cache-cache avec la mort, c'est que les morts, eux, ne sont pas des jouets. Ici, la mort d'un homme n'est jamais un spectacle. Ni corrida (pas de ralenti). Ni clip chatoyant (pas de musique tonitruante, pas de montage effréné d'images chocs).

Sonatine préfère nous laisser le temps de voir et de comprendre. Toutes les fusillades sont filmées en plans fixes. L'angoisse monte. La mort, on la voit venir. Elle éclate sous nos yeux, sans besoin d'autre violence que la sienne. La mise en scène s'efface. Et l'on est figé, à notre tour, lorsque, longuement, nous sommes face à ces tueurs froidement déterminés, immobiles devant une mort inéluctable. A force d'abstraction, nous voilà confrontés brusquement à nous-mêmes, renvoyés à notre propre fin.

Alors les règlements de comptes auxquels nous assistons ont une force incroyable. Car le silence et l'attente sont aussi effrayants que le bruit des armes. Des morts, on en voit. Et du sang, bien sûr. Mais, plus terrible encore est la simple image d'un crochet qui trempe dans un canal... parce qu'il nous rappelle qu'au bout de la corde, sous l'eau, un homme meurt, attaché, noyé. Plus terribles sont les étincelles des coups de feu qui surgissent de l'obscurité... Plus terribles leurs reflets dorés qui dansent sur le toit des voitures, la nuit, dans le silence d'un parking désert....

Sonatine ressemble à tous ces jeux qu'ont inventés les hommes, depuis des siècles, pour se distraire... en attendant la mort. Comme notre vie, **Sonatine** est une sorte de parenthèse ou, avant d'être tué, on tue le temps. En s'amusant. Comme on peut. Comme on peut s'amuser avec cette idée qu'un jour ou l'autre,

tôt ou tard, forcément, nous perdrons tous... la vie!

Philippe Piazza
Télérama n° 2364 - 3 mai 1995

Remarqué parmi les meilleurs films présentés dans la section *Un certain regard* au festival de Cannes 1993 (*Positif* n°389-390), **Sonatine** surprend par sa capacité à échapper aux codes du film de genre. Les films de yakuzas, qui mettent en scène des gangsters organisés en une mafia toute-puissante dans le monde des affaires, prolifèrent au Japon, pour un public avide de sensations fortes et d'aventures de malfrats transformés en héros modernes. Des affrontements sanglants, d'une violence quasi abstraite, charpentent les récits.

Sonatine joue d'ailleurs sur des références obligées, pour montrer des combats à la loyale où l'on décharge son revolver sans même se protéger des balles de l'adversaire, ou pour décrire des comportements sadiques où l'on obtient la soumission d'un félon en le soumettant au supplice de la noyade, et où l'on arrache la confession d'un ennemi en transperçant sa cuisse de coups de revolver lentement appliqués. Mais tout cela ne relèverait que de la pure gratuité inhérente au spectacle si le propos n'était ailleurs. Takeshi Kitano n'inscrit son film dans un genre défini que pour mieux le subvertir ou mieux l'utiliser à des fins insolites : en fait, plus qu'au film de yakuzas, **Sonatine** pourrait faire penser au film noir américain, et même à un certain cinéma français des années cinquante où des gangsters vieillissants rêvent de raccrocher, mais se laissent entraîner dans un dernier coup que l'on pressent, bien sûr, comme « foireux ».

Murakawa, le protagoniste - interprété par Takeshi Kitano lui-même -, est sans doute un homme fatigué d'exercer une violence fonctionnelle et sans merci ; il est aussi sans doute las d'un passé dont

on ne sait rien, mais que l'on peut imaginer comme une longue succession de règlements de comptes, de brutalités en tous genres, d'exécutions sommaires et d'applications de contrats sanglants. Murakawa - homme sans attaches - rêve d'une vie différente. Non pas tant que la violence ou le danger lui soient devenus insupportables, mais parce qu'il commence peut-être à avoir la nostalgie d'un autre type de rapport avec l'existence, notamment avec les femmes: Murakawa révélera plus avant dans le récit qu'il est demeuré d'une grande ingénuité dès lors que se présente une relation fondée davantage sur les sentiments que sur une attirance physique immédiate. Ainsi, envoyé à Okinawa pour y rétablir l'ordre entre deux bandes rivales, il comprend très vite qu'on l'a éloigné de Tokyo pour l'éliminer; et il trouve dans cette menace de mort qui pèse sur lui, la confirmation que la vraie vie est ailleurs, que le sens de l'existence peut soudain se cristalliser autour d'une nouvelle appréhension de l'amour et de l'amitié.

Menacé dans son repaire - qu'on a fait exploser dans l'espoir de le supprimer -, il se réfugie avec ses hommes dans une maison abandonnée située à l'écart de toute habitation, au bord d'une plage idyllique. Commence alors l'étrange dérive d'un groupe d'hommes désœuvrés qui retrouvent le goût du jeu et de l'acte ludique, loin de la violence urbaine qui, jusque-là, constituait leur cadre de vie. Kitano invente une étrange chorégraphie de danses, d'amusements sur le sable, de jeux pervers - où le chef impose à ses hommes une roulette russe dont il est le seul à savoir qu'il n'y a aucune balle dans le barillet - d'actes révélateurs, tel ce simulacre de sumo dans un cercle magique tracé sur le sable. Dans ce temps comme suspendu qui s'instaure, dans ce moment d'autant plus envoûtant que la mort continue à rôder et qu'un étrange promeneur exécute de basses besognes meurtrières, Murakawa fait la connaissance d'une

jeune femme, dont il s'éprend sans presque s'en apercevoir. Fragile et spontanée, fascinée par le mutisme de l'homme et par sa présence rassurante, elle occupe de plus en plus les pensées de Murakawa. Mais il est trop tard pour échapper au destin. Le yakuza, fatigué de ses crimes, n'a plus d'échappatoire. Pour venger ses hommes assassinés, il n'a d'autre alternative que la violence ; il réussit à éliminer, dans un carnage final, tous les responsables de sa mise à l'écart et de la destruction de sa bande. Loin du bain de sang, là-bas sur la plage, Miyuki l'attend, en vain. Sorti indemne de l'affrontement, Murakawa se sait désormais condamné : pour échapper aux hommes qui seront inmanquablement lancés à ses trousses et qui, en quelque lieu que ce soit, le retrouveront, pour éviter aussi d'être confronté au bilan d'une vie qu'il sait dans une impasse, il se suicide...

En une construction savante, qui fait alterner les moments de violence fulgurante et les parenthèses apparemment gratuites d'une «vacance» entre deux «travaux», Kitano installe un rythme singulier, ménageant un suspense, non pas tant dans l'intrigue, ou dans le développement du récit, que dans la façon dont son film va jouer sur les registres qu'il a instaurés; moments de pure poésie visuelle, gags inattendus -comme la douche improvisée qui laisse en suspens les corps savonnés, soudain privés de rinçage avec l'arrêt de la pluie-, digression sensuelle sur la beauté d'un corps de femme, explosions de violence réglées comme un opéra funeste. On a parfois rapproché le film de Kitano d'un courant du cinéma américain, celui des frères Coen et de Quentin Tarantino, une approche qui renouvelle le genre du film noir ou du «polar». Une certaine liberté de ton pourrait justifier la comparaison : à l'évidence, toutefois, **Sonatine** est lesté d'une dimension d'humanité qui fait défaut aux marionnettes sanglantes de Tarantino. Si l'on veut faire des rapprochements, ce serait plutôt avec

James Gray, qui, avec son **Little Odessa**, retrouve la même intensité du regard et charge ses personnages d'un poids équivalent de détresse existentielle. Jouant davantage des temps morts que des décharges de violence, des silences que des détonations - encore que la musique tienne dans le film une place importante -, Kitano s'offre le luxe d'une mise en scène contemplative, dans un registre qui appelle surtout l'efficacité et la surenchère figurative. Il inscrit, dans le cadre rigide du film d'action, une méditation métaphysique sur le sens de la mort.

Jean A. Gili
Positif n° 411 - mai 1995

Entretien avec le réalisateur

Etes-vous toujours parvenu à tourner les films que vous vouliez faire ?

En gros, oui. Il y a cependant une exception : **Getting any ?** Pour ce film, j'ai dû faire des compromis. Le budget était limité, et ces réductions se font notamment sentir dans les scènes à effets spéciaux. De même pour les lieux de tournage : les autorités japonaises ne sont pas très coopératives à l'égard des cinéastes, et nous n'avons pu obtenir certaines autorisations.

Le cinéma américain représente-t-il, selon vous, une menace ? Une source d'inspiration ?

Aucun film ne me paraît être une menace ou une inspiration sous prétexte qu'il est fabriqué en Amérique.

Qu'est-ce qui va le plus changer dans le cinéma des prochaines années ?

Je crois que les changements qui me concernent vont se produire... dans le choix des sujets de mes prochains films. Les considérations générales sur l'expression cinématographique ne

m'intéressent pas vraiment. Ce qui doit changer changera, et c'est très bien. Mais je me préoccupe avant tout de mon style et de mes projets. Je ferai des films tant qu'il y a des gens pour les voir, à moins que le sentiment d'être à sec ne m'incite à tout arrêter. Je suis au départ un comédien, et un outsider du cinéma. J'ai beaucoup d'autres cordes à mon arc. Pour moi, le cinéma n'est rien d'autre qu'un gros jouet.

Télérama n°2524 - 27 mai 1998

Le réalisateur

Takeshi Kitano a 50 ans. S'il s'est fait en France une petite réputation d'auteur depuis **Sonatine** (1993), il est au Japon une véritable star et mène depuis les années 70 une carrière mouvementée. C'est sur la scène du manzai (genre de café-théâtre nippon) qu'il se fait d'abord connaître, avec les sketches satiriques d'un duo nommé *The Two Beats*. C'est là que lui est venu le surnom de *Beat Takeshi*, qu'il a gardé (et sous lequel il figure au générique de **Hana-Bi**). Il invente un personnage, au parler vif, au mimiques expressives. Sa notoriété le mène au cinéma. Premier rôle marquant : le sergent Hara du **Furyo** d'Oshima (1983).

A la fin des années 80, il passe à la mise en scène avec **Violent Cop**, et confirme avec **Boiling point** un style original mêlant violence et dérision. Les deux films sont inédits chez nous, de même que **A scene at the sea**. Puis vient **Sonatine**, avec lequel il s'affirme au-delà du créneau polar, et commence à s'exporter.

Cinéaste, il n'en reste pas moins une sorte de Coluche japonais, qui multiplie les passages à la télé, signe des romans, des poèmes et des BD, apparaît dans des spots de pub... Si **Kids**

Return, en partie inspiré de sa vie, déçoit un peu, **Hana-Bi** lui vaut un triomphe à la Mostra de Venise. Ce film est l'occasion rêvée de découvrir à la fois un réalisateur et un personnage, tous deux vraiment pas banals.

François Gorin
Télérama n°2495 - 5 novembre 1997

Filmographie

Sono otoko kyobo ni tsuki Violent cop	1989
Jugatsu Boiling point	1990
Ano natsu ichiban shizukana A scene at the sea	1991
Sonatine	1993
Getting any	1995
Kids Return	1996
Hana-bi	1997
L'été de Kikujiro	1998

Documents disponibles au France

Dossier distributeur
Cahiers du Cinéma n°491 - mai 1995
Télérama n°2526 - 10 juin 1998
Le Monde