



# Tokyo eyes

de Jean-Pierre Limosin

## Fiche technique

France/Japon - 1998 -

1h30

Couleur

Réalisateur :

**Jean-Pierre Limosin**

Scénario :

**Jean-Pierre Limosin**

**Santiago Amigorena**

**Philippe Madral**

**Yuji Sakamoto**

Montage :

**Danielle Anezin**

Musique :

**Xavier Jamaux**

Interprètes :

**Shinji Takeda**

(K)

**Hinano Yoshikawa**

(Hinano)

**Kaori Mizushima**

(Naomi)

**Tetta Sugimoto**

(Roy)



## Résumé

Tokyo, fin de siècle. La police est sur les traces d'un tueur, le «bigleux». Une jeune fille, Hinano, trouve K. K s'est inventé un rôle de justicier et derrière ses lunettes déformantes, il tire sur ses victimes, mais les rate toujours. Les rate-t-il vraiment ?

Dans **Tokyo eyes**, comme dans la vie, rien n'est ce qu'on croit, on met des lunettes pour moins voir et les pistolets ne servent pas à tuer. Au contact d'Hinano, celle qui est «toute neuve», K abandonne petit à petit son «jeu de rôle», ses jeux vidéo et renoue avec le réel. Une balle le touche. Une femme aussi...

## Critique

Jean-Pierre Limosin est allé au Japon tourner son film, chaussant comme son héros des lunettes à double foyer. Le film, en effet, se positionne entre cinéma français et cinéma asiatique, avec hommage rendu à Kitano, présent dans le casting, et personnages déambulant dans Tokyo en «rebelle du dieu néon». Il hésite entre polar et film intimiste, entre réalité et virtualité. Son regard, décalé, n'est pas sans charme. Une impression de familière étrangeté retient, surtout dans les premières séquences où héros, spectateur et cinéaste vont ensemble, confrontés à l'inconnu, dans un stimulant mouvement vers l'autre. **Tokyo eyes** est une réflexion sur la rencontre avec la réalité. Dans ce quartier branché

L E F R A N C E

[www.abc-lefrance.com](http://www.abc-lefrance.com)

de Tokyo, où naviguent de jeunes japonais pris entre jeux de rôle, jeux vidéo et musique techno, la tentation du virtuel est forte. Si **Tokyo eyes** ne parvient pas à convaincre entièrement, c'est que les ambiguïtés qui font le charme et le caractère ludique du début du film s'estompent trop vite pour nous replacer en territoire connu. Les personnages perdent de leur mystère, leurs promenades sans but cèdent le pas à des scènes d'intimité où le film a plus de mal à trouver son rythme. Surtout, une parole importune vient souligner de façon un peu trop appuyée l'intériorité des personnages, notamment le débat moral si peu intéressant de la jeune Hinano, prise entre un grand frère flic et un petit ami voyou. **Tokyo eyes** aurait gagné à plus de trouble, Jean-Pierre Limosin a abandonné un peu trop vite ses lunettes...

Claire Vassé

Positif n°449/445 - Juillet/Août  
1998

## Entretien avec le réalisateur

*Dans **Tokyo eyes**, dès le départ, nous sommes confrontés à une intrigue policière, des meurtres, un policier solitaire, une enquête, mais rien n'est filmé comme un film de genre. Vous n'utilisez pas le langage cinématographique habituel : musique inquiétante, image stylisée, suspense. Vous ne jouez pas sur la peur. Pourquoi ?*

J'ai voulu partir des conventions d'un thriller, d'un fait divers qui fait la une de la presse et puis gratter et venir à une vie plus fragile. Passer du social à l'intime.

On a toujours l'impression que le fait divers est extérieur à nous alors qu'il suffit de regarder autrement, à côté, derrière.

Au début du film, le spectateur n'a pas assez d'informations, la relation des événements est lacunaire, elliptique comme lorsqu'on est confronté à un fait divers. Il sait seulement qu'un homme, «le bigleux», tire sur des gens qu'il rate à chaque fois.

Après, viennent se mettre sous son regard des liens familiaux, intimes. C'est pour ça que j'ai voulu mêler une enquête privée (menée par Hinano) et une enquête policière (menée par le frère d'Hinano, policier). Et on se rend compte que rien n'est ce qu'on croit.

*C'est un film sur l'image virtuelle/réelle et le regard. Le héros trouve que «c'est tuant de voir» il ne peut pas fermer les yeux et pour accomplir sa mission, il met des lunettes à double foyer, non*

*pas pour voir mieux, mais pour moins voir, pour avoir une vision troublée. Croiser le regard de «sa victime» lui fait peur ?*

La mission du «bigleux», c'est de faire peur. Pour K, les lunettes sont à la fois un moyen et une protection.

Grâce à elles, il fige l'adversaire sur lequel il braque un revolver et, dans le même temps, il ne le voit pas. C'est la seule façon pour lui d'appuyer sur la gâchette. Il me semble que Levinas disait que lorsqu'on voit la couleur des yeux de l'autre, on est dans une autre relation, on est dans le visage de l'autre et il ne peut pas y avoir meurtre. Un lien se crée, on est dans la compassion et on ne peut pas agir.

D'ailleurs pour fusiller quelqu'un, on bande ses yeux et les bourreaux sont toujours à bonne distance de leurs victimes. C'est tuant de voir quand on se sent responsable de tout.

Le «bigleux», c'est ce que K a trouvé pour agir sur la vie quotidienne, pour punir ceux qui commettent de petites incivilités.

**Tokyo eyes** évolue entre jeux de rôles et jeux vidéo. Le héros du film, K, s'est créé un personnage, «le Bigleux». Il joue un rôle de justicier. Il veut apporter quelque chose au monde, au présent. Il veut exister.

Au fur et à mesure du film et grâce à sa rencontre avec Hinano, on lui retire ses habits et à la fin, il se retrouve tout nu. C'est l'histoire d'un dépouillement.

*Le héros est pris dans un monde technologique très complexe, son*

*appartement est rempli de disques, d'ordinateurs et de caméras. A la fois, il maîtrise cet environnement, il va même jusqu'à le détourner, le trafiquer et, en même temps, il en est prisonnier. Il ne tue pas, il ne fait pas l'amour. Il ne touche ni ses victimes, ni celle qu'il aime. Il a du mal à passer à l'acte. Est-il tellement saturé, submergé d'images qu'il n'appréhende plus le réel ?*

Oui, il est submergé d'images, il vit dans un monde très virtuel. Il a trafiqué le canon de son revolver pour qu'il ne tire pas droit. Ainsi, il fait semblant de tuer. Mais après tout «faire peur n'est pas un crime».

Il veut agir sur le réel, sur le concret mais ça ne marche pas. Il voudrait que le réel soit très différent du virtuel mais il n'y a pas de différence ou pas assez, le virtuel n'est qu'une transposition du réel. Ça suinte entre les deux mondes, il n'y a pas de frontière hermétique.

Les prothèses auditives ou visuelles que l'on a inventées sont de plus en plus en nous-mêmes. L'exemple le plus frappant est celui de ce voisin qui débarque chez K et agit comme un disc-jockey. C'est un homme qui vit dans sa technologie, il est «Technologie». Et là je n'ai rien inventé, il est comme ça dans la vie, c'est un DJ très connu à Tokyo.

Le cinéma est magique, il permet de réduire les distances et le temps. Il permet de travailler sur la proximité. Tout à coup, le DJ le plus connu de Tokyo vient mixer en direct dans l'apparte-

ment du personnage principal. Woody Allen l'a fait dans **Annie Hall** lorsqu'il met dans une file d'attente de cinéma le célèbre Mc Luhan dont vient de parler un des personnages. Le cinéma permet l'apparition d'une apparente vérité.

*Quel rapport faites-vous entre la réplique d'Hinano qui dit «je suis toute neuve» et tous ces objets trafiqués (la musique, les cartes téléphoniques, le pistolet qui ne tire pas droit et les jeux vidéo) ? Quelle valeur donnez-vous à cette virginité ? Par ailleurs, cette jeune fille l'incite-t-elle à accepter de voir le monde, à être dans le réel, un réel poétique ?*

Hinano est «toute neuve», elle est neuve dans l'amour, elle n'a pas d'expérience. Elle pose un regard d'amour pour la première fois. Elle est le premier regard.

C'est en cela que leur rencontre est précieuse, surtout pour K qui dit «qu'il y a trop de tout dans la ville et aussi en moi». Il est trop plein et il a du mal à recevoir ce que Hinano lui offre. La jeune fille travaille dans un salon de coiffure, elle coupe les cheveux, balaye et surtout elle rit. Elle est l'incarnation du réel, du tangible, du charnel, du sensuel. Elle ne se censure pas encore, elle n'a pas de retenue, elle est encore liée à l'enfance. De la même façon qu'il y a interaction entre le virtuel et le réel, il y a contagion entre les deux personnages. Elle entraîne K vers la vie et, en même temps, intègre sans en avoir conscience ses prothèses de vision comme dans cette scène sur le pont où

elle ne doit pas se retourner et le regarder et qu'elle se sert de ses ongles pour le voir quand même. J'ai voulu qu'il y ait beaucoup de vitres dans le film. Pour K, c'est une protection par rapport au monde qu'il s'évertue à regarder derrière un écran d'ordinateur, les hublots du métro silencieux, des lunettes. Mais lorsqu'Hinano caresse une vitre derrière laquelle il y a une vue panoramique de la ville, elle caresse la ville. Pour elle, c'est comme s'il n'y avait pas de vitre. Tout est une question de perception.

*On ne voit qu'une seule fois du sang dans **Tokyo eyes**. Est-ce pour vous une garçon de nous confronter à la souffrance autrement ?*

Avec ce film, j'ai voulu parler de la souffrance à la fois abstraite et concrète. On rend la souffrance et la douleur tellement abstraites pendant tout le film que lorsque k est confronté à la douleur ressentie dans sa chair, qui est la preuve la plus absolue du réel, elle nous saute aux yeux. Au bout d'une heure et vingt minutes, on voit du sang et c'est marquant. La souffrance est liée au toucher, du sang sur la main. La même main qui avait essayé de toucher les genoux d'Hinano quelques minutes auparavant, sans y parvenir. En recevant une balle dans la peau avec le même revolver qu'il pointait sur ses victimes, il connaît la chair, il est touché et il touche sa plaie, loin des personnages désincarnés des mondes virtuels. D'autres part, lorsque le yakuza marche dans la rue pour

aller jeter le revolver que K lui a confié, on est saisi par la vision d'un clochard qui vit entre un mur et un panneau publicitaire, il a juste l'espace pour se glisser, le regard à l'abri. De la même façon que la main en sang, cette image-là nous projette dans la réalité. Cet homme-là existe et il est d'ailleurs toujours derrière son panneau publicitaire.

Le yakuza jette le revolver dans la chape en béton d'un immeuble en construction. C'est ma façon à moi de construire quelque chose. La violence intégrée dans la ville. Je voulais filmer ce pistolet comme si c'était le dernier pistolet de la planète.

*Et la poussière dans l'œil.  
Poussière virtuelle ?*

Oui. Hinano demande à K de la lui enlever avec sa langue. C'est un prétexte pour qu'il la touche. L'œil est la seule partie du corps que l'on ne peut pas toucher ou alors définitivement. Il y a un interdit, une répulsion autour de cette idée. Le film se termine en gros plan sur les regards. On ne sait pas vraiment ce qui a existé. Ils se sont lavés le regard mutuellement. «The game is over», la partie peut recommencer, elle redémarre sur la transgression d'un interdit. (...)

*Dossier distributeur*

## autoportrait du réalisateur

Je suis venu au cinéma un peu par hasard, grâce à ma rencontre avec Alain Bergala. Après plusieurs films de fiction dont **Gardien de la nuit** avec Jean-Philippe Ecoffey, j'ai ensuite réalisé des documentaires.

J'aimerais refaire un film dans le même esprit que **Faux-fuyants** : en improvisant avec les acteurs et avec, pour tout support, un séquenceur de 15 pages.

être dans un cinéma en train de se faire, vivant, fragile.

*Dossier distributeur*

## Filmographie

**Faux-fuyants** 1983  
Co-réalisateur Alain Bergala

**Casting à hérisson** 1985  
Moyen métrage sur le travail d'acteur d'Olivier Perier

**Gardien de nuit** 1986  
Co-scénariste Pascale Ferran

**L'autre nuit** 1988  
Co-scénariste Emmanuèle Berheim

Depuis 1988 : documentaires TV  
Cinéma de notre temps

**Abbas Kiarostami** 1994

**Alain Cavalier** 1996

**Tokyo eyes** 1998

### Documents disponibles au France

Revue de presse

**Pour plus de renseignements :**  
tél : 04 77 32 61 26  
[g.castellino@abc-lefrance.com](mailto:g.castellino@abc-lefrance.com)