

Folklore et genres cinématographiques fluctuants, redéfinition esthétique et narratologique du *yūrei* dans les *kaidan eiga* japonais des années 2010.

Morgan Simon

Les *kaidan* (怪談), littéralement « récits mystérieux, récits d'apparitions... », trouvent leur popularité au Japon dès le 16^e siècle. Suite à l'essor économique que connaît l'époque Sengoku (1477-1573), les *daimyō* se mettent à employer des marchands à leur compte afin de consolider leur fortune et leur influence. Ces marchands voyagent à travers tout le pays, et renforcent les échanges (notamment commerciaux) entre zones rurales et urbaines, en profitant au passage pour diffuser ces histoires du surnaturel.¹ Ces dernières peuvent mettre en scène différentes créatures mystérieuses, notamment les bien célèbres *yōkai*, mais se concentrent généralement plutôt sur les *yūrei* : des âmes dont le corps a déjà péri mais qui ne parviennent pas à quitter ce Monde. En cause : un déséquilibre, un manque, qui les empêche de trouver la paix et qui doit être comblé, réparé.

Après la transmission orale, les *kaidan* se dérivent à l'écrit. Le premier exemple notable semble être celui du *kaidan zensho* (怪談全書), une compilation d'étranges et mystérieux contes chinois réalisée par Hayashi Razan² en 1627 dans le but de divertir le shogun Tokugawa Iemitsu lorsqu'il était malade³. Deux autres recueils aujourd'hui les plus célèbres voient le jour bien plus tard : *Ugetsu Mongatari* (雨月物語, *Contes de pluie et de lune*) par Akinari Ueda en 1776, puis *Kwaidan: Stories and Studies of Strange Things* écrit par l'irlandais Lafcadio Hearn en 1904.

D'autre part, les *kaidan* se retrouvent adaptés au théâtre. Du côté du *nō* comme de celui du *kabuki*. Deux histoires en particulier sortent du lot et seront réadaptées à de nombreuses reprises dans le futur : *Banchō Sarayashiki* (*La maison aux assiettes du quartier de Banshō*, Okamoto Kidō, 1925) et surtout *Tōkaidō Yotsuya Kaidan* (*Le fantôme de Yotsuya à Tokaido*, Tsuruya Namboku IV, 1825)⁴.

Sans surprise, la popularité des *kaidan* ne tarde pas à se communiquer au cinéma et — par la caméra, entre autres, de Kobayashi Masaki, Mizoguchi Kenji et Kinoshita Keisuke — les récits précédemment cités trouvent une nouvelle jeunesse auprès du septième art⁵. Naît alors le genre cinématographique *kaidan eiga*. Mais tout cela tourne en rond, les histoires se répètent et restent ancrées dans le Japon ancien.

¹ N. T. Reider, "The Emergence of 'Kaidan-Shū' The Collection of Tales of the Strange and Mysterious in the Edo Period." *Asian Folklore Studies*, vol. 60, no. 1, Nanzan University, 2001, p. 80.

² Je choisirai ici systématiquement d'indiquer les noms japonais en suivant l'usage japonais : le nom de famille en premier, puis le prénom.

³ *Ibid.*, p. 81.

⁴ D. Arnaud, (2010). « L'attraction fantôme dans le cinéma d'horreur japonais contemporain ». *Cinémas*, 20(2-3), 2010, pp. 121-122.

⁵ Les œuvres auxquelles nous faisons ici référence sont les suivantes : *Kwaidan* (怪談, Kobayashi Masaki, 1964), *Les Contes de la lune vague après la pluie* (雨月物語, Mizoguchi Kenji, 1953) et *Le Fantôme de Yotsuya* (新釈四谷怪談, Kinoshita Keisuke, 1949).

C'est en 1998 que Nakata Hideo viendra enfin redynamiser le genre en dévoilant son *Ring*. L'histoire d'une enquête autour de ce qui semble être une malédiction macabre. Exactement une semaine après avoir visionné une certaine VHS, de nombreuses personnes trouvent la mort dans des circonstances identiques et sans aucune raison apparente. Tout cela impliquerait le fantôme d'une jeune fille en quête de vengeance, Sadako, ayant possédé des pouvoirs psychiques dont l'incompréhension aurait poussé son propre père à l'assassiner en la jetant vivante dans un puits. Le film ouvrira la voie à de nombreux autres longs-métrages horrifiques au Japon comme dans d'autres pays d'Asie de l'Est (entre autres : la Thaïlande avec *Shutter*, Banjong Pisanthanakun et Parkpoom Wongpoom, 2004 ; Hong-Kong avec *The Eye*, Oxide et Danny Pang, 2002). Les cinéastes se focalisent quasi-exclusivement sur la figure de l'*onryō*, femme vengeresse et sous-catégorie du *yūrei* déjà mise en valeur par les œuvres de *kabuki* citées plus haut. Les récits prennent place dans le Japon contemporain et les caractéristiques des *yūrei* sont réactualisées pour être mises en relation avec toutes les modernités qui s'y développent. Les fantômes développent notamment une connexion très intime avec les nouvelles technologies : VHS, écrans de vidéosurveillance, internet, interphone, etc. Il ne s'agit pas ici de renier les *kaidan* traditionnels, mais bien plutôt de remettre le genre au goût du jour. Comme l'explique Stéphane du Mesnildot :

Le trajet du fantôme, sortant d'abord du puits pour surgir d'une télévision, symbolise l'évolution que Nakata impose au genre. Sadako relie le *kaidan eiga* classique à l'époque moderne⁶.

Mais là aussi, au fil du temps, le genre semble se fatiguer. Pour symptôme de cet épuisement, nous apparaissent les suites et remakes incessants des deux films phares de cette période que sont *Ring*, ainsi que *Ju-On : The Grudge* de Shimizu Takashi sorti en 2002. Paraissent ainsi par la suite, entre autres : *Sadako 3D* et *Sadako 3D 2* (Hanabusa Tsutomu, 2012 et 2013), *Ju-On : The Final* (Ochiai Masayuki, 2015), *Sadako vs. Kayako* (Shiraishi Kôji, 2016), ou encore *Sadako* (2019, Nakata Hideo). Une nouvelle évolution est attendue, et elle est peut-être déjà en route.

Il nous semble en effet qu'une évolution — à vrai dire peut-être déjà amorcée dès le début des années 2000' — a touché le genre pendant les années 2010'. Notamment via certains films d'animation mettant en scène des *yūrei*, ainsi que dans la filmographie du prolifique et original Kurosawa Kiyoshi. L'observation première emmenant à cette conclusion se situe dans le caractère résolument non-horrifique des films en question. Bien au contraire. *Okko et les fantômes* (若おかみは小学生！ Kôsaka Kitarô, 2018), par exemple, nous narre l'histoire d'Okko, une enfant dont les parents viennent de décéder dans un accident de voiture et qui se retrouve hébergée dans le *ryōkan* de sa grand-mère. Soutenue dans sa traversée du deuil par deux *yūrei* et un *oni* rencontrés sur place, elle parviendra à se relever et aidera sa grand-mère dans la gestion de l'auberge. Aucun caractère horrifique accordé aux *yūrei* ici donc, il s'agit des âmes de deux défunts, mais sans aucune vengeance à satisfaire. La petite Miyo souhaite soutenir sa sœur Matsuki jusqu'à ce qu'elle

⁶ Stéphane du Mesnildot, « Les métamorphoses de Sadako : *Ring* et *Kaidan Eiga* moderne », dans Albert Montagne (dir.), *Les monstres*, du mythe au culte, Paris, Corlet, 2008, p. 160.

s'épanouisse dans le *ryōkan* de ses parents, tandis qu'Uribo reste auprès de son amie d'enfance, la grand-mère Mineko, jusqu'à ce que cette dernière trouve quelqu'un pour prendre la relève de son établissement. Les *yūrei* deviennent donc des personnages entièrement positifs qui aident les autres à traverser des épreuves personnelles.

Ce sont cependant deux autres films qui vont le plus capter notre attention ici : *Souvenirs de Marnie* (思い出のマーニー, Yonebayashi Hiromasa, 2014), le dernier film d'animation des studios Ghibli avant une longue période de pause, et *Vers l'Autre Rive* de Kurosawa Kiyoshi (岸辺の旅, 2015). Le premier raconte l'histoire de la jeune Anna, envoyée chez sa tante à Kushiro, à l'Est de Hokkaidō, pour soigner son asthme. Elle y fait la rencontre de Marnie, une jeune fille habitant dans le manoir somptueux près du marais, un manoir qui pourtant est supposé être aujourd'hui abandonné... Dans *Vers l'autre rive* en revanche, Mizuki voit son mari disparu depuis des mois, Yūsuke, apparaître dans son salon. Elle l'invite à enlever ses chaussures et à la rejoindre pour manger. Il lui apprend alors qu'il s'est noyé et a été dévoré par les crabes il y a trois ans.

L'étude du folklore est toujours à aborder avec des pincettes, ses figures étant toujours sujettes à des mutations, en fonction des époques, des médias, des personnes... Cette étude se veut être une analyse de la figure du *yūrei*, des points de vue narratif et esthétique, dans ce cadre précis des films de fantômes japonais des années 2010'. Notre problématique se présente ainsi : quelles sont les évolutions significatives vécues par les *yūrei* dans ces films, comment peut-on retrouver leurs traces dans l'histoire du genre, et enfin, comment peut-on les expliquer ? Dès lors, il s'agira également de trouver des liens entre les précédents *kaidan eiga* et ceux qui nous intéressent ici. De montrer l'évolution plus que l'état fixe.

Pour ce faire, nous travaillerons en deux temps. Nous montrerons d'abord la mesure dans laquelle ces films tendent à diversifier, à nuancer la figure du *yūrei*. Essayant notamment de la « normaliser » par rapport aux autres personnages bien vivants, à tel point qu'il est souvent difficile de les soupçonner spontanément d'être des fantômes. Par la suite, nous verrons comment et en quoi, sans ajouter de dimension horrifique et tout en normalisant ces personnages, les films parviennent à leur donner une dimension surnaturelle, une certaine « inquiétante étrangeté ».

Tout d'abord, et comme nous l'avons évoqué plus tôt, les *yūrei* de ces films n'ont plus grand-chose à voir avec les *onryō*. Plus de longs cheveux noirs qui tombent sur le visage, d'yeux exorbités, de maquillage blanc ou de longue robe blanche d'enterrement. Yūsuke porte des habits de tous les jours, tout à fait similaires à ceux qu'il pouvait porter de son vivant, tandis que Marnie est une jeune fille blonde, toujours habillée de robes bleues, blanches, roses, vertes... à l'occidentale. Et puis surtout, aucun de ces deux personnages n'a de mauvaises intentions envers les personnages principaux. Yūsuke emmène sa femme en voyage, à la rencontre des personnes et des lieux qu'il a connus depuis qu'il est mort, jusqu'à ce qu'elle dépasse son deuil, permettant ainsi au premier de partir. Tandis que Marnie, quant à elle se trouve être la grand-mère décédée d'Anna et va tout faire pour l'aider à guérir ses angoisses sociales pour que plus jamais elle ne se sente seule.

Mais la différence se trouve aussi dans les origines mêmes de la présence de ces *yūrei*. Comme nous

l'avons évoqué plus tôt, si les *yūrei* apparaissent, c'est en raison d'un déséquilibre qui a besoin d'être réparé. Alors, s'il s'agit d'un déséquilibre interne au fantôme dans la plupart des cas (la vengeance par exemple, c'est le cas pour Sadako dans *Ring* ou pour Kayako, la spectre star de *Ju-On*), il n'en va pas de même dans les deux cas qui nous intéressent ici. En effet, Yūsuke est maintenu sur Terre par l'incapacité de Mizuki à faire son deuil et à le laisser partir, tandis que c'est la solitude maladive d'Anna qui pousse sa grand-mère à rester sur Terre plus longtemps.

Il nous faut cependant remarquer que de telles caractéristiques se retrouvent chez certains *yūrei* des *kaidan eiga* des années 2000⁷. Dans *Dark Water* par exemple (Nakata Hideo, 2002), la petite fantôme Mitsuko, malgré qu'elle finisse par emmener l'héroïne dans la mort, ne semble au départ pas véritablement avoir d'intentions négatives. Elle cherche simplement la présence réconfortante d'une mère, une présence qu'elle a perdue lorsqu'elle s'est noyée dans la cuve au sommet de l'immeuble. D'autre part, Kurosawa Kiyoshi n'a bien sûr pas attendu *Vers l'autre rive* pour apporter de la modernité aux *kaidan eiga* horribles des années 2000⁷. En effet, dans *Kairo*, en 2001, les *yūrei* présentés sont, eux aussi, bien éloignés des femmes vengeresses traditionnelles. Tantôt menaçants, tantôt naturels, tantôt fuyant, parfois nets et bien palpables, parfois pâles et aux contours flous, troublés : Kurosawa nous propose une palette variée de *yūrei*, tous très éloignés des standards auxquels nous sommes habitués. D'ailleurs, les spectres de *Kairo* ne tuent pas, nous explique-t-on au milieu du film. C'est en étant confrontés à l'incompréhension profonde et au désespoir suscités par les rencontres spectrales que la plupart des vivants deviennent amorphes et finissent par s'effacer. Une différence reste cependant : ces conséquences dramatiques qu'entraînent les rencontres avec les spectres ne concernent plus les personnages des films postérieurs qui nous intéressent ici. Même s'ils ne sont pas animés d'intentions négatives, les fantômes de *Kairo*, la petite fille de *Dark Water*, suscitent la peur et entraînent parfois la mort d'autrui. D'autre part, sans trop entrer dans les détails, la mise en scène autour de leurs apparitions est elle aussi conçue pour susciter l'effroi du spectateur (personnages qui ne se dévoilent pas d'un coup, bandes sonores inquiétantes, apparitions furtives en coin de cadre...). Ce qui n'est quasiment plus le cas dans les films plus récents.

D'autre part, quant à l'origine de l'apparition des *yūrei*, il semblerait qu'il ne s'agisse pas là non plus d'un déséquilibre qui leur est interne, mais bien d'un problème plus global lié à la solitude moderne, engendrée par internet et le semblant de communication qu'il permet. Au-delà des inquiétudes liées à la nouveauté que l'outil représentait alors, Sébastien Jounel y voit un « tiraillement psychique entre intégration inconditionnelle au groupe et affirmation de son individualité » tout spécifique à la société japonaise⁷. Un déséquilibre qui concerne le monde entier donc (la planète entière est bien touchée dans le film), et qui entraîne cette arrivée massive de fantômes ainsi que l'apocalypse qui suit.

Kairo apporte une autre modernité qui attire ici notre attention. L'étudiante en informatique Harue nous explique que les fantômes et les vivants ne sont peut-être pas si différents qu'il n'y paraît. Considérant ces nouveaux internautes seuls devant leur écran. Le fantôme rencontré dans l'usine à la fin du film ne

⁷ Sébastien Jounel, « Néo-Narcisse et l'océan du réseau : les outils de communication dans le *kaidan eiga* contemporain », dans Antoine Coppola (dir.), *Cinéma d'Asie orientale*, Paris, Corlet, 2008, p. 153.

nous prévient-il pas justement ainsi : « La mort est un isolement éternel. » ? Quelle différence y aurait-il alors entre être seul dans la vie et être seul dans la mort ? Ainsi les vivants ressemblent aux morts, les morts aux vivants, et les frontières s'estompent.

La situation est similaire dans *Souvenirs de Marnie*. La première rencontre avec Marnie se déroule ainsi : après une crise de haine envers elle-même, Anna s'enfuit du festival où elle se trouvait avec d'autres jeunes filles. Elle chute dans la pente descendant vers le lac et, se relevant, découvre une mystérieuse barque sur laquelle a été déposée une bougie. Elle s'y installe, commence à manœuvrer les rames pour avancer vers le centre du lac quand, soudain, le bateau accélère sans raison, filant vers le manoir, tandis que les rames s'immobilisent. Marnie surgit alors sur le balcon au-dessus du quai et jette une corde à Anna, lui permettant d'échapper in extremis à la collision. La bougie à la symbolique parfois lugubre (on pensera par exemple aux feux follets, lumières solitaires flottant dans les cimetières) et ce bateau qui semble vouloir emmener de force Anna vers le manoir et vers Marnie : tout nous emmène à anticiper une rencontre des plus surnaturelles. Quelle n'est pas notre surprise alors, lorsque nous découvrons une jeune fille parfaitement naturelle, tangible, agissant amicalement et chaleureusement avec l'héroïne. Ne tardant d'ailleurs pas à se rapprocher d'elle et à développer une relation particulièrement amicale. Nous pourrions bien croire à une entité tout à fait humaine et vivante : normale. Anna elle-même mets d'ailleurs beaucoup de temps pour pleinement réaliser la réalité de la situation.

Cette normalisation du personnage est favorisée par le fait que la protagoniste, celle par qui passe le point de vue du spectateur donc, est encore une enfant. Elle accepte donc plus facilement les situations extraordinaires et ne les questionne pas forcément lorsqu'elles se présentent. D'autre part, le média de l'animation lui-même, par essence, permet au spectateur d'accepter plus facilement le surnaturel :

Par sa nature dessinée, ontologiquement déconnectée du réel, le monde animé, s'il peut mimer le nôtre, en est immédiatement distinct. Les personnages et les événements réalistes tout autant que ceux qui ne le sont pas, se retrouvent en quelque sorte "à égalité", logés à la même enseigne, présentant tous le même degré de non-crédibilité. Un humain n'est ni plus vrai ni plus faux qu'un monstre ou un esprit ; on ne perçoit pas de différence de nature entre ce qui est réel et ce qui ne l'est pas⁸.

Mais d'autre part, comme Miyazaki Hayao l'a par ailleurs proposé dans, entre autres, *Mon Voisin Totoro* (1988), le contraste entre l'atmosphère surnaturelle mise en place avant la rencontre et l'apparente normalité de la jeune fille, de l'être surnaturel, ne fait que renforcer la surprise que l'on peut ressentir face à cette dite normalité. C'est là une partie du concept de « poésie de l'insolite » développé par Stéphane Le Roux à propos du cinéma de Hayao Miyazaki. Il explique ainsi :

la préparation de la rencontre est prépondérante. D'un côté, Miyazaki crée une certaine attente, insuffle l'idée que quelque chose d'inhabituel va se produire. De l'autre, il s'arrange pour que la

⁸ Stéphane Le Roux, *Hayao Miyazaki, Cinéaste en animation* ; Poésie de l'insolite, Paris, L'Harmattan, 2009, p. 132.

découverte de Totoro paraisse aller de soi, qu'il n'y ait plus rien d'étonnant à ce que la fillette le croise sur son parcours au moment où cela survient. Le principe consiste, pour le cinéaste, à donner la sensation qu'on quitte progressivement le terrain réaliste sans qu'il ne se passe rien d'ouvertement surnaturel. En un sens, il ménage une forme de mystère tout en désamorçant la surprise de sa révélation⁹.

Ainsi, la mise en scène elle-même renforce ce sentiment de « surprenante normalité » au sujet de Marnie. Comme pour renforcer le mystère autour de la véritable nature de la jeune fille. Autant dans l'esprit d'Anna que dans le nôtre. D'autres éléments nous permettront cependant de dissiper nos doutes dans la suite du long-métrage.

Quelques années ayant passé depuis *Kairo*, Kurosawa Kiyoshi nous semble aller encore plus loin dans la démarche. Mizuki rentre chez elle et commence à cuisiner. Sans prévenir, après un champs/contre-champs sur son travail, Yūsuke apparaît dans une zone d'ombre au fond de la pièce. Il s'agit là d'un motif classique dans la cinématographie de Kurosawa et dans les films de fantômes japonais des années 2000' en général. Lorsqu'on réalise leur présence, les fantômes étaient déjà-là depuis un moment mais sans que l'on ne les remarque. Diane Arnaud parle ainsi d'un « déjà-là fantomatique »¹⁰ qui se déclinerait :

sur tous les fronts du cinéma comme pour signifier une persistance perceptible sur fond d'angoisse sourde : jeu de cache-cache avec l'invisible, hors-champ dans le champ, montage du retournement au moyen du champ-contrechamp ou dans le cadrage. Le choix bazinien de découpage défendu par le cinéaste consiste à représenter les événements décisifs dans la longueur du plan. Cela donne lieu à des mises en lumière plus ou moins effrayantes de femme fantôme tapie dans l'ombre au fond des pièces. Les personnages cadrés de dos (Junko dans une zone interdite, l'inspecteur Yoshioka dans son appartement) finissent par se retourner automatiquement le temps, pour le spectateur, de se projeter quelques instants plus loin, d'éprouver de la peur pour eux¹¹.

Mais la réaction de Mizuki est loin de celle que l'on pourrait attendre, malgré qu'il ait disparu depuis déjà trois ans, elle se contente d'abord d'un « お帰りなさい » (« Bon retour »). S'ensuit un échange de banalités : lui s'avance dans la pièce, elle lui demande de retirer ses chaussures, elle l'invite à manger, lui se plaint de la chaleur du plat... Puis la conversation centrale commence :

- Je suis mort. Dans la mer de Toyama. Mon corps a déjà été mangé par les crabes. C'est pour ça qu'il est introuvable.

- Je vois.

⁹ *Ibid.*, p. 111.

¹⁰ D. Arnaud, (2010). « L'attraction fantôme dans le cinéma d'horreur japonais contemporain ». *Cinémas*, 20(2-3), 2010, p. 133.

¹¹ *Ibidem*.

Ainsi, tout est dit. Mizuki s'interroge, pose des questions sur le déroulement des événements, raconte comment elle a géré la disparition de Yûsuke, mais ne semble à aucun moment questionner l'étrangeté de la situation, encore moins ressentir de la peur. Au contraire, elle exprime une certaine dépendance qui se trouve être la cause de la présence de Yûsuke sur Terre malgré qu'il soit mort depuis trois ans.

Le ressenti du spectateur quant à un événement qui lui est montré est influencé par celui des personnages que l'on suit. Ainsi, contrastant avec notre surprise quant à la révélation de Yûsuke, la réaction de Mizuki semble presque choquante. D'autant plus que Yûsuke, lui aussi, outre son apparition qui rappelle les codes habituellement attribués par Kurosawa aux *yûrei*, ne semble absolument pas être mort. Il entre naturellement dans la maison, semble capable de manger, de ressentir la chaleur, de parler, d'échanger des banalités. On se rendra compte plus tard qu'il peut bel et bien faire de même avec tout un chacun, discuter avec les employés de gare, donner un coup de main dans un restaurant, donner cours à des adultes en soif de connaissance... Même les plaisirs de la chair ne semblent pas lui être interdits. Ainsi, et à l'image de tous les autres fantômes que nous rencontrerons dans le film, Il semble être tout aussi vivant que Misaki. Au travers de ses propres comportements comme de ceux que les autres personnages ont envers lui. Ce qui n'était pas le cas dans *Kairo* par exemple. Morts et vivants deviennent quasi-indissociables, de telle sorte que certains fantômes n'ont même pas conscience d'avoir trépassé. Kurosawa Kiyoshi explique à ce sujet, dans les bonus du DVD du *Secret de la chambre noire* (2016) avoir compris que les fantômes n'étaient pas différents des vivants en donnant des indications de jeux aux acteurs les interprétant lors des tournages de ses précédents films¹². Etant ainsi en tout points similaires aux vivants, les fantômes peuvent être traités de la même manière que ces derniers, des personnages rencontrant des problématiques personnelles complexes et étant capables d'aider les autres comme d'être aidés eux-mêmes.

Il semblerait que le pouvoir effrayant des fantômes des films des années 2000' soit dû, non pas seulement aux fantômes eux-mêmes, mais aussi aux traumatismes historiques qui apparaissent en pointillé derrière leurs apparitions.

Dans *Kairo*, la ressemblance entre les taches laissées par l'évaporation des protagonistes, après l'effroi du face-à-face, et les empreintes des corps atomisés sur le lieu du désastre, à l'instant même de l'explosion nucléaire, ne peut échapper même aux spectateurs lointains. [...] Ce qui finit par faire peur dans les films de fantômes japonais ce n'est pas tant d'être confronté aux sombres histoires des personnages que d'entr'apercevoir cette Histoire périlleuse qui se saisit difficilement, car elle oscille entre l'éclair et l'évanouissement¹³.

Quelques années s'étant de nouveau écoulées depuis ces événements traumatiques, nous pouvons peut-être supposer que les *yûrei* ont pu se délester en partie au moins de ce travail de mémoire qu'ils perpétuaient peut-être à leur insu ? Pouvant ainsi être un peu plus normalisés, puis être traités comme des personnages

¹² K. Kurosawa, *Le Secret de la chambre noire* (2016) ; Condor Entertainment, 2017, DVD.

¹³ *Ibid.*, pp. 136-137.

positifs à qui on ne demanderait pas nécessairement de susciter de l'effroi.

Cependant, même si cela se fait d'une manière plus discrète, en tous cas différente, le caractère surnaturel des fantômes est bel et bien montré dans les deux films. Plongeons-nous encore un peu plus avant dans le monde spectral.

A propos des apparitions de Marnie, leur mise en scène nous aide parfois à deviner le surnaturel. Outre la barque et sa bougie évoquées plus haut : nous mentionnerons le lac qui se remplit sans prévenir, empêchant Anna de rejoindre la ville lors de sa première visite à pied du manoir, un événement qui nous rappelle la soudaine montée des eaux autour du domaine des bains de Yubaba à la tombée de la nuit dans *Le Voyage de Chihiro* (Miyazaki Hayao, 2001) ; ainsi que la brume mystérieuse qui se dissipe soudainement autour d'Anna les deux fois où elle aperçoit Marnie en rêve. Mais s'il y a une chose qui nous permet d'affirmer que le surnaturel est de la partie, c'est bien l'évident caractère anachronique de Marnie et de ce qui l'entoure (ses robes, sa maison, les soirées qui y sont organisées...), le tout semblant sortir tout droit de l'entre-deux-guerres. Cette capacité qu'a Marnie de redonner aux lieux leur aspect d'antan est en fait directement empruntée à un pouvoir classique des *yūrei*. Dans la section « Les Cheveux noirs » du *Kwaidan* de Kobayashi (1964), la femme décédée parvient bien à rendre à la maison son aspect passé le soir où elle accueille son ancien mari. Ainsi en va-t-il également dans le conte de « La Maison dans les roseaux », partie du recueil *Contes de pluie et de lune* (Akinari Ueda, 1776).

Difficile malgré tout de situer avec certitude ces espaces recréés par rapport au réel. D'autant plus que l'on retrouve souvent Anna mystérieusement endormie dans un endroit improbable après ses rencontres avec Marnie. Une scène cependant nous permet a priori d'exclure toute hypothèse incluant des rêves, ou quelque autre plongée dans l'imaginaire, ou dans les souvenirs. Sur le chemin vers leur épreuve de courage dans le silo abandonné, Marnie brave soudain sa peur et s'avance vaillamment jusqu'à quitter le cadre. Au même moment, Sayaka (la jeune fille habitant désormais dans le manoir et avec qui Anna lie une amitié) passe à vélo en contrebas et interpelle l'héroïne pour l'inviter à venir chez elle, cette dernière refuse et part retrouver Marnie, effrayée et sanglotant, dans le silo. La rencontre entre réel et surnaturel se fait sans aucun accroc et la courte discussion entre Anna et Sayaka est bel et bien authentifiée par cette dernière dans un dialogue intervenant à peine une scène plus tard. Marnie et Sayaka se trouvaient bel et bien au même endroit au même moment et le surnaturel ne semble pas prendre place dans un espace distinct.

En véritable metteuse en scène, Marnie plante un décor dans le réel, y emmène Anna, recrée les scènes du passé, rejoue les dialogues... et se replonge dans une époque où elle avait elle-même l'âge qu'Anna a aujourd'hui, de telle sorte que les deux puissent facilement se lier d'amitié. Mais le jeu est difficile, il semblerait que Marnie confie tour à tour à Anna les rôles d'une jeune marchande de fleurs avec qui elle s'est amusée petite et de son ami d'enfance avec qui elle finira par se marier, Kazuhiko. L'illusion semble fragile et Anna en sort, en « disparaît », dès qu'elle se replonge un peu trop dans ses souvenirs du présent. De son côté, Marnie perd un peu les pédales lors de la scène du moulin, l'effroi et l'émotion suscités par le retour dans ce lieu prenant sans doute le dessus. Elle appelle ainsi Anna « Kazuhiko » à plusieurs reprises, avant de se faire corriger par son amie.

Chez Kurosawa Kiyoshi également les apparitions surnaturelles sont préparées. Mais selon des codes chéris par le réalisateur. Ainsi, dans *Vers l'autre rive*, peu avant que la jeune défunte Mako n'apparaisse à sa grande sœur et à Mizuki, la luminosité de la pièce diminue subitement (bien que l'éclairage soit naturel, le soleil éclaire normalement la pièce au travers une série de grandes fenêtres). Elle ne reviendra qu'à la fin de la scène¹⁴. Dans le même temps, les sons ambiants s'éteignent à leur tour, nous surprenant avec un chant d'oiseau lors de leur retour après le départ de Mako. Le critique Mathieu Macheret remarque ainsi :

L'apparition n'est jamais soulignée, mais toujours induite par la mise en scène — précise mais pas cadenassée pour autant — d'un espace qui semble « comprendre » les spectres avant qu'ils n'émergent, et qu'on dirait issus de la propre substance des images¹⁵.

L'intention est la même que dans les exemples abordés plus haut de *Mon Voisin Totoro* et de *Souvenirs de Marnie*, mais une différence majeure demeure. Dans son film, pour emmener le merveilleux, Miyazaki jouait avec son montage, cuts rythmés sur les sons ambiants, en une sorte de *mickey-mousing*, et effacement des repères spatiaux et temporels¹⁶. Un jeu sur un aspect de la mise en scène uniquement destiné au spectateur donc. De son côté, Yonebayashi, dans son *Souvenirs de Marnie*, met en scène des événements qui évoquent le surnaturel (la barque, la bougie, la brume, etc.) tout en étant destinés d'abord aux personnages et en restant « naturels » dans le cadre de la diégèse. En contraste avec ce que propose Kurosawa dans ses films. Ici, en manipulant la luminosité et les sons ambiants, faisant ostensiblement fi des règles naturelles internes à sa diégèse, il joue avec des curseurs directement liés à l'artificialité de la mise en scène tout en étant parfaitement perceptibles par les personnages. Pareille mise en scène rappelle finalement plus le théâtre que le cinéma. Un parallèle qui est loin d'être absurde lorsque l'on connaît le patrimoine théâtral que possède le genre. Le lien a d'ailleurs été évoqué à de nombreuses reprises, notamment par Richard J. Hand dès 2005 dans son article « Aesthetics of Cruelty : Traditional Japanese Theater and the Horror Film »¹⁷. Consciemment ou non, les fantômes se réapproprient la mise en scène afin de rendre leur apparition la plus marquante possible.

A propos de jeux sur la mise en scène, rappelons que les *yūrei* ont, déjà depuis les films d'horreur des années 2000', l'habitude d'apparaître et de disparaître dans le court intervalle de temps offert par un champs/contre-champs, au détour d'un simple cut, d'un clignement d'œil d'un personnage... Les instants des apparitions et disparitions eux-mêmes cependant sont généralement dissimulés au spectateur comme aux personnages. Plus tard dans son film, Kurosawa pousse la démarche encore un peu plus loin. Le vieil imprimeur de journaux, défunt qui s'ignore, Shimakage, descend une rue tandis que Mizuki l'appelle en

¹⁴ Dans *Kairo*, en 2001, Kurosawa présentait déjà un procédé similaire lorsque le personnage de Yabé rencontrait un revenant. Dans la zone interdite nouvellement pénétrée, une lumière s'allume progressivement et éclaire des graffitis rouges peints sur le mur du fond.

¹⁵ M. Macheret, « Cinéma », *Études*, vol. , no. 10, 2015, pp. 113-120.

¹⁶ Stéphane Le Roux, *Hayao Miyazaki, Cinéaste en animation ; Poésie de l'insolite*, Paris, L'Harmattan, 2009, pp. 116-117.

¹⁷ Richard J. Hand, «Aesthetics of Cruelty: Traditional Japanese Theater and the Horror Film», dans Jay McRoy (dir.), *Japanese Horror Cinema*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2005, p. 18-28.

vain pour lui poser une question à propos du repas du soir. Soudain, un cut se produit, emmenant la caméra un peu plus en arrière tout en conservant le même axe. Les sons ambiants disparaissent pour reparaître en fondu mais, au détour de cette coupure, Shimakage et sa mobylette se sont volatilisés. Sous les yeux de Mizuki comme des nôtres. Alors même qu'aucune ellipse ne s'est produite (on voit le geste de salutations de deux femmes en arrière-plan se poursuivre naturellement malgré le cut). Mizuki s'arrête un instant, puis part en courant rejoindre Yūsuke, marquée par le surréalisme de cet événement. Par cette mise en scène, Kurosawa met plus que jamais l'accent sur l'« inquiétante étrangeté » de ces *yūrei* capables de se volatiliser en, semble-t-il, se glissant dans l'interstice créé par un cut, aussi fin soit-il.

Un procédé du même type est mis en place un peu plus tard par le réalisateur : un fantôme épuisé s'échappe des bras de sa femme Kaoru qui le cherche alors du regard dans une série de plans épaules. On le retrouve quelques instants plus tard, via un plan plus large, appuyé contre un arbre. L'étrangeté de ces images réside dans l'alternance rapide de vues épaules sur Kaoru, entrecoupées de cuts, qui n'implique pour autant de grands mouvements de caméras (échelles de cadres similaires, on se déplace simplement un peu sur les côtés en ignorant complètement la règle des trente degrés¹⁸). De plus d'étranges lumières résolument non-naturelles s'agitent sur le visage de Kaoru. Tout cela sans que la continuité sonore ne soit troublée. Partant du postulat que les déplacements parfois absurdes des *yūrei* (tels que celui de Shimakage) sont intrinsèquement liés à des mécaniques de mise en scène telles que le montage, la lumière et les niveaux sonores : l'étrange mise en scène de ce passage pourrait traduire visuellement l'épuisement du fantôme ainsi que ses déplacements. Cette idée semble se confirmer lorsque l'on constate que, dans le plan large, seul Yūsuke (qui est lui-même un fantôme) a finalement été capable de suivre ces déplacements du regard. Il est bel et bien le seul à regarder dans la direction du mari. Ici, une nouvelle fois, le caractère surnaturel des *yūrei* semble se manifester directement dans la mise en scène du film.

En réutilisant et en renforçant ces procédés de mise en scène déjà amorcés lors de ses précédents films (parfois trouvant même une origine dans les films des années 2000', voire dans ceux plus classiques des années 1950', 60'), Kurosawa met plus que jamais l'accent sur la connexion intime qu'entretiennent désormais les spectres du cinéma japonais avec la mise en scène même des films dans lesquels ils apparaissent. Plus que jamais, en tant que *yūrei*, Shimakage et le mari de Kaoru ont semblé appartenir à une dimension différente de celle dans laquelle résident les autres personnages. Cette dimension se matérialiserait-elle au cinéma par cette accessibilité des entités aux ficelles de la mise en scène ? Tout du moins à cette influence qu'elles auraient sur elle, même inconsciemment ? Serait-ce donc là que réside désormais le caractère surnaturel des *yūrei* ? Peut-être pouvons nous y voir une filiation avec le passé théâtral des *kaidan* ainsi que, pourquoi pas, avec le lien qu'entretenaient dans les années 2000' les *yūrei*

¹⁸ Une règle de montage précisée ci-après par Florian Paume sur le site internet retourverslecinema.com : « Celle-ci stipule que l'angle formé entre deux axes de prises de vues sur un même sujet et avec une même valeur de cadre doit être supérieur à 30 degrés. En effet, si l'angle est trop petit, les différences entre les deux plans seront si minimales que leur juxtaposition au montage provoquera un effet de plan sur plan. Cet effet est vécu au visionnage comme une saute d'image déplaisante à regarder et interprétée comme un défaut technique par le spectateur. »

F. Paume, « La règle des trente degrés », retourverslecinema.com, <https://retourverslecinema.com/la-regle-des-30-degres/>.

avec les nouvelles technologies : internet et divers écrans entre autres.

Également, même si les ficelles scénaristiques et de mises en scène revenaient alors plutôt au passé classique des *kaidan*, cette particularité des *yūrei* de Kurosawa nous rappelle bien la Marnie metteuse en scène que Yonebayashi décrit dans son film.

Tenter de définir une figure folklorique n'est jamais chose aisée. Le folklore est mouvant et change en fonction de l'époque, du contexte, du média, ou encore du narrateur. Ainsi en va-t-il de la figure du *yūrei*. Dans les années 2010', les *yūrei* de Yonebayashi Hiromasa comme ceux de Kurosawa Kiyoshi semblent, d'une certaine manière revenir aux codes des anciens *kaidan*. On ne se cantonne plus à l'horreur, les fantômes ne sont plus nécessairement des personnages négatifs et maléfiques. Bien au contraire (et ici nous sortons des rôles « classiques » des *yūrei* que nous évoquions) ils finissent souvent par constituer une aide essentielle pour les autres personnages, notamment ceux qui sont bien vivants, tout en ressemblant tellement à ces derniers que l'on en vient parfois à les confondre.

D'autre part, d'un point de vue plus esthétique : si les *yūrei* prenaient déjà un certain rôle de metteur en scène de théâtre dans d'anciens *kaidan*, dans certains films de Kiyoshi Kurosawa, ou (tout particulièrement) dans *Souvenirs de Marnie* ; s'ils sont intrinsèquement liés aux nouvelles technologies et aux écrans dans les films d'horreur des années 2000' ; dans les derniers films de Kurosawa Kiyoshi, c'est dans les rouages mêmes de la construction du film que se glissent leurs pouvoirs. Ils semblent ainsi s'épanouir dans un espace qui dépasse complètement les autres personnages : celui de la mise en scène.

Cependant ces codes ne sont peut-être pas propres aux *yūrei*. Des personnages qui tordent les lois de la mise en scène à leur avantage, on en retrouve dans les cartoons américains de la Warner dès les années 30' ! Mais les enjeux de ces mécanismes étaient alors bien sûr très différents. Car chaque mécanisme peut avoir des utilités très variées. Ainsi, en chercher d'autres occurrences, dans le cinéma japonais par exemple, pourrait sans doute faire l'objet d'une nouvelle étude.

References

- ARNAUD Diane, « L'attraction fantôme dans le cinéma d'horreur japonais contemporain ». *Cinémas*, 20(2-3), 2010, pp. 121–122.
- DU MESNILDOT Stéphane, « Les métamorphoses de Sadako : *Ring* et *Kaidan Eiga* moderne », dans Albert Montagne (dir.), *Les monstres, du mythe au culte*, Paris, Corlet, 2008, p. 160.
- HAND Richard J., « Aesthetics of Cruelty: Traditional Japanese Theater and the Horror Film », dans Jay McRoy (dir.), *Japanese Horror Cinema*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2005, p. 18-28.
- JOUNEL Sébastien, « Néo-Narcisse et l'océan du réseau : les outils de communication dans le *kaidan eiga* contemporain », dans Antoine Coppola (dir.), *Cinémas d'Asie orientale*, Paris, Corlet, 2008, p. 153.
- LE ROUX Stéphane, *Hayao Miyazaki, Cinéaste en animation ; Poésie de l'insolite*, Paris, L'Harmattan, 2009, p. 132.
- MACHERET Mathieu, « Cinéma », *Études*, vol. , no. 10, 2015, pp. 113-120.
- PAUME Florian, « La règle des trente degrés », *retourverslecinema.com*, <https://retourverslecinema.com/>

Folklore et genres cinématographiques fluctuants, redéfinition esthétique et narratologique du *yūrei* dans les *kaidan eiga* japonais des années 2010. (Morgan Simon)

la-regle-des-30-degres/ .

REIDER Noriko T., “The Emergence of ‘Kaidan-Shū’ The Collection of Tales of the Strange and Mysterious in the Edo Period.” *Asian Folklore Studies*, vol. 60, no. 1, Nanzan University, 2001, p. 80.