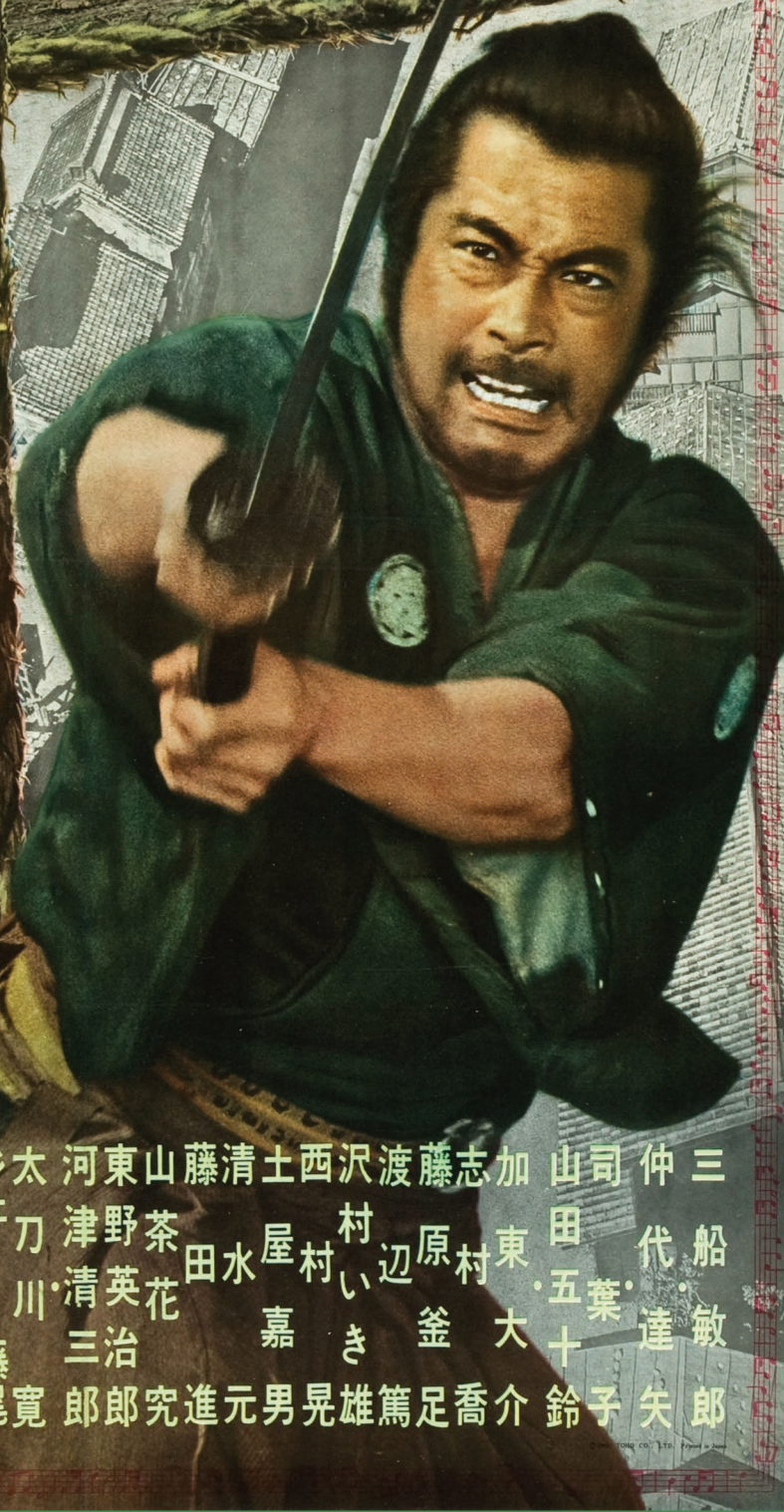


東宝

脚本・菊島隆三  
撮影・黒沢明  
製作・田中友幸  
菊島隆三



美術・村木与四郎  
録音・三上長七郎  
照明・石井長四郎  
音楽・佐藤勝

# 用心棒

黒沢明監督作品

三船敏郎  
仲代達矢  
司葉子  
山田五十鈴  
加東大介  
志村喬  
藤原釜足  
渡辺篤  
沢村国太郎  
西村晃  
土屋嘉男  
清水将夫  
藤田進  
山田五十鈴  
東野英治  
河津清三郎  
太刀川寛  
シエリ藤尾  
夏木陽介

東宝・黒沢プロ 作品  
東宝株式会社 配給



## ● Synopsis

Japon, 1860. Sanjuro, un rônin (guerrier sans maître, samouraï errant et au chômage) arrive dans un village où s'affrontent deux clans rivaux. Leurs chefs sont Seibei et Ushitora, tous deux entourés de bandits à leur solde et soutenus par de puissants notables du village, Tazaemon et Tokueemon. Voyant la violence qui règne dans le village, où l'appât du gain règne en maître et où tout le monde semble devenu mauvais, Sanjuro décide de s'y installer pour se faire engager comme garde du corps. En fait, il manœuvre d'un clan à l'autre et provoque par la ruse une lutte sans merci, en espérant que les adversaires se détruisent mutuellement et que les querelles du village prennent fin. Mais il trouve sur son chemin bien des complications, notamment lorsque revient de voyage Unosuke, le jeune frère d'Ushitora, armé d'un revolver, seule arme à feu dans le village.

## ● Deux géants du cinéma japonais

Quand Kurosawa réalise *Yojimbo* en 1961, il est déjà l'auteur d'une vingtaine de films et reconnu dans le monde entier. Il commence à tourner pendant la guerre, en 1943, après avoir été tenté par une carrière de peintre. Au cinéma, il renouvelle le film de sabre et d'aventures en signant plusieurs chefs-d'œuvre, notamment *Les Sept Samouraïs* (1955). Il alterne des films situés dans un Japon historique (par exemple une adaptation de Shakespeare dans le Japon médiéval, *Le Château de l'araignée* en 1966), et d'autres situés dans un Japon urbain et contemporain. Dans tous ses films, la dimension humaniste et sociale est importante. Dans son autobiographie, Kurosawa raconte un épisode important de son enfance : alors qu'il n'a que 13 ans, son grand frère Heigo l'emmène voir les ruines et les cadavres après le tremblement de terre de Tokyo de 1923, pour le confronter à la terrible réalité. Il est marqué pour toujours par cette expérience. Le réalisateur a connu les profondes transformations de son pays – la guerre, une modernisation rapide, les débuts de la démocratie –

## ● Prologue

Les premiers plans du film montrent le héros marcher de dos, pendant que s'affiche le générique. Ses premières actions à l'écran consistent à s'orienter au hasard à l'aide d'un bâton qu'il lance en l'air et laisse retomber pour lui indiquer une direction. Il croise ensuite sur son chemin deux personnages en pleine dispute, un père et son fils, qu'il observe en retrait. Quand Sanjuro arrive au village où il s'installera pendant toute la durée du film, il n'en sait pas plus que le spectateur. Que nous dit malgré tout cette introduction sur le personnage, et sur ce qu'il a déjà appris ?

①

Qu'est-ce qui est inattendu dans cette première apparition du héros ? Quelles parties de son corps apparaissent en premier ? Quelle est son apparence, son comportement ? Peut-on dire que l'acteur ne joue que lorsqu'est filmé son visage ?

②

À quoi voit-on que Sanjuro n'a pas encore de but précis ? Comment est montré l'espace autour de lui ? A-t-on l'impression d'être près d'un village ?

③

Sur quoi porte la dispute des villageois ? De quelle manière apparaissent-ils à l'écran ? Quelle est l'attitude du héros à ce moment ?

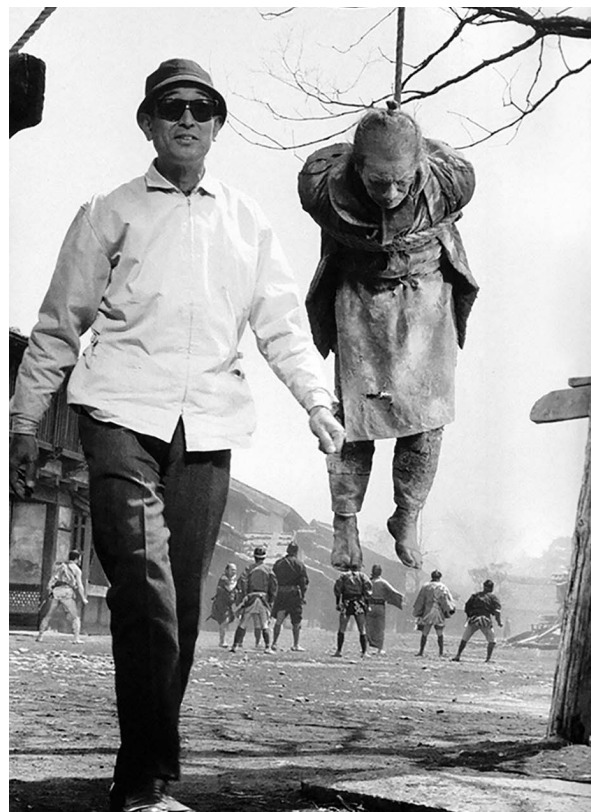
et ne cesse de s'interroger sur la place des individus dans cette société nouvelle et les rapports de transmission entre les générations. Kurosawa a tourné seize films avec son acteur fétiche, Toshiro Mifune, l'interprète de Sanjuro dans *Yojimbo*. Entre les deux hommes est née une amitié et une véritable collaboration artistique. Star du cinéma japonais, Mifune apporte à ses personnages un mélange détonnant de sauvagerie, d'humanité et d'humour. Kurosawa s'est beaucoup appuyé sur l'inventivité de Mifune pour bâtir son propre style de mise en scène : « Je n'ai jamais vu chez un acteur japonais un tel sens du tempo. Si je dis une chose, il en comprend dix. Il réagit avec une rapidité extraordinaire aux intentions du metteur en scène. » Kurosawa s'éteint en 1998 à 88 ans, un an après la mort de Mifune.

## ● Aventure et comédie

Avant de voir *Yojimbo*, en découvrant l'affiche du film, le spectateur peut s'attendre à un film d'aventures, avec des combats de sabre. Mais peut-il se douter qu'il assistera aussi à une comédie ? C'est pourtant bien ce qui arrive. Le film de Kurosawa mélange les genres, ce qui est drôle et ce qui ne l'est pas, la violence et le comique. Il brouille même la frontière entre les deux, comme lorsqu'il montre un chien, au début du film, qui porte une main humaine dans sa gueule et passe dans la rue en trotinant, pour venir accueillir le héros dans ce village qu'il ne connaît pas encore. Pour montrer les habitants d'un village qui ne savent plus vivre ensemble, égoïstes, avides de pouvoir ou d'argent, le réalisateur a recours à la satire (qui consiste à présenter de façon ridicule et comique ce qu'on veut dénoncer). Les personnages du film sont des caricatures, ils sont à la fois drôles et inquiétants. Sanjuro lui-même paraît parfois beaucoup s'amuser en observant l'agitation des villageois et en versant de l'huile sur le feu. Tout comme *Yojimbo* est un drôle de film d'aventures, l'action du héros est inhabituelle. Sanjuro possède bien une adresse exceptionnelle au sabre et beaucoup d'ingéniosité, mais que dire de ses manœuvres parmi les villageois ? Le spectateur est invité à partager le point de vue de Sanjuro sur les événements et les personnages, c'est lui qui guide l'action, même s'il ne la contrôle pas toujours. On ne trouve pas de séquence où le héros n'apparaît pas. Mais c'est aussi lui, Sanjuro, qu'on observe dans le film. Que pense-t-il, que veut-il vraiment ? Est-il bon ou mauvais ? Ses tours, ses inventions sont-elles les bonnes et pour quels résultats ? La complexité de ce héros contraste avec la dimension caricaturale des habitants du village. S'il y a un mystère à percer dans le film, c'est bien lui.

## ● Village ou prison ?

Dans *Yojimbo*, l'espace devient un personnage à part entière. La rue principale du village est un décor récurrent de l'action. La façon dont on découvre ces lieux est un élément essentiel de la mise en scène du film. Comme il s'agit souvent pour Sanjuro d'observer et analyser ce qui se passe autour de lui, Kurosawa filme de nombreuses scènes vues par l'encadrement de portes ou de fenêtres derrière lesquelles s'épient les villageois. Plus Sanjuro a la maîtrise des événements, plus il maîtrise aussi l'espace : il se place en hauteur pour « diriger » une bataille, il saccage une maison pour faire croire qu'elle a été attaquée par des bandits. Mais l'atmosphère du village est oppressante. On remarquera le vent qui souffle en permanence dans la rue, ou l'absence de ciel dans les cadres de Kurosawa, qui évite de filmer un horizon extérieur au village. Le village est aussi devenu une prison pour ses habitants. En témoignent tous les lieux fermés, trop petits, trop étroits. Parmi ceux-ci, les cachettes de Sanjuro occupent une place particulière. Le héros emprisonné doit tout à tour se cacher dans un coffre, ramper sous une estrade, puis s'enfuir... dans un cercueil ! Alors qu'on s'attendrait à le voir utiliser tout l'espace autour de lui en défiant ses ennemis au sabre, le samouraï se trouve en bien mauvaise posture, sans possibilité d'agir, littéralement enfermé dans des boîtes. Lui non plus n'échappe pas à logique d'enfermement de la violence, et l'espace qu'il n'a pas su dominer semble se retourner contre lui. Mais il sait aussi l'utiliser pour parvenir à ses fins, au risque de devenir un fantôme, un revenant.



Akira Kurosawa sur le tournage de *Yojimbo*, 1961 © TOHO Co., Ltd. Tous droits réservés

## ● Jeux d'images

Ces deux images sont deux plans du héros à deux moments différents du film. Dans la première, juché sur un mirador, il observe les deux clans qui s'affrontent à ses pieds, après avoir tout fait pour les pousser au combat. Dans la seconde, il est laissé à demi-mort après avoir été fait prisonnier et battu par les hommes d'Ushitora. Comment s'opposent-elles et que disent-elles de la position du héros à ces deux moments du film ? Est-ce que l'une n'a pas mené à l'autre ?

①

Pour chaque image, quelle est la position du corps de Sanjuro ? Qu'exprime son visage ? Quelle est sa situation dans l'espace de la scène et dans la composition du plan ?

②

Quel effet produisent le cadrage et la place de la caméra ? Le personnage est-il filmé de près ou de loin, en entier ou en partie ? D'en haut ou d'en bas ?

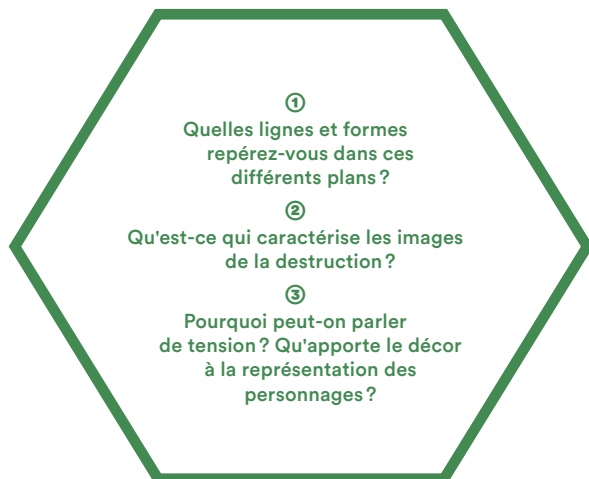
③

Trouver d'autres attitudes révélatrices de la personnalité et des actions de Sanjuro.



## ● Lignes et formes

Pour composer ses plans, Kurosawa utilise beaucoup de formes géométriques. Des lignes verticales, horizontales ou obliques à l'arrière-plan, des carrés ou rectangles constitués par les fenêtres, les portes, parfois d'autres formes tirées des éléments d'architecture ou des accessoires du décor. Ainsi, il passe visuellement de la tension des lignes droites au chaos des formes et des lignes brisées. Cela donne au film une unité esthétique et une dimension abstraite (on peut se souvenir que Kurosawa a d'abord voulu devenir peintre). L'histoire de *Yojimbo* est à la fois compliquée, pleine de calculs, de trahisons, de mensonges, de retournements de situation ; et très simple : c'est un basculement progressif dans le chaos, une spirale de violence qui mène à la destruction. Cette esthétique « géométrique » du film raconte à sa manière cette histoire simple, par l'image. L'œil du spectateur est captivé par les figures humaines qui s'agitent devant lui et dont il essaye de suivre les actions, mais aussi par cette dynamique qui s'exprime visuellement et qui semble les dépasser.



## ● Fiche technique

### YOJIMBO (LE GARDE DU CORPS)

Japon | 1961 | 1h 50

#### Réalisation

Akira Kurosawa

#### Scénario

Akira Kurosawa, Ryuzo Kikushima

#### Image

Kazuo Miyagawa

#### Montage

Akira Kurosawa

#### Son

Ichiro Minawa

#### Musique

Masaru Sato

#### Décor, costumes

Yoshiro Muzaki

#### Format

2.35, noir et blanc

#### Interprétation

Toshiro Mifune	<i>Sanjuro</i>
Tatsuya Nakadai	<i>Unosuke</i>
Yôko Tsukasa	<i>Nui</i>
Isuzu Yamada	<i>Orin</i>
Daisuke Kato	<i>Inokichi</i>
Seizaburo Kawazu	<i>Seibei</i>



CAHIERS  
DU CINÉMA

AVEC LE SOUTIEN DE VOTRE  
CONSEIL DÉPARTEMENTAL

#### La bande-annonce originale du film

↳ [youtube.com/watch?v=y\\_iIT\\_GmHTE](https://youtube.com/watch?v=y_iIT_GmHTE)

#### « Qui êtes-vous, Akira Kurosawa ? »

Une conférence introductive à la vie et l'œuvre de Kurosawa, par le critique Charles Tesson.

↳ [cinematheque.fr/video/74.html](https://cinematheque.fr/video/74.html)

#### Composing Movement

En anglais sous-titré, un documentaire sur la mise en scène de Kurosawa et son art du mouvement, fourmillant d'exemples.

↳ [youtube.com/watch?v=doaQC-S8de8](https://youtube.com/watch?v=doaQC-S8de8)

#### Transmettre le cinéma

Des extraits de films, des vidéos pédagogiques, des entretiens avec des réalisateurs et des professionnels du cinéma.

↳ [transmettrelecinema.com](https://transmettrelecinema.com)

#### Remake :

*Pour une poignée de dollars*

Deux vidéos comparatives, reliant par le montage *Yojimbo* et son « remake caché », le western de Sergio Leone avec Clint Eastwood *Pour une poignée de dollars* (1966).

↳ [youtube.com/watch?v=iAC1x7Subls](https://youtube.com/watch?v=iAC1x7Subls) et

↳ [youtube.com/watch?v=ar9PF1c0CRo](https://youtube.com/watch?v=ar9PF1c0CRo)

#### CNC

Toutes les fiches élève du programme *Collège au Cinéma* sur le site du Centre national du cinéma et de l'image animée.

↳ [cnc.fr/web/fr/dossiers-pedagogiques](https://cnc.fr/web/fr/dossiers-pedagogiques)

● Aller plus loin