

24 images

24 iMAGES

Kazuhiro Soda
De l'art de la ramification

Apolline Caron-Ottavi

Number 176, February–April 2016

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/80956ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Caron-Ottavi, A. (2016). Kazuhiro Soda : de l'art de la ramification. *24 images*, (176), 19–19.

KAZUHIRO SODA

De l'art de la ramification

par Apolline Caron-Ottavi

Composée de sept films, l'œuvre de Kazuhiro Soda est actuellement l'une des plus riches et des plus intéressantes du cinéma documentaire d'observation. De *Campaign* (2007) à *Oyster Factory* (2015), présenté au Festival du nouveau cinéma, se dessine une démarche à la fois rigoureuse et étonnamment libre: de film en film prend forme un portrait complexe de la société japonaise, qui vient plus généralement toucher les cordes sensibles de notre monde contemporain. Sans aucun didactisme, les films de Soda se regardent plutôt comme des explorations fascinantes du quotidien. Les séquences s'articulent en un récit qui n'est pourtant dicté par aucune narration préétablie, formant une mosaïque de visages, de détails et de situations qui pourrait se développer à l'infini.

Après avoir étudié le cinéma à New York, Kazuhiro Soda a commencé par faire quelques films de fiction tout en réalisant de nombreux documentaires pour la télévision. C'est sa découverte de l'œuvre de Frederick Wiseman qui l'incitera à quitter le milieu télévisuel (dont le mode de production le frustrait) pour se lancer dans un mode de création indépendant (épaulé depuis *Peace* par sa productrice et compagne Kiyoko Kashiwagi). Il tourne alors *Campaign*, film dans lequel il suit le parcours d'un apprenti politicien, qui mène une campagne pour la première fois. L'influence de Wiseman est palpable, tant dans le minimalisme de l'approche que dans la façon dont l'humanité est au cœur du film, sous son jour à la fois le plus profond et le plus cocasse. *Campaign* devient ainsi, au gré des discours de rue et des démonstrations loufoques du candidat ingénu, une balade tragicomique dont l'issue peut s'avérer une faillite totale s'il ne remporte pas l'élection...

Cette influence de Wiseman ne se démentira pas par la suite: s'attachant toujours à un sujet bien circonscrit au départ (comme en témoigne l'ascétisme des titres: *Campaign 1* et *2*, *Peace*, *Mental*, *Theatre 1* et *2*, *Oyster Factory*), Soda en dépeint les différents aspects avec sensibilité et pugnacité. Mais sa démarche se distingue par une façon de faire qui lui est propre. Si Wiseman part presque toujours d'un lieu, ce sont plutôt les individus qui mènent le cinéma de Soda. Les rencontres peuvent parfois modifier le cours du film de façon inattendue, entraînant au passage d'innombrables ramifications. L'exemple le plus frappant est peut-être *Peace*, portrait d'un couple déjà âgé qui joint les deux bouts en aidant des personnes peu autonomes à effectuer leurs tâches quotidiennes. Suite à la rencontre d'un des patients, M. Hashimoto, le film bifurque et Soda se met à accompagner dans ses démarches ce vieil homme charismatique et solitaire, qui attend la mort avec sérénité, humour et élégance. *Mental*, film dans lequel se succèdent les confidences et les épreuves quotidiennes de personnes atteintes de troubles mentaux ou de dépression, aborde à travers ses multiples personnages de



Peace (2010)

nombreux enjeux, dépassant même le sujet de départ: c'est alors que les difficultés sociales qui ont servi de terreau à leur détresse nous confrontent brutalement à nos propres angoisses.

Et bien que le cinéma de Soda soit toujours rigoureux dans sa juste distance et ses partis pris, on constate que la façon de filmer du cinéaste n'est dictée par aucun principe de mise en scène immuable: rien ne semble décidé à l'avance et sa démarche est libre d'évoluer au gré du tournage. La plupart du temps en retrait, il lui arrive d'intervenir dans le film si cela est nécessaire. La caméra s'adapte à l'environnement, tantôt immobile, tantôt en mouvement, et le montage préserve des instants anecdotiques, moments de suspension où la vie continue son cours, en marge des tragédies humaines: d'innombrables chats habitent presque tous les films, le plan d'une feuille morte tournoyant au bout d'un fil d'araignée impose une respiration entre les éprouvantes séquences de *Mental*, un inconnu tombe à l'eau dans *Oyster Factory*... Cette part d'imprévu et d'aléatoire fait des films de Soda des parcours de vie captivants, où le spectateur finit par perdre la notion du temps.

Cette impression est particulièrement présente devant un film comme *Oyster Factory*, pourtant le plus long du cinéaste. On éprouve une véritable fascination à contempler les activités et les gestes de ces ouvriers, de la pêche des huîtres à leur préparation pour être exportées. De ce flot paisible et magnifiquement filmé d'événements et de conversations émergent naturellement de grandes questions: l'immigration (ici chinoise) et sa réception, le désastre de Fukushima, le mode de production économique, le divorce des générations... *Oyster Factory* est en cela le film le plus abouti du cinéaste dans son art de la ramification. Au service d'une approche apparemment détachée, il pose en réalité avec fermeté les fondements d'une réflexion politique. 24