



## Gosses de Tokyo

de Yasujiro Ozu , Japon,  
1932, noir et blanc, muet.

Deux garçons ( Ryoïchi et Keiji) arrivent avec leurs parents dans un quartier de Tokyo où ils ne connaissent personne. Ils affrontent d'abord la bande d'enfants du quartier , ce qui leur laisse peu de temps pour fréquenter l'école. Cela leur vaut quelques punitions. Entre deux bagarres les enfants observent a vie de meurs parents et s'étonnent de l'humilité de leur père devant son patron, d'autant plus que qu'au cours de leurs jeux le fils du patron se laisse facilement dominer par eux.

*Ozu est un des réalisateurs japonais les plus connus. Il met en scène des gens ordinaires, des employés, des petits bourgeois. Tout au long de son oeuvre, il aborde les rapports entre parents et enfants.*

**En janvier 2007, le réalisateur Eugène Green donnait une conférence sur le cinéma de Yasujirô Ozu à la Cinémathèque française .**

Voici quelques éléments importants facilement observables avec les classes dans *Gosses de Tokyo*, « quelques clefs » pour mieux saisir ce film mais aussi plus généralement l'oeuvre de ce réalisateur:

### - La place de la caméra.

La caméra est le plus souvent posée sur le sol car c'est la façon la plus habituelle au Japon de s'asseoir. L'objectif est dirigé vers le haut en visant le ciel. Elle devient alors le lien entre la terre et le ciel captant en quelque sorte une certaine énergie spirituelle.

### - Le cadre.

L'élément principal de l'image est absolument centré. L'image est très souvent symétrique. Avec l'architecture, il aime également créer le cadre dans le cadre. On trouve souvent aussi un élément au premier plan. Toutes les lignes convergent vers le spectateur l'obligeant à se concentrer sur ce qui se passe à l'intérieur du cadre.

### - Les champs- contrechamps

Lors des rencontres entre personnages, quand quelque chose qui paraissait solide se fragilise ou se dissout, c'est un procédé récurrent chez Ozu. Quelle impression cela produit?

### - Le jeu des acteurs

C'est un jeu très stylisé. Il crée comme des masques cinématographiques. Le sourire semble d'une extrême violence. C'est un souvenir de convenance qui annonce la colère.

### Les plans sans personnage

Comme des clins d'oeil aux natures mortes..., Les plans sans personnage permettent de situer l'action. Ils apportent des respirations au film et rythment le récit.

## **Le cinéma muet**

grimaces, bagarres, accumulation de gags à répétition... Ce film muet, noir et blanc renvoie à l'admiration qu'avait Ozu pour le cinéma burlesque en général et Chaplin en particulier. Le carnet de notes propose avec justesse d'établir des liens entre *Gosses de Tokyo* et *Le Kid*. La vie dans la rue, les jeux et les devoirs de l'enfant, les traits de caractère des héros, le rapport au père (réel ou de substitution)... La lecture des cartons pourra faire l'objet d'un travail de préparation avant la projection pour les plus jeunes.

## **La famille**

Objet de travail récurrent chez Ozu auquel les enfants sont très sensibles car il renvoie à leur propre vie d'enfants. La place de l'enfant dans la cellule familiale... Les liens de complicité, d'affrontement, de pouvoir entre le plus jeune, le plus âgé... Les rapports complexes entre les parents et les enfants... La place du père, de la mère.

Tous ces éléments peuvent être moteur d'un débat sur qu'est ce que c'est la famille dans ce film, dans un autre ( *Rabi*), dans leur vie. On peut aussi faire des recherches dans la littérature jeunesse. Sur ce thème les albums comme les documents sur « la famille dans les pays du monde » sont nombreux.

## **Etude des personnages**

Bien entendu les élèves peuvent dire ce qu'ils ont vu: les caractéristiques physiques mais aussi des éléments du caractère de chacun. Observer les liens entre chaque membre de la famille.

Les rapports de pouvoir qui s'installent, se transforment dans la famille, dans la bande d'enfants...

Comment chacun vit ce moment de conflit? Quelle scène aide à sortir de l'impasse? Quel personnage? Qu'est ce qui à l'image nous permet d'anticiper sur la fin?