

Analyse contrastive de deux films
Yojimbo et *Pour une poignée de dollars*.

Adrien Ito et Véronique Malaisé

Sémiotique des Médias

INaLCO 2001

Présentation

Cette « étude comparative » se justifie de plusieurs manières : les deux œuvres participent chacune d'un genre populaire bien établi (nous verrons en première partie ce que cela implique) ; elles ont néanmoins eu des influences multiples et, surtout, le scénario de la première (*Yojimbo* d'Akira Kurosawa, 1961) a servi de modèle à la seconde. Il nous a donc semblé intéressant de mettre en lumière les parallèles et différences que ces deux films comportent.

Nous commencerons par présenter les contraintes et avantages qu'apportent le fait de s'inscrire dans un genre, puis la manière dont les deux réalisateurs se positionnent par rapport à la tradition. Nous proposerons ensuite une analyse thématique générale des deux œuvres que nous relierons aux codes imposés par le genre et, enfin, une comparaison des deux films en tant que tels (pour mettre en valeur la différence du message, de la construction, leur intérêt propre malgré la similitude d'histoire).

Sommaire

I. Intérêts et contraintes du genre

- 1.1 Le Jidai Geki.
- 1.2 Akira Kurosawa.
- 1.3 Le Western.
- 1.4 Sergio Leone.

II Présentation des deux films

- 2.1 Yojimbo : l'histoire et son contexte.
- 2.2 Analyse thématique.
- 2.3 Pour une poignée de dollars : l'histoire et son contexte.
- 2.4 Analyse thématique.

III Analyse comparative des différentes séquences

IV Propositions pour l'indexation

Annexe

I. Intérêts et contraintes du genre.

La notion de genre est une de celles dont on se sert sans jamais prendre vraiment la peine de la définir. Un dictionnaire générique dit du genre littéraire que c'est : « Une sorte d'œuvre, caractérisée par le sujet, le style ». Si l'on rapporte cette définition à l'audiovisuel, cela donne : « Une catégorie de films, définis par une communauté de sujet et de style ».

Le « sujet » est une idée assez vague pour permettre de regrouper des œuvres aussi diverses que *Full metal jacket* et *Le pont de la rivière Kwai* (tous deux représentant de la catégorie « films de guerre »), mais à quoi pourrait-on rapprocher le « style », sinon à la manière particulière qu'a chaque personne de réaliser son film ?

Et l'on peut rajouter un degré de difficulté en notant que certains film attestés d'un genre sont dit atypiques de celui-ci, ce qui implique bien sûr une divergence par rapport aux présupposés.

En fait les genres n'existent pas seulement en tant que facteurs discriminants, ils se construisent aussi par rapport à la masse existante de films. Un réalisateur peut choisir de reprendre un thème déjà développé de la même manière que le précédent, de manière à se démarquer des précédents tout en faisant référence aux mêmes codes (ce sera alors un film du même genre, mais atypique), ou bien changer de registre et de thème à la fois.

Un genre se construit donc à partir des films déjà tournés, et est constitué d'un ensemble de présupposés (ceux établis probablement dans le premier représentant de l'espèce), des codes, qui sont ambivalents :

D'un côté ils sont très contraignants et peuvent laisser penser que l'auteur a relativement peu de marge(s) pour exprimer le message qu'il veut faire passer, mais ils offrent d'un autre côté un avantage non négligeable sous la forme d'une grille de lecture et d'analyse (qui devient presque inconsciente lorsque le genre est bien établi) et qui permet de jouer avec des variations infimes, des rappels, de l'implicite.

1.1. Le Jidai-Geki.

Le Jidai-Geki en soi est une épopée historique, genre comportant ce que l'on appelle communément, au Japon, les Shambara (d'après l'onomatopée des sabres s'entrechoquant), les films que l'on pourrait qualifier « de films de samouraï ». Ce genre est un des plus anciens au Japon, où il a été porté à l'écran dès l'apparition du cinéma. Il correspond à nos films de cape et d'épée par bien des aspects :

- Tout d'abord, il est lié à une période historique troublée, entre deux ères de stabilité, où l'anarchie pouvait prendre le dessus sur le monde civilisé sans l'intervention de héros prêts à défendre la veuve et l'orphelin. Les héros en question étaient montrés comme des experts en arts martiaux et dans la manipulation du sabre, ils obéissent à un maître (éventuellement) et au code de l'honneur des guerriers samourais (de toute manière). Ils s'agit donc de personnages historico-mythiques, comme nos chevaliers légendaires, valeureux, champions dans les combats et nobles de caractère.

- Ensuite, tout comme les chansons de geste chez nous, le théâtre (en fait les trois grandes formes de théâtre japonais : le nô, le kabuki et les marionnettes) et les contes (ceux chantés par des moines errants accompagnés de biwa, une sorte de luth) en ont fait des personnages familiers bien avant leur mise en scène au cinéma. De même pour certains héros de western (Bronco Billie, Jesse James,...).

Ainsi le genre dès sa création hérite d'une tradition de légendes trois fois centenaire.

Les codes sont également ceux du vaillant guerrier solitaire, au service de la cause juste, mais le Japon n'étant pas les Etats-Unis, le happy ending n'était pas forcément de mise. En effet, il y a au Japon une tradition de héros à la fin tragique, qui par celle-ci même est rendu sympathique au spectateur, légitimant sa cause et la rendant juste par le sacrifice de sa vie¹. Bien sûr les contes de fée pour enfants à heureux dénouement existent aussi, même si dans ce dernier cas aussi les fins sont relativement tristes (à titre d'exemple, on pourrait citer *Le conte du coupeur de Bambous*, ou bien le recueil *Contes d'autrefois*, tous deux traduits par René Sieffert). Les samouraï étaient des guerriers attachés à un seigneur, à une maison, à qui ils devaient une obéissance sans faille. Ceux qui n'étaient pas attachés à une famille avaient le statut de rônin, guerrier errant, louant ses services ; destin peu enviable dans une société japonaise traditionnelle où la liberté individuelle ne se concevait que par rapport à l'appartenance à un groupe (et où l'argent était méprisé). Les films qui les mettent en scène jouent sur l'aspect vestimentaire, qui permet de savoir immédiatement à quelle catégorie le personnage appartient : l'armure rutilante est celle du Samouraï (ou bien d'un Rônin pour qui l'apparence doit être sauve et l'honneur de sa condition passée est tout) et la tenue délabrée indique sans équivoque un guerrier déchu, Rônin voué à louer sa force pour gagner sa vie.

1.2. Akira Kurosawa.

Il naît à Tokyo en 1910, septième enfant d'une famille élevée dans le strict ordre militaire imposé par le père soldat. Très tôt, il se passionne pour la peinture et la littérature, dont les westerns qui étaient très en vogue à l'époque au Japon. Sa sensibilité en peinture transparaît dans le tournage de ses films (ses « caprices lumineux » sont restés célèbres, mais nous autres spectateurs ne nous en plaignons pas) et son eclectisme littéraire dans le choix des sujets (il met en scène du Dostoïevsky, Shakespeare et des récits policiers de Ed McBain, sans compter les multiples influences internes). Il a commencé dans le monde du cinéma en tant qu'assistant réalisateur et scénariste ; il a dirigé son premier film, *Sanshiro Sugata* (sous-titré *La légende du grand judô*) à l'âge de 33 ans. Ce film est très proche des thèmes japonais traditionnels, dans un Japon sortant de l'âge médiéval, un jeune paysan doué, à force de travail et de concentration, devient un champion en art martial ; Kurosawa ne se dégage pas encore de la ligne d'autres cinéastes contemporains. Trois ans plus tard, *Drunken angel* a été considéré par la critique comme le premier de ses « vrais films » ; c'était aussi là sa première collaboration avec son acteur fétiche : Toshiro Mifune. *Rashomon* a été le premier film à faire connaître Kurosawa à l'étranger, qui a d'abord été salué au niveau international avant d'intéresser le public japonais. De ce fait, le réalisateur avait régulièrement des difficultés financières, lors du tournage (certainement aussi dûs à son mépris de l'argent par rapport à la qualité de l'image), même si ses films étaient régulièrement de gros succès, comme ce fut le cas pour *Yojimbo*. Ses derniers films furent donc réalisés avec de l'argent d'Hollywood (aidé de producteurs comme Georges Lucas et Francis Ford Coppola), Kurosawa ayant manifestement un public attiré plus nombreux hors du Japon, et ce malgré la forte teneur historique de ses réalisations.

Le génie de Kurosawa réside dans le fait qu'il ait su se placer à la croisée des chemins : entre tradition et modernité. Tradition pour sa mise en scène, inspirée des poses figées et des gestes exagérés du kabuki, et ses thèmes d' « histoires d'époque », modernité dans le rapport qu'il a su faire avec le cinéma américain, et sa littérature aussi

¹ Voir Morris, Ivan, *La noblesse de l'échec*.

(il a dit s'être inspiré des Western classique et de Dashiell Hammett pour la réalisation de *Yojimbo*), mais surtout dans sa manière de transposer des problèmes contemporains dans des films supposés raconter des histoires du passé.

1.3. Le Western.

D'après une étude², le Western serait le plus ancien et le plus productif des genres hollywoodiens. La « formule traditionnelle » permet de créer un nombre illimité de films différents dans un cadre plus ou moins fixé. Le Western se caractérise par une trame faite d'oppositions, à partir de laquelle se construit l'histoire (civilisé vs. sauvage, les fermes vs. la nature, cowboy vs. Indiens, ...). J'ajouterai à cette liste d'oppositions la plus basique (qui n'en est pas moins récurrente): celle du Bien contre le Mal, ce qui implique une notion de valeur enchaînée à chaque partie des oppositions citées plus haut.

Ailleurs (dans une monographie intitulée en toute simplicité *Le Western*), on trouve des indications plus précises sur les codes eux-mêmes, qui sont supposés régir jusqu'aux moindres détails du film: tenue vestimentaire impeccable du héros des premiers temps (les années 20), qui est devenue savamment négligée (après les années 30, où l'on voulait donner une image plus réaliste des personnages), son régime alimentaire: haricot-bacon et whisky ou café (qu'il boive autre chose a forcément une signification), il doit être à cheval (les femmes sont en carriole, à pied et rarement à cheval, les « gens normaux » à pied ou en diligence, les mexicains en mule, les méchants à cheval, sombre de préférence). Son rôle aussi est stéréotypé: le héros doit venir seul, arriver dans une communauté en difficulté, y apporter une réponse et repartir seul parce que l'opposition héros/gens du peuple n'est pas résolue. Mais cela ne s'arrête pas là! En effet, la tenue de l'assistant enthousiaste, du méchant et de la femme convenable ou dévergondée (rarement garçon manqué) permettent de repérer leurs rôles du premier coup d'œil (et le même type de rôles figure dans une bonne partie des Western, hérités des films de cape et d'épée – le chevalier, son valet et la belle- et plus loin encore des contes populaires, d'où ils tirent la trame des scénarios – le chevalier, l'énigme et la princesse-).

Le premier Western racontait l'attaque d'un train par des bandits de grand chemin, dans les années 20, depuis quoi le genre a évolué, en fonction du contexte socio-politique des Etats-Unis. Les historiens du western distinguent 4 périodes: les années 20 avec les récits mythiques fondateurs du Grand Ouest, plantant le décor des mesas Navajos comme cadre idéal (devenant la référence obligée des générations suivantes: canyon, terre tirant sur le rouge, poussière, ...), les années 30, avec l'introduction de héros moins manichéens, jugés plus réalistes (ils restent cependant encore des « gentils défendant l'opprimé contre les méchants »), les années 40, lançant la mode du patriotisme, du cow-boy comme métaphore des américains en général, intervenant pour rétablir la balance dans les conflits mondiaux, et puis enfin les années 50 avec des scénarios en mal de renouvellement.

Dans les années 60, le genre était essoufflé, on lui prédisait une fin proche tout entaché qu'il était d'une réputation de désuétude. Mais....

1.4. Sergio Leone.

Fils de Vincenzo Leone, réalisateur de films muets, il est né en 1921 à Rome. Il débute sa carrière par des péplums, avant de décider d'adapter *Yojimbo* en western (sans demander son avis à Kurosawa, qui gagnera un procès pour plagiat et touchera des parts

² Sari Kokkola, *The Nature and Significance of Hollywood Genres: The Genre of the Western as an Example*, United States Popular Culture Paper, Department of Translation Studies, University of Tampere, 1998.

sur les bénéfices de *Pour une poignée de dollars*). C'est à partir de ce film que se forge véritablement le style qui vaudra à Leone sa renommée : mise en scène compliquée, jeu sur les silences et musique d'Ennio Morricone (sans oublier le Héros sans nom, et sans trop de vergogne : Clint Eastwood, qui participe de la légende). A partir de *Pour une poignée de dollars*, plus de 200 western spaghetti verront le jour (films prenant comme cadre le genre du western pour le détourner, réalisés en Italie ou en Espagne, avec des héros sûrs d'eux et anonymes, portant seuls le poids de leur passé, et avec un cadrage et une bande musicale indubitablement inspirés des films de Leone, avec son corrélat : Morricone). Leone prit au cours de sa carrière plus d'indépendance, se démarquant de plus en plus nettement de Kurosawa, atteignant une véritable « signature visuelle », notamment dans ses célèbres plans rapprochés sur les yeux des protagonistes. Après *Pour une poignée de dollars* (1964), vinrent *Pour quelques dollars de plus*, et enfin *Le bon, la brute et le truand* ; les trois oeuvres sont considérées comme une série, Clint Eastwood, le « Héros sans nom », présent à chaque fois, faisant la liaison (comme la trilogie mettant en scène Toshiro Mifune en tant que Sanjurô Kuwabatake, Samouraï errant au nom fictif).

En 1968, Leone se lance dans un autre genre avec *Il était une fois dans l'Ouest*, beaucoup plus achevé et plus esthétique visuellement que les précédents (les scènes sont belles, lentes et très fortes). Ce film a été considéré comme un hommage à la simplicité naturelle du « vieil Ouest », mythe fondateur des Etats Unis. Puis, nouveau tournant vers ce qui sera qualifié de Zapata Western, avec *Il était une fois la révolution*, film mettant en scène des mercenaires dans le cadre d'une révolution mexicaine. De la même veine, *Burn !* raconte l'histoire de personnages sur une île d'Amérique du Sud dans les années 1700. Après de nombreux tâtons, il créa son chef d'œuvre, *Il était une fois en Amérique*, avec Robert de Niro, en 1984, film au scénario le plus abouti et durant près de quatre heures . C'est un peu son billet d'adieu, le bouquet final loin de western et des farces, puisqu'il décède en 1989.

II Présentation des deux films.

2.1 Yojimbo : l'histoire et son contexte.

Le film a été réalisé en 1961, moment où le Japon commençait sa phase d'expansion économique après la fin de la deuxième guerre mondiale. C'est un moment charnière de l'histoire du Japon : le basculement vers la société de consommation, sur le modèle occidental (et américain en particulier). Pour exposer les travers de ses contemporains, Kurosawa fait référence à une autre période de contact avec l'étranger, d'adoption du modèle et de changement d'ère : il s'agit du moment des premiers contacts avec le monde occidental, considéré alors comme le summum de l'exotisme et le must. Ces références consistent en l'introduction d'armes à feu dans les duels, au mépris de l'éthique et de la noblesse de l'épée, par un jeune homme à la coupe de cheveux occidentale et revenant d'un long voyage... Ce personnage est totalement décalé par rapport aux autres acteurs du film, qui ont des poses dignes du théâtre classique. Le thème est « Un homme avec un sabre ne survit pas face à un homme armé d'un pistolet ». Le héros, interprété par Toshiro Mifune, mettra en lumière la lâcheté du recours à ce type d'arme, évitant le face à face, imposant la force grâce à une avancée technologique. Le message sous-jacent semble être la critique d'une société qui, en adoptant de nouvelles techniques venues de l'étranger, perd ses repères et ses valeurs traditionnelles. Kurosawa ne semble pas accepter ce fait comme inévitable, et surtout pas souhaitable.

Le message de Sergio Leone, articulé autour de deux axes, nous a semblé légèrement différent : plutôt qu'une fable édifiante faite pour mettre ses contemporains face à une situation dont ils ne seraient pas conscients, il dresse plutôt un constat pessimiste sur une époque. Il montre de la dérision par rapport aux valeurs américaines affichées en tant que telles et un certain défaitisme par rapport à l'humanité en général (les personnages sont soumis, un peu lâches face aux « méchants », qui sont une majorité et abusent de leur force, le héros, ambigu, semble intéressé uniquement par l'argent, à première vue). La contestation du modèle américain se laisse deviner derrière l'ironie avec laquelle il traite les mythes fondateurs si chers au cœur des américains. Cette caricature, surtout due au caractère et à l'aspect physique des personnages, se place au début des années 60, autrement dit au moment même où la guerre froide pose les Américains comme champions du monde progressiste et où la guerre du Viêt Nam ne les a pas encore discrédités.

Peut-être s'est-il inspiré des films muets de son père (peu de dialogues, importance des mimiques et exagération des poses en général, idée générale développée par le dessinateur Gotlib dans sa parodie-résumé des western Spaghetti³), autant que des techniques d'expression corporelles utilisées par Kurosawa pour son propre film ?

Mais l'impression générale donnée par celui-ci est celle d'une société vouée à mal finir (et dans un laps de temps très bref) : les gens sont organisés en factions rivales, enchaînés dans une logique de revanche jusqu'à la destruction totale du village, ils tuent sans vergogne ennemis pris par surprise sans armes et femmes, brutalisent ceux qui sont sur leur chemin. L'Étranger sans nom, bien que héros de l'histoire, n'a rien d'un brillant « jeune premier » ; il ne fait que passer dans la vie, sans but, hormis l'argent et sa vision du monde se résume en cette réplique, concernant un pays en paix : « je n'en ai pas encore vu ». Bref, il est cynique, plein de sang froid, tout le contraire des codes établis.

³ Voir quatre planches dans l'album *Rubrique à Brac 2*.

Mais il est certainement plus amusant à observer comme modèle exacerbé de la nature humaine que les héros dits «réalistes» des années 30. De fait, ce modèle ayant répondu aux attentes d'une nouvelle époque, il a tout naturellement trouvé une très large audience.

III. La comparaison : mise en parallèle des deux histoires, découpées en grandes séquences syntagmatiques.

Les paragraphes présentent les séquences de *Yojimbo* (notées Y), leurs équivalents dans la version de Leone (notées PPD) et un commentaire éventuel.

1) Introduction :

Y : Le film commence sur le plan du samouraï de dos marchant dans la campagne. Arrivé à une bifurcation, il jette un bout de bois en l'air pour choisir la direction à prendre. A l'entrée d'un village un paysan essaye d'empêcher son fils de partir et de s'adonner au jeu, mais celui-ci préfère la luxure à une vie de dur labeur dans les champs. Le samouraï demande alors au paysan un peu d'eau afin de se désaltérer et écoute la conversation de ce dernier avec sa femme : ces derniers temps, tout le monde est devenu fou, courant après l'argent facile. Tout ceci est à cause du jeu. Même le distillateur est devenu courtier en soie. La femme du paysan prend tout cela avec philosophie devant son métier à tisser.

PPD : Un paysage aride, que traverse un cavalier solitaire. Il s'arrête devant deux maisons, une grande, blanchie à la chaux et une petite, d'où sort un enfant ; il boit au puits en observant la scène. L'enfant se glisse de proche en proche vers la grande maison, où une brute mexicaine le surprend et le renvoie chez lui, en larmes, molestant au passage le père, sorti pour le défendre. La brute leur intime de ne plus jamais s'approcher de la demeure. Son regard croise celui, impénétrable, de Clint Eastwood (le cavalier), qui baisse les yeux après une courte «joute visuelle». D'une fenêtre, une femme observe toute la scène, Clint Eastwood surprend son regard et elle referme le volet.

Ce début est une des rares séquences qui ne soit pas équivalente dans les deux films, comme la suite permettra de le montrer. Kurosawa introduit ici un jeune homme qui échappe au contrôle de son père paysan ; il préfère les attraits d'une vie nouvelle, plus facile aux travaux de la ferme. Ce personnage reparaitra dans la scène finale, et servira en quelques sortes de « morale » pour la fable édifiante que décrit le réalisateur. Leone, lui met tout de suite son héros en situation conflictuelle (il s'imisce dans une ambiance à l'insu des protagonistes, alors que Mifune demande de l'eau et les commentaires sur l'époque et la jeunesse lui sont directement adressés), passive mais intéressée. Il commence le film par une entrée en matière intrigante : on sent un mystère autour de la femme, sans en savoir plus, et le personnage introduit en premier ne rétablit pas l'injustice flagrante de la scène. On se demande si ce règlement de compte aura lieu plus tard, ou bien si au contraire le personnage énigmatique est à ranger dans la catégorie des « méchants ». La situation est aussi ambiguë que les personnages.

2) L'arrivée dans le village :

Y : Le samouraï poursuit son chemin dans l'allée principale du village. Les volets qui jusqu'alors étaient fermés s'entrouvrent : les gens regardent avec curiosité le nouveau venu. Soudain passe un chien tenant dans sa gueule une main humaine.

Hansuké le garde approche le samouraï et lui conseille de se faire engager comme garde du corps, plutôt chez Ushitora car Seibei, chez qui on peut s'amuser avec des filles, n'a pas beaucoup de chance en ce moment.

Puis continuant sa route, le samouraï tombe nez à nez sur une bande de voyous : ceux-ci le jangent et voyant qu'il ne réagit pas, se moquent de lui.

A ce moment le garde revient : d'après lui les voyous ne sont que de beaux parleurs, il faut donc que le samouraï s'affirme pour vendre ses services.

Finalement le samouraï errant se dirige vers l'auberge et entre.

PPD : Le cavalier arrive au village de San Miguel, à l'entrée duquel une corde terminée d'un noeud coulant pend d'une branche. Il remonte la rue principale du village. Portes et fenêtres se ferment à son passage. Il croise un cavalier qui, les mains liées, porte dans le dos un écriteau sur lequel on peut lire : Adios Amigo. On sonne le glas.

Le cavalier est accueilli par Juan de Dios, le sonneur de cloche. Il lui dit qu'il y a de l'argent à se faire au village pour les tireurs d'élite, et que les autres personnes avaient peu de chance d'y survivre.

Arrivé sur la place du village, trois hommes se moquent de sa monture et lui tirent entre les pattes. Affolé, l'animal s'enfuit au grand galop. Le cavalier se rattrape au passage à une enseigne, celle de l'auberge.

Un homme passe la tête par la porte ; c'est Silvanito, le propriétaire des lieux. L'Etranger se laisse retomber au sol et entre.

Le décor est planté, inhospitalier, avec les mêmes options : le combat pour l'argent ou bien passer son chemin. Cela change de l'idéalisme qu'est supposé incarner un héros classique.

3) L'exposé de la trame :

Y : Il demande à manger mais n'a pas un sou : il déclare à l'aubergiste (Gonji) qu'il va se battre pour gagner un peu d'argent et le rembourser. Mais l'aubergiste qui en assez de la guerre dans le village préfère offrir son repas au samouraï pour le voir partir. On entend alors des coups de marteau. Gonji explique que seul le croque-mort gagne sa vie dans une ville où s'affrontent deux familles de joueurs sanguinaires.

Seibei voulait laisser tout son territoire à son propre fils, mais son bras droit Ushitora n'accepta pas : il devint chef lui-même et depuis lors c'est la guerre dans le village. Chaque famille recrute des hommes pour se renforcer. Inokichi, petit frère de Ushitora - une vraie furie lorsqu'il s'énerve- est revenu avec trois tueurs. Saoul, il demande au croque-mort combien de cercueils il a confectionné : celui-ci répond: "deux pour ta famille et quatre pour les Seibei". Inokichi rassuré s'en va.

Le garde fait tout, sauf maintenir la sécurité du village: c'est un couard.

Tazaemon le vendeur de soie appuyait Seibei. Mais Tokuemon le distillateur, profitant de la dispute, appuie Ushitora et se dit le prochain chef, provoquant ainsi Tazaemon. Ce dernier terrorisé, se cloître chez lui tout en priant pour la victoire des Seibei.

Après lui avoir dépeint un sombre tableau, l'aubergiste répète au samouraï que cette ville est finie, qu'il n'y a rien à gagner à rester. Le samouraï décide cependant de rester pour gagner de l'argent et ramener le calme dans la ville. Cependant seul ce sera difficile, il prend donc un peu d'alcool pour réfléchir et sort ensuite. L'aubergiste trouve les villageois fous mais le samouraï les surpasse dans l'inconscience.

PPD : A l'intérieur de l'auberge, Silvanito explique à l'Etranger que San Miguel est dominé par deux familles rivales, les Baxter, qui se livrent au trafic d'armes, et les Rojo, trois frères qui vendent de l'alcool clandestin. Le village («un pays de veuves » d'après Silvanito) pâtit de leur rivalité. Il n'y a qu'un seul commerce florissant : celui de Peripero, le fabricant de cercueils. D'ailleurs Peripero est tellement rodé qu'il prend les mesures des gens d'un regard. Par habitude, il a pris les «mesures » de l'Etranger. Celui-ci demande à l'aubergiste lequel des clans est le plus fort, il s'avère que c'est celui des Rojos, lorsque leur fils Ramon est là.

Jusqu'ici la trame est presque classique, en dehors de la passivité surprenante de Clint Eastwood lors de l'altercation du début : un héros venu de nulle part entre dans un village en situation critique. Mais ce personnage est rarement accueilli de manière aussi froide. Les seules personnes qui communiquent avec lui (dans les deux histoires) cherchent leur profit en le poussant à la lutte armée, ou bien lui conseillent de partir au plus vite. Ces derniers représentent les alliés, mais en général ils sont dévoués à la cause du héros. Ce ne semble pas être le cas ici.

4) Première manoeuvre :

Y : Le samouraï commence par aller vendre ses services à Seibei et lui montre ses talents: il retourne voir les voyous du début et les provoquent à son tour. Il tue trois des hommes et passant devant le croque-mort lui demande trois cercueils.

PPD : L'Etranger quitte l'auberge. Il s'approche de la maison des Rojo et il propose ses services à Don Benito, lui précisant que ses gages sont élevés.

Il traverse la place et, passant devant l'atelier de Peripero, commande trois cercueils. Devant la maison des Baxter se tiennent les trois hommes qui ont effrayé son cheval, plus un quatrième. Il leur explique que sa monture a été vexée par leur accueil et qu'il souhaite des excuses. Les quatre hommes ricanent. S'ensuit un bref échange de coups de feu au cours duquel ils sont abattus. Un homme sort de la maison. C'est John Baxter, le chef du clan et shérif de San Miguel. L'Etranger lui rétorque que s'il est le Shérif, il n'a qu'à les faire enterrer. Puis, repassant devant l'atelier de Peripero : Pas trois cercueils, quatre.

5) premier retournement :

Y : Dans la demeure de Seibei, le samouraï négocie ses services et fait monter les prix en menaçant d'aller voir Ushitora. Il recevra 50 pièces d'or, dont 25 en acompte, au lieu des trois qui lui étaient proposés au début.

La femme de Seibei interrompt les discussions et complotte à l'écart avec son mari l'assassinat du samouraï qui coûte trop cher : ce sera leur fils qui le tuera. Mais le samouraï méfiant a suivi toute la discussion.

Seibei présente ensuite sa femme et son fils, Yôichirô, au samouraï : ce dernier après avoir regardé les champs à l'extérieur dit s'appeler, Kuwabataké Sanjûrô (signifiant "champs de mûriers" et "trente ans"). Le maître d'armes de la maison s'assoie dans un coin, jaloux de n'être payé que d'une pièce d'or. Seibei prévoit alors l'attaque des rivaux en fin de journée. Tout le monde est terrifié.

Le garde annonce la fin de journée et les deux familles se retrouvent face à face. De son côté la femme de Seibei enferment les geishas trop curieuses. Le maître d'armes lui, ne demande pas son reste et se sauve. Avant même d'avoir combattu, le samouraï démissionne du service de Seibei prétextant ne pas vouloir mourir, assassiné par trahison

dès qu'il aura le dos tourné. Puis il prévient le clan adverse de sa décision. Les deux familles s'intimident face à face et le samouraï suit la scène d'un œil amusé du haut de la tour de garde.

PPD : La maison des Rojo. Don Benito remet cent dollars à l'Etranger. Chico, un des hommes des Rojo, conduit l'Etranger à sa chambre. En chemin, il croise la femme entr'aperçue lors de son arrivée. Il apprend qu'elle se nomme Marisol et « qu'il vaut mieux qu'il l'oublie ».

L'Etranger ouvre la fenêtre de sa chambre.

Il surprend, grâce aux interstices du plancher, une conversation entre Benito et son frère Esteban. Celui-ci trouve les gages de l'Etranger trop élevés. Il préférerait le payer avec une balle dans le dos. Benito lui rétorque qu'avec tous les soldats qui vont arriver, et tant que Ramon n'est pas rentré, le pays doit rester calme.

Paraît l'Etranger, qui annonce son intention de loger à l'auberge plutôt que chez les Rojo.

Les héros jouent sur les deux tableaux, suivant un plan manifestement réfléchi, mais on ne s'attend pas à autant de clairvoyance, et encore moins de manipulation de la part de personnages supposés ramener l'ordre. Le film de *Yojimbo* est structuré de manière plus explicite que *Pour une poignée de dollars*, et, donc, plus agréable à suivre. La personnalité de Kuwabatake joue plus sur la dérision, la moquerie légère (notamment du fait de son sourire quasi permanent) que le Héros-sans-Nom, plus sombre, cynique, vaguement méprisant.

6) Interlude :

Y : L'arrivée imminente d'un inspecteur officiel fait cesser les hostilités. Tout le monde fait comme si de rien n'était, les commerçants ouvrent les boutiques qui avaient portes closes depuis le début.

Le samouraï retourne chez l'aubergiste ; "pour un inspecteur officiel, il a un palanquin magnifique" dit-il puis le voit recevoir des pots-de-vin de tous les villageois. Lui qui avait prévu de laisser les deux familles s'entre-tuer, voit son plan échouer à cause de cet inspecteur.

A l'auberge, Inokichi et la femme de Seibei se disputent les services du samouraï. A une table voisine le croque-mort se soûle car les affaires vont mal depuis l'arrivée de l'inspecteur. l'aubergiste de son côté se plaint du samouraï qui ne paye pas depuis dix jours. Ce dernier rétorque qu'il a rendu la place célèbre, s'il reste c'est pour faire monter les enchères.

Un peu plus tard, Ushitora essaye de l'engager : il le prévient du départ de l'inspecteur, pour enquêter sur le meurtre d'un garde ayant eu lieu dans un village voisin. Le samouraï décline son offre prétextant vouloir laisser ses chances à Seibei. Le croque-mort se réjouit car les affaires vont reprendre.

PPD : Un détachement de l'armée mexicaine arrive sur la place. Des cavaliers entourent une diligence hermétiquement fermée.

A l'auberge, l'Etranger demande à Silvanito qui est Marisol. On lui répond évasivement que c'est une femme dont Ramon est amoureux. L'Etranger a hâte de rencontrer ce personnage dont tout le monde parle, mais Silvanito répond placidement : Avec Ramon, le mieux, c'est encore de le rencontrer le plus tard possible.

Quand les soldats quittent San Miguel, l'Etranger et Silvanito les suivent. Arrivés au bord du fleuve Rio Bravo, des militaires américains traversent la frontière pour les rejoindre. Les officiers se saluent, parlent du marché : l'or mexicain contre les armes américaines. L'officier américain, étrangement débraillé face aux soldats adverses impeccables, soulève la toile d'un chariot, découvrant ainsi une mitrailleuse qu'un « soldat » s'empresse de mettre en marche. Tous les mexicains sont massacrés, les derniers fuyants étant abattus à la winchester par le fameux Ramon. Lui et ses hommes avaient au préalable assassiné les soldats américains pour prendre leurs tenues et leur place dans le marché.

Là où Kurosawa met une pause dans l'intrigue, Leone ressort l'histoire et introduit son deuxième personnage clef dans le feu de l'action, démontrant son habileté au fusil. Il est intéressant de voir que Leone a voulu intégrer toutes les phases du scénario, celle-ci y compris, ce qui en fait une histoire à multiples rebondissements plus riche que le schéma traditionnel du western (mais qui ne présente pas de surprise en tant que film japonais ; ce genre d'histoire est conforme à un modèle de littérature assez répandu dans ce pays).

7) deuxième partie :

Y : Plus tard, le samouraï s'impatiente car les familles tardent à venir le voir, pour l'employer comme garde du corps, chacune de leur côté, faisant ainsi grimper les enchères. Le croque-mort revient boire de désespoir et explique que les deux clans ont fait la paix, sur le conseil de Unosuké, frère cadet de Ushitora et armé d'un pistolet. Unosuké revient d'un périple d'une année

PPD : La maison des Rojo. Ramon fait la connaissance de l'Etranger. Il annonce qu'il veut se réconcilier avec les Baxter et qu'il les invite à dîner pour le soir même. Un fois l'Etranger parti, il avoue à ses frères qu'il est trop malin pour ne pas être dangereux. Et quant à la

réconciliation avec les Baxter, elle durera le temps que durera l'enquête sur le massacre du Rio Bravo. Après ...

Le fils pressenti comme un adversaire potentiel s'avère bien interférer dans les plans de nos héros. Dans les deux films, ils reviennent d'un voyage, sont intelligents, ont élaboré une stratégie en conflit avec celle des personnages principaux. Mais surtout ils incarnent des valeurs différentes d'eux : l'immoralité, le manque total de scrupules, l'amour du pouvoir et de la domination sur les autres. Ils entrent nécessairement en conflit avec les héros, l'un parce qu'il est fidèle à un idéal de combat au sabre, l'autre parce qu'il n'a pas l'air d'apprécier les pouvoirs à tendance absolutiste (et qu'il entend bien tirer son profit de la situation malgré son intervention).

8) rebondissement :

Y : Dans la soirée le samouraï surprend deux hommes ivres parler de l'assassinat du village voisin, qui, d'après leurs dires, il aurait été commandité par Ushitora. Lorsqu'ils s'en vont, notre héros les suit pour leur faire avouer le nom du coupable. Il entend ainsi monnayer son information auprès de Seibeï ou bien faire chanter Ushitora.

Le samouraï part vendre les assassins à Seibeï puis il va voir Ushitora et lui raconte que le clan adverse a surpris les assassins et les a donc kidnappés. Il se fait payer puis sort. Il rencontre alors Inokichi et Unosuké.

Inokichi et Unosuké kidnappent Yôichirô, fils de Seibei, afin de l'échanger contre Kuma et Hachi, les deux meurtriers du village voisin. Puis Unosuké fixe à Seibei les conditions de l'échange : il se fera à 3 heures du matin à côté du poste de garde ; trois hommes non armés devront amener Kuma et Hachi.

Le samouraï intéressé par la stratégie flatte Unosuké. Celui-ci lui répond que ce n'est que le début.

Le samouraï revient à l'auberge et mange dans la marmite : " toute la ville commence à bouillir comme l'intérieur de cette marmite ". l'aubergiste demande au samouraï qui est à l'origine de cette nouvelle effervescence : c'est en partie lui et d'autre part Unosuké.

PPD : A l'auberge, l'Etranger demande à Silvanito de fermer boutique et de l'accompagner.

Le cimetière. Arrivent l'Etranger et Silvanito. Ceux-ci transportent deux cercueils sur un chariot. Des cercueils, l'Etranger sort les cadavres de deux soldats mexicains. Il les place contre une pierre tombale, pistolets en main, comme s'ils étaient assoupis.

La maison des Baxter. De retour de chez les Rojo, où ils avaient été invités à dîner pour sceller la paix, John Baxter et sa femme, Dona Consuelo, échangent leurs impressions. Dans sa chambre, Dona Consuelo est surprise par l'Etranger qui lui explique pourquoi les Rojo veulent la paix. Elle lui fait remettre 500 dollars.

La maison des Rojo. L'Etranger annonce aux trois frères que des soldats mexicains sont réfugiés dans le cimetière. Ramon lui demande ce que lui vaut ce service ; l'Etranger lui répond « 500 dollars » en tendant la main.

Les Baxter et les Rojo se retrouvent autour du cimetière. Echange de coups de feu. Les soldats mexicains sont tués pour la seconde fois. Le maison des Rojo. Chico, resté seul, est assommé par l'Etranger qui recherche l'or volé aux mexicains. Surpris par l'entrée de Marisol, il l'assomme aussi, pensant avoir affaire à un homme. Alors qu'il tente de la ranimer à l'extérieur, les Rojo rentrent, en liesse : ils ont capturé le fils Baxter, Antonio.

Ils pensent l'échanger contre le départ de toute la famille.

On découvre Chico, qui revient lentement à lui. Ramon se précipite dans la maison à la recherche de Marisol. Mais l'Etranger l'a enlevée, voyant son avantage.

Marisol revient à elle dans la maison des Baxter. John Baxter est allé parlementer avec les Rojo. Les otages seront échangés le lendemain matin.

Les deux héros saisissent au bond une possibilité de parvenir à leurs fins malgré tout, au risque de voir la situation s'embraser. A ce stade, toute l'ambivalence des deux caractères ressort : en effet, la situation étant stabilisée, ils pourraient considérer leur but comme atteint, si celui-ci était le rétablissement de l'ordre. Ce serait le dénouement logique de la situation. C'est pourquoi Kurosawa introduira juste après le personnage de la femme-otage, pour faire ressortir le « bon » côté de son héros, à un moment où il ne paraît être motivé que par un jeu d'influence ou bien la curiosité (il se pose un peu en spectateur et attend de voir les réalisations de son adversaire). Leone, lui, ne fait ressortir que le mauvais côté du Héros-sans-Nom, profitant de l'opportunité de la faiblesse d'une femme pour retourner la situation.

9) échange d'otages :

Y : A trois heures du matin l'échange des otages a lieu : c'est un échec car Unosuké tue les deux assassins (pourtant membres de son clan), avec son revolver, pour punir Seibei de leur avoir joué un sale tour. Unosuké garde ainsi le fils de Seibei. Mais

celui-ci, de son côté, avait pris ses précautions en enlevant une femme, qui ne laisse manifestement pas Unosuké indifférent. Le samouraï est amusé par la scène.

Le lendemain un nouvel échange d'otages a lieu : cette fois il réussit bien que quelque peu précipité car la femme entend l'appel de l'enfant dont elle est séparé et court pour le prendre dans ses bras.

PPD : L'échange a lieu sur la place du village, interrompu par l'intrusion d'un enfant (celui du début), Jesus, et de son père - le fils et le mari de Marisol. Alors qu'ils se réunissent un instant dans la poussière de la rue principale, un Rojo menace de tuer le mari ; il en est empêché par l'aubergiste, auquel se rallie l'Etranger. Finalement, Ramon récupère Marisol.

C'est cette scène qui montre le seul caractère vraiment chevaleresque de nos héros, qui en fait des « gentils » un peu inhabituels parce que ne cherchant pas à s'impliquer dans le vie d'une société, mais toujours prêts à défendre les opprimés. C'était l'intention première de Kuwabatake ; c'était plus douteux de la part de l'Etranger sans nom.

10) troisième partie :

Y : L'aubergiste raconte l'histoire de la femme otage : Kohei (à l'auberge avec son enfant) ayant perdu au jeu chez Ushitora, ce dernier lui a pris sa maison et sa belle femme. Ushitora pouvait ainsi appâter Tokueemon, très épris de cette femme.

Kohei désespéré avait bâti une hutte près de son ancienne maison pour regarder tous les soirs Tokueemon retourner dans les bras de sa bien aimée. Les hommes de Ushitora retenant nuit et jour cette femme, elle ne pouvait même pas voir son enfant. Le samouraï touché par cette histoire décide de faire quelque chose.

PPD : L'aubergiste raconte l'histoire de Marisol, dont le seul malheur est d'être belle. Son mari ayant perdu au jeu, si elle avait été laide, n'y aurait laissé que sa maison. Au lieu de quoi, elle vivait avec les Rojos, Ramon en étant follement amoureux, et elle ne pouvait même pas voir son propre fils. L'Etranger dit qu'il est dégoûté par la lâcheté de ce mari, qui accepte de vivre à côté de son ancienne maison, sans tenter de libérer sa femme.

11) : Quatrième volet, le secours aux opprimés.

Y : Le samouraï part chez Ushitora se vendre : il reçoit 30 pièces d'or en acompte. Unosuké trouve cela cher payé mais Ushitora lui explique qu'il n'a pas le choix ; le samouraï risquerait de partir chez Seibei.

Le samouraï commence à mettre son plan en œuvre : il demande si la femme volée à Kohei est bien gardée ; six gorilles la gardent mais il lui semble que ce soit insuffisant. La brute Inokichi et lui vont prêter main forte à ces six hommes. Pendant qu'Inokichi bat comme à l'accoutumée Kohei qui a osé bâtir sa hutte à côté, le samouraï revient affolé : il prétend que les 6 hommes ont été assassinés et envoie donc Inokichi chercher du renfort. Profitant de son absence, le samouraï peut tout à sa guise assassiner les gorilles et délivrer la femme de Kohei. Il donne les 30 pièces d'or qu'il vient de recevoir à Kohei sa femme et son enfant puis les somme de se sauver. Il saccage la maison pour faire croire à une attaque des hommes de Seibei. Lorsqu'il ressort la famille est toujours là à le remercier. Ils partent à temps car les hommes d'Ushitora arrivent : le samouraï explique la situation : "je vous avais dit, 6 hommes ne suffisaient pas; d'après les dégâts, les hommes de Seibei devaient être au moins 15".

PPD : Un banquet a lieu dans la maison des Rojo. Un domestique apporte une armure sur laquelle toute la bande s'exerce à tirer. Ramon s'y affirme le meilleur, avec une Winchester. L'Etranger le flatte, et Ramon répond : Quand on veut tuer un homme, il faut toujours viser le coeur, et la Winchester est l'arme la mieux adaptée. Il ordonne à ses hommes de conduire Marisol à la ferme.

Ivre, l'Etranger est transporté dans une chambre par Chico. A peine seul, il se lève, parfaitement à jeun, et quitte la chambre par la fenêtre. Il part à cheval.

A la ferme, l'Etranger abat les hommes chargés de surveiller Marisol, alors qu'au village, les Rojo ont entendu les détonations. L'Etranger réunit Marisol, son fils et son mari, leur intimant de partir au plus vite. Il détruit la maison, faisant croire à une vendetta, et lorsqu'il sort, la famille est là à l'attendre pour le remercier. Ils finissent par s'en aller, tandis que les Rojo se rendent à la ferme au grand galop. L'Etranger rentre à San Miguel.

Les Rojo découvrent le massacre.

Cette séquence est mise en scène de manière très différente, mais le contenu est le même, ainsi que la tension. Le début du film ne laissait pas présager un tel déploiement de bonnes intentions sans rémunération, mais ce que l'on pourrait qualifier de «séquence émotion» est une fois encore teintée d'une couleur inhabituelle : les pauvres gens sont un peu tournés en dérision. Les deux héros sont méprisants face à l'homme qui a perdu sa propre femme au jeu et qui ne tente rien pour la défendre de cet horrible destin, et la famille entière est une caricature du respect et de la soumission.

12) la roue tourne :

Y : En représailles la soierie de Tazaemon est incendiée. L'escalade de la violence continue avec la destruction de la distillerie de Tokueemon (dans le clan Ushitora). Il s'ensuit une vue globale du village en ruines. Même le croque-mort est dépassé par les événements.

A l'auberge, le maître de maison est gai car il s'est rendu compte que le samouraï n'est pas aussi impitoyable qu'il en a l'air : Kohei, au péril de sa vie, est revenu la veille donner une lettre de remerciements à l'attention de leur sauveur. Arrivent ensuite Unosuké et Inokichi qui ont des soupçons : Inokichi qui était parti rassembler des nouvelles recrues a entendu dire par l'un d'entre eux que Kohei, sa femme et leur fille avaient été vus en ville. Cela laisserait supposer que Seibei n'était pas à l'origine de l'enlèvement. sur ce, Unosuké découvre la lettre de remerciements. Le samouraï est donc rossé et surveillé sous bonne garde à la distillerie. Tokueemon le distillateur et Ushitora promettent la vie sauve au samouraï s'il leur révèle où se cachent les trois fuyards, mais celui-ci ne parlera pas.

PPD : De retour à la maison des Rojo, l'Etranger est surpris par Ramon alors qu'il rentrait par la fenêtre. Le fils Rojo avait dû faire demi-tour avant les autres, ayant cassé une roue de son chariot. Ils questionnent et frappent l'Etranger, pensant qu'il sait où se trouve Marisol. Il ne dit rien et finit par perdre conscience. Il se laisse sur place, dans la pièce où sont entreposés les fûts d'alcool.

Les héros sont sauvagement battus, ce qui n'était pas trop montré jusqu'ici dans les western, où la violence de la vie quotidienne ne passait pas à l'écran. Le fait même que

les héros soient ambivalents, rendant le spectateur habitué au clivage net gentil/méchant perplexe, voire en partie hostile au personnage supposé incarner les « bonnes » valeurs, justifie cette scène ; elle fait figure d'expiatoire.

13) l'évasion :

Y : Dans la pièce close où il est gardé le samouraï se dissimule dans une malle laissant croire à une évasion. Lorsque les gardes s'aperçoivent qu'il n'est plus là, ils partent prévenir le patron en oubliant de fermer la porte. Pendant ce temps le samouraï couvert d'hématomes, sort de sa cachette en rampant sous le sol surélevé, il se rend finalement chez l'aubergiste. ce dernier le cache lorsque les hommes d'Ushitora viennent le voir, il leur dit qu'il est parti chez les Seibei. De rage les hommes vont enfumer la famille Seibei pour les faire sortir. Le samouraï sortant de sa cachette demande à l'aubergiste d'aller chercher un cercueil.

PPD : Un peu plus tard, l'Etranger écrase ses gardiens à l'aide d'un lourd tonneau qu'il fait rouler sur eux. Il s'échappe et profite de l'agitation générale pour enflammer le liquide qui s'écoule du tonneau brisé. La maison s'embrase. Ramon organise la chasse à l'homme.

Les Rojo fouillent en vain l'auberge de Silvanito, le brutalisant au passage. L'Etranger se réfugie dans l'atelier de Peripero. Il demande à celui-ci de l'aider à quitter le village.

Cette séquence est une des reprises de Yojimbo les plus réussies : Kuwabatake s'enfuit sous le plancher de la maison japonaise, traditionnellement surélevée ; Leone transcrit cela en faisant passer son Héros sous les troittoirs de la ville de western classique : les spectateurs retrouvent dans leurs clichés qu'ils sont construits sur pilotis ! C'est là la seule reprise faite au genre du western qui n'est pas à but de détournement, et l'effet escompté fonctionne très bien : tout d'un coup, on se retrouve en terrain familier.

Leone aurait eu tort de se priver de la scène où son ennemi, fou de rage de l'évasion du héros, se tient sans le savoir juste au-dessus de lui pour proférer des menaces à son égard.

14) fin du conflit entre les clans et mise à l'abri du héros:

Y : L'aubergiste et le croque-mort sortent de l'auberge en portant le cercueil dans lequel se cache le samouraï. A l'extérieur c'est un carnage : la maison de Seibei est enveloppée de fumée et les gens sortent en toussant. Le samouraï voulant épier la scène demande à ses deux porteurs de poser le cercueil. Inokichi tue d'un coup de sabre la femme de Seibei et Unosuké descend Seibei et son fils Yôichirô d'un coup de pistolet. Lorsque le samouraï veut repartir ce n'est plus possible car le croque-mort ayant pris peur s'est enfui. L'aubergiste embobine alors Inokichi qui était dans les parages, afin qu'il l'aide à transporter le cercueil jusqu'au cimetière. Le samouraï restera caché quelques jours dans un petit temple pour reprendre des forces.

PPD : Pensant que l'Etranger a trouvé refuge chez les Baxter, les Rojo font le siège de la maison. Ils l'incendient, forçant les Baxter à sortir. Ceux-ci sont abattus les uns après les autres, y compris John Baxter, sa femme et son fils.

Peripero fait sortir l'Etranger du village en le cachant dans un cercueil.

Dans une mine abandonnée, non loin de San Miguel, l'Etranger se remet peu à peu de ses blessures.

Nous voilà dans le scénario typique du western : après une injure (physique ici), le héros que l'adversaire croit hors d'état de nuire se met à l'écart pour préparer sa vengeance personnelle. Le conflit se déplace, alors que les héros voulaient se poser en spectateurs externes d'un conflit, pour en retirer des bénéfices ou servir de régulateurs à la situation, ils se trouvent engagés dans une lutte face à face motivée par un intérêt personnel. C'est ici que l'on remarque, à notre avis, de manière la plus flagrante l'apport du western au scénario de Kurosawa.

15) vers le face à face :

Y : Alors que le samouraï aiguisé son agilité en plantant son couteau dans une feuille morte voltigeant, le croque-mort vient le prévenir que l'aubergiste Gonji s'est fait attaquer. Les médicaments et le riz qu'il avait sur lui l'ont trahi. Le croque-mort a par bonheur ramené des sabres de morts et le samouraï prend celui qui a l'air en meilleur état. Il s'en retourne à la ville.

PPD : L'Etranger s'exerce à tirer sur les charriots de la mine désaffectée alors que Peripero vient le ravitailler en nourriture. Il lui apprend que Silvanito a été pris avec des vivres, et qu'il est entre les mains des Rojos. Il n'est pas venu les mains vides, mais a amené de la dynamite, volée aux Rojos. Il est impatient d'aller délivrer son vieil ami Silvanito.

Le dénouement se prépare par une accélération de l'action après la pause nécessitée par les blessures des héros, par petites touches bien ajustées. L'ami en détresse est le facteur qui va faire sortir les protagonistes de leur réserve.

16) le bouquet final :

Y : On voit au loin l'aubergiste, suspendu par les bras à une corde ; ses gardes repèrent le samouraï et vont prévenir toute la bande. Un face-à-face commence alors entre le samouraï et la famille Ushitora. Lorsqu'il se retrouve à la portée du pistolet de Unosuké, il neutralise ce dernier en lui jetant son couteau dans l'avant bras puis le tranche d'un coup de sabre. Il tue Ushitora et Inokichi et pendant ce temps le croque-mort délivre l'aubergiste. Pour finir le samouraï épargne le jeune qu'il avait vu se sauver à l'entrée du village : il le renvoie chez ses parents paysans. Unosuké mourant demande au samouraï de lui ramasser son pistolet afin de mourir en paix ; il essaye alors de lui tirer une balle mais à bout de forces il n'y parvient pas. Tazaemon le vendeur de soie sort en frappant un tambour tel un fou puis apercevant Tokuemmon va le tuer.

Le samouraï salue l'aubergiste et s'en va de ce village en ruines mais de nouveau en paix.

PPD : La place du village. Ramon Rojo et ses hommes torturent Silvanito, pendu par les mains à un gibet. Une explosion soulève un épais nuage de poussière. Tandis que le nuage se dissipe, l'Etranger apparaît. Ramon lui tire dessus avec sa Winchester ; l'Etranger s'écroule... puis se relève. Il nargue son adversaire, lui dit de viser au cœur. Ramon vide son arme sur lui, sans plus de succès. Alors, l'Etranger relève son poncho qui dissimule une plaque de fer. Il l'avait découpée dans un chariot de la mine, réalisant que ses balles ne traversaient pas le métal. Il l'enlève et la laisse tomber à terre. Puis, il abat les Rojos à l'exception de Ramon, qu'il désarme. Il jette aussi son revolver, déchargé et propose un duel loyal : le plus rapide des deux survit. L'Etranger prouve à Ramon les vertus de son arme.

Il libère Silvanito. Celui-ci, d'un coup de fusil, abat Esteban, le dernier des Rojo, qui s'était caché, en embuscade.

L'Étranger quitte le village.

Le final est apocalyptique : dans le village, il ne reste des maisons que des ruines et comme habitants sains et saufs que les trois vieillards qui remplissaient le rôle d'« assistants du héros ». Si l'on peut conclure que la paix est revenue, ce qui était le but supposé du film, la pensée corrélée est immanquablement : oui, mais à quel prix ?

Seul *Yojimbo* conclut de manière plutôt positive sa fable édifiante : le jeune homme du début cherchant à fuir la vie de paysan pour celle, plus facile et plus glorieuse d'homme de main (joueur) est épargné par Kuwabatake lors du combat final (c'est d'ailleurs le seul survivant), qui lui dit, au moment de le laisser partir : « Retourne chez ton père, tu vois bien que la vie de paysan vaut mieux que celle de garde du corps ».

Leone fait repartir son héros sans le sou dans le soleil couchant, aussi mystérieusement qu'il était venu.

IV Propositions pour l'indexation.

On peut déduire de cette mise en parallèle une sorte de thésaurus, qui permettrait d'indexer les séquences des deux films, contenant une partie assez générale pour catégoriser n'importe quel western, ou bien de manière plus large un film d'action.

Générique.

Introduction.

Mise en place de la trame.

Dénouement.

Fin.

Personnage.

Membre d'une famille.

Du clan Seibeï

Du clan Ushitora

Des Baxter

Des Rojos

Affilié

Famille

Noms

Fonction

« Héros ».

Sanjurô Kuwabatake.

L'Homme sans Nom.

« Autre »

Veilleur

Aubergiste

Fabriquant de cercueils

Femme-otage

Son mari

Son enfant

Rôle ponctuel

Paysan

Son fils

Inspecteur

Militaires

Mexicains

Vivants

Morts

Americains

Vrais

Usurpateurs

Action

Catégorie réalisant l'action (famille|Héros|Autre)

Nom de la personne réalisant l'action

Catégorie du destinataire(famille|Héros|Autre)

Nom du destinataire

Cause de l'action

Type d'action

Mauvais traitement.
 Bonne action.
 Liberation
 Remerciement.
 Aide.
 Association à une cause.
 Revanche.
 Combat.
 Un contre plusieurs
 Duel
 Confrontation.
 Embauche.
 Complot.
 Observation.
 Evasion.
 Chevauchée.
 Saccage.
 Rencontre.
 Intervention orale.
 Monologue.
 Dialogue.
 Nourriture.
 Lieu.

Decor.

 Connotation.

 Type.

 Naturel.

 Paysage.

 Temps.

 Nuageux.

 Clair.

 Venteux.

 Tempête.

 Artefact.

 Village.

 Rue.

 Potence.

 Maison.

 Possesseur.

 Intérieur.

 Extérieur.

 Tour de guet.

 Cimetière.

 Refuge.

 Temple.

 Mine désaffectée.

Plan sonore.

 Ambiance suggérée.

 Thème musical.

 Introduction.

Recurrent.
Marginal.
Silence.
Bruit d'élément naturel.
Jeu de mise en scène.
Type de plan.
Rapproché.
Général...
Linéarité de l'intrigue.
Flash back.
Jeu de couleur.
Type de scène.
Action.
Violence...

Cet essai de catégorisation n'est bien entendu pas exhaustif, mais il nous a paru explorer les différents axes principaux selon lesquels l'on pouvait vouloir indexer ce type de documents.

Annexe

Il nous a semblé nécessaire, vu le degré de complexité de l'intrigue, de donner la liste des personnages, afin de permettre au lecteur de s'y retrouver plus facilement dans la comparaison des œuvres cinématographiques ; le fait de les faire figurer sur une feuille indépendante, comme le veut l'usage pour les pièces de théâtre, nous a semblé plus pratique.

Les personnages de *Yojimbo* :

Sanjurô Kuwabatake (Toshiro Mifune)
Hansuké le garde
Gonji l'aubergiste
Kohei (paysan ayant perdu sa femme et sa ferme au jeu)

Seibei : le chef du clan dominant jusqu'alors
Yôichirô son fils
Tazaemon le vendeur de soie appuyant Seibei

Ushitora : le chef du clan rebelle
Unosuké, frère cadet de Ushitora (protagoniste au pistolet)
Inokichi, petit frère de Ushitora
Tokuemon le distillateur appuyant Ushitora
Kuma et Hachi, deux de ses hommes de main.

Les personnages de *Pour une poignée de Dollars* :

Clint Eastwood	dans le rôle de	L'Etranger / The Man with No Name
Marianne Koch		Marisol
John Wells (Gian Maria Volonté)		Ramon Rojo
Antonio Prieto		Benito Rojo
Sieghardt Rupp		Esteban Rojo
Wolfgang Lukschy		John Baxter
Margarita Lozano		Consuela Baxter
Bruno Carotenuto		Antonio Baxter
Daniel Martin		Julian
Benito Stefanelli		Rubio
Mario Brega		Chico
Josef Egger		Peripero
Jose Calvo		Silvanito