

Annexe 1 : iconographie

Fig 1-2



From the Walter A. Pennino Postwar Japan Photo Collection, courtesy of the Center for Japanese Studies, University of Hawai'i at Mānoa.

Ces deux photos datent de 1948. On y voit des attroupements d'enfants témoignant du succès du kamishibai à l'époque. Sur la deuxième, on remarque que le *butai* est posé à l'arrière d'un vélo. On peut distinguer également la présence d'un tambour permettant au conteur de jouer d'effets sonores. Le *butai* est en hauteur, légèrement penché vers l'avant, afin d'offrir une meilleure vue à la masse d'enfants agglutinés.

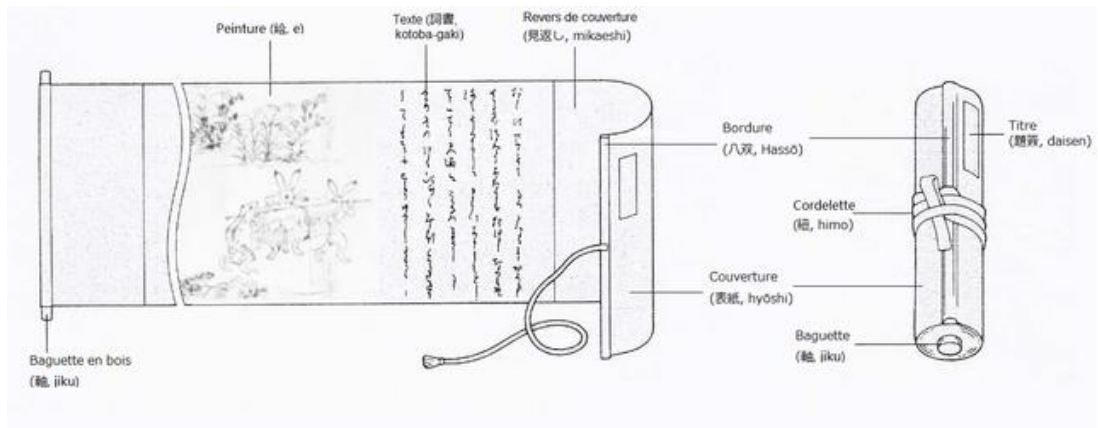
Fig 3



Une paire de hyôshigi

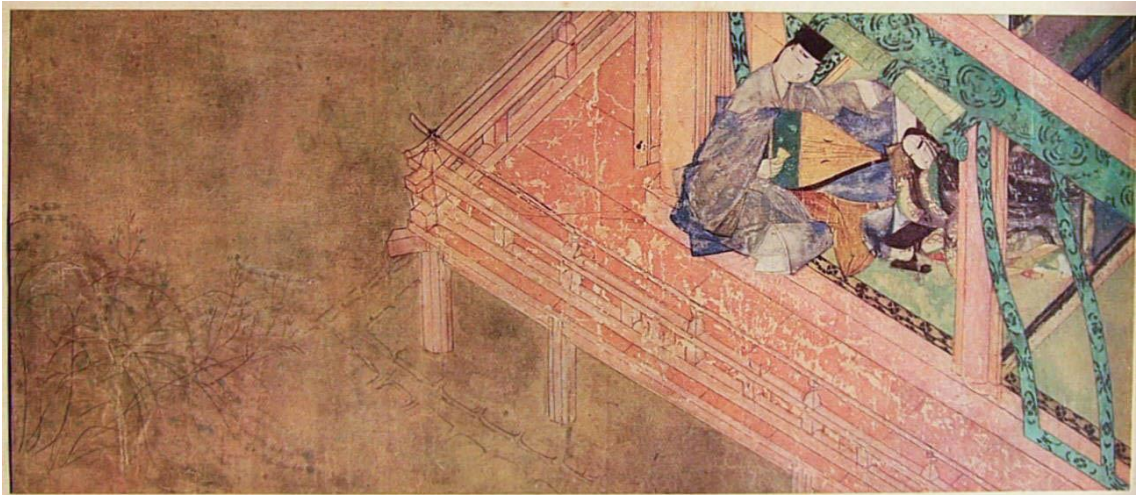
Samouraiantiqueworld – Hyoshiki5 – Licence CC-BY-SA

Fig 4



Binabik155 – Emaki-schema – License CC-BY-SA

Fig 5-7





Anonyme, *Genji Monogatari emaki* (Rouleau illustré du Dit du Genji), XII^e siècle.

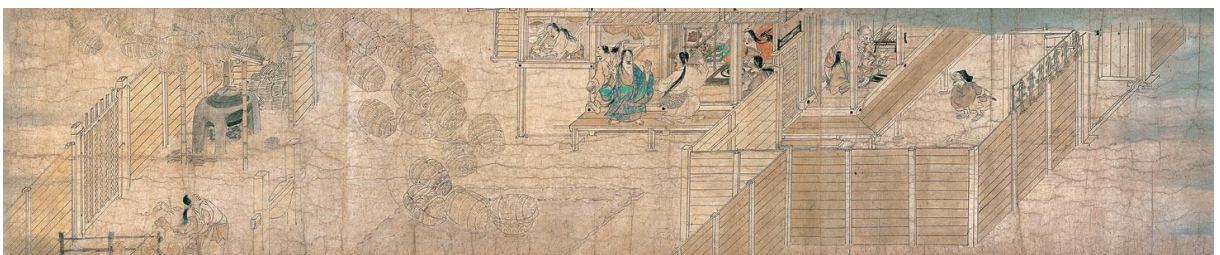
Ces rouleaux illustrent le *Dit du Genji*, un classique de la littérature japonaise écrit au IX^e siècle par Murasaki Shikibu. Composé d'une dizaine, voire une vingtaine de rouleau à l'origine, seuls quelques fragments de quatre d'entre eux ont été conservés et sont aujourd'hui exposés au musée d'arts Tokugawa (Nagoya) et au musée Gotô (Tôkyô). Au-delà de leur valeur artistique, ils représentent une grande valeur historiographique de par leur représentation minutieuse de la cour de Heian.

La première image représente une scène de vie dans l'aristocratie de l'époque. On y voit deux sœurs (sur la gauche de l'image) jouant une partie de go avec pour enjeu le cerisier en fleur représenté au centre.

Sur la deuxième, on voit le prince Genji, à l'abris d'une véranda, jouant de la musique pour une dame.

La troisième est un extrait de calligraphie sur papier décoré de poudre d'or et d'argent.

Fig 8-11



Anonyme, *Shigisan engi emaki* (Rouleau des légendes du mont Shigi), XII^e siècle.

Cette œuvre en trois rouleaux illustre les légendes qui entourent la création du temple Chōgōsonshi, et la vie du moine Myōren. Elle représente également un précieux témoignage historique sur la vie quotidienne des gens du peuple à la fin de l'époque Heian. Encore aujourd'hui propriété du temple Chōgōsonshi, *le Shigisan engi emaki* est visible au Musée national de Nara.

Les deux premières images sont tirées du deuxième rouleau. L'empereur est souffrant et Myōren est mandé à son chevet. Au lieu de se déplacer lui-même, il envoie son messenger qui vole et atterrit au palais. Le trajet à travers les cieux, représenté sur l'image, est décrit ensuite, d'où le déroulement de l'action de gauche à droite pour signifier l'antériorité de cette scène par rapport à la précédente, à la manière d'un flash-back cinématographique. Le gros plan sur le messenger, poussant la roue, symbole de la loi bouddhique, nous permet d'apprécier le rendu des notions de mouvement et de vitesse exprimées par le dessin, notamment à travers la rotation de la roue.

Les deux images suivantes sont issues du premier rouleau. Après avoir fait disparaître tout le riz d'un village afin de punir un propriétaire terrien de sa cupidité, Myōren finit par ramener le riz au village. On voit les sacs de riz revenir en survolant le paysage, et ensuite atterrir au village à la grande surprise des villageois qui venaient à leurs occupations. Encore une fois il est intéressant de souligner le mouvement de gauche à droite qui marque cette fois la notion de retour.

Fig 11-16

Attribué à Toba Sôjô, *Chôjû jinbutsu giga* (Rouleau des oiseaux et des animaux), XII^e siècle.

L'œuvre est composée de quatre rouleaux de neuf à douze mètres. Les deux premiers sont exposés au musée national de Tôkyô, les deux derniers au musée national de Kyôto. Bien que communément attribué au moine Toba Sôjô, il semble plus vraisemblable que le *Chôjû jinbutsu giga* soit l'œuvre de plusieurs artistes, d'autant que les deux derniers rouleaux sont de réalisation ultérieure, datant peut-être du XIII^e siècle. Son but reste encore aujourd'hui mystérieux, plusieurs hypothèses circulent : satire sociétale, divertissement pour les moines, commande de l'empereur Go-Shirakawa, critique des mœurs religieuses... Les moines bouddhistes sont représentés par des animaux, grenouilles, lapins et singes. L'accent est mis sur l'expressivité des visages et les lignes de mouvements. L'œuvre est parfois considérée comme le premier manga, et l'ancêtre de l'animation japonaise.

Les images représentent l'entièreté du premier rouleau. Les animaux, lapins, singes et grenouilles y sont représentés de manière anthropomorphique. On y voit des animaux se baigner, d'autres, plus loin fabriquent arc et flèches et s'entraînent au tir. On peut voir ensuite les animaux s'activer aux préparatifs d'une fête, apportant nourriture. Ces derniers croisent un singe poursuivi par un lapin armé d'un bâton. Plus loin, une grenouille à terre, sans doute a-t-elle été agressée par le singe en fuite. Après cela, la fête commence. On peut voir un combat de *sumô* où une grenouille triomphe d'un lapin, provoquant l'hilarité des autres grenouilles. S'ensuivent cérémonies religieuses et offrandes à un vieux moine représenté par un singe. A noter les clins d'œil aux lecteurs, comme cette grenouille portant un rouleau, dernier personnage apparaissant et concluant le premier rouleau. Ou encore la chouette, dans l'arbre près de la grenouille assise sur des feuille de lotus, à l'image du Bouddha, indifférente à cette scène elle regarde directement le lecteur, comme pour marquer l'ironie de l'auteur sur ce qui est représenté.



Fig 17



Attribué à Tokiwa Mitsunaga, *Ban Dainagon ekotoba* (Rouleau du récit illustré du conseiller d'Etat Ban Dainagon), fin du XII^e siècle.

Œuvre en trois rouleaux conservés au musée d'art Idemitsu (Tôkyô), le Ban Dainagon ekotoba s'inspire d'un fait historique ayant eu lieu à Kyôto le 10 mars 866. Le Dainagon, conseiller d'état, Tomo no Yoshio mit le feu à l'une des portes du palais et fit accuser son ennemi Minamoto no Makoto. La vérité n'éclata qu'un an plus tard.

Dans le court extrait ci-dessus nous voyons deux enfants se battre et un adulte accourir vers eux (partie supérieure droite). L'adulte sépare les enfants en repoussant l'un d'eux du pied, ce dernier est représenté en pleine chute, sous le regard des passants (partie inférieure). L'autre enfant est ensuite tiré par le bras par une femme qui l'emmène ailleurs (partie supérieure gauche).

Les expressions des visages sont particulièrement marquées afin de transmettre l'émotion qui les anime. L'œuvre est empreinte de dynamisme et offre une évolution de l'action à caractère cinématographique. Le montage de dessin pourrait faire office de storyboard pour un film.

Fig 18



Okumura Masanobu, Ryogoku bashi yusuzumi uki-e, 1745.

Estampe évoquant l'univers ukiyo-e. A proximité du pont Ryogoku, une maison dédiée aux plaisirs. A l'avant plan, un homme joue à un jeu avec trois femmes, tandis qu'un autre, allongé, discute avec une dame. Des friandises sont apportées à la table de jeu. Dans la pièce d'à côté, une femme joue du *shamisen*, accompagnée par un joueur de tambour d'épaule. Derrière eux, des femmes dansent.

Fig 19



Utagawa Kunisada, *Odori keiyô gakuya no zu - Odori keiyô nikai-iri no zu*, 1856.

Cette estampe représente l'animation qui règne dans les coulisses et les loges d'un théâtre. Elle témoigne du lien entre le monde de l'estampe *ukiyo-e* et celui du théâtre.

Fig 20



Bloc d'impression à partir d'un dessin de Keisai Eisen, gravé par Asai Ginjirô, 1830.

Exposé au Musée de Brooklyn.

Fig 21



Utagawa Kunisada, *Imayō mitate shinō kōshō yori shokunin*, 1857.

Atelier de gravure et d'impression d'estampes.

Fig 22



Nishikawa Sukenobu, *Ehon Asakayama*, page 16, 1739.

Ehon Asakayama (*le Livre du parfum de la montagne de l'aube*) est un recueil de vingt-quatre gravures monochromes, dont voici celle de la page 16. Le titre du recueil évoque le « parfum intoxicant » des beautés féminines représentées.

Fig 23



Hiroshigue, Nagakubo-shuku, 1835~ 1837.

Cette estampe est la vingt-huitième de la célèbre série *Kiso Kaidō Rokujūkyū-tsugi* (*les Soixante-neuf Stations du Kiso Kaidō*). Elle représente la station Nagakubo-shuku. Nous avons ici l'exemple d'une impression polychromique.

Fig 24-26



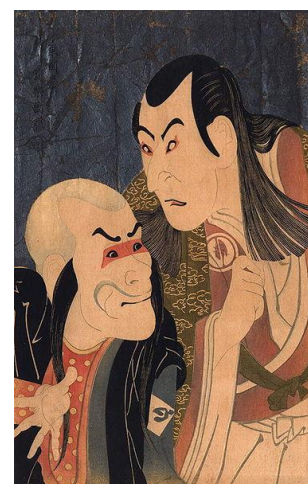
Torii Kiyonobu, 1714.

Les acteurs Yamanaka Heikuro et Ichikawa Danjuro II, impression peinte à la main.



Tōshūsai Sharaku, 1794.

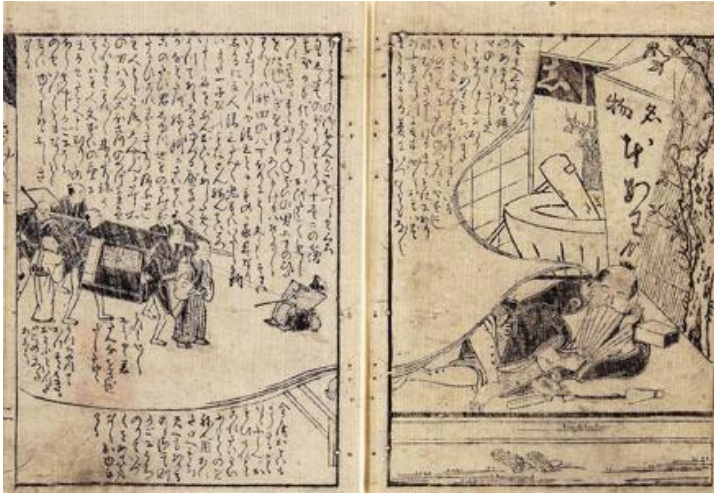
L'acteur Oniji Ōtani III.



Tōshūsai Sharaku, 1794.

Les acteurs Bandō Zenji et Sawamura Yodogorō II.

Fig 27



Koikawa Harumachi, *Kinkin Sensei Eiga no Yume*, 1775.

Koikawa Harumachi était un écrivain, poète, peintre et illustrateur de la deuxième moitié du XVIII^e siècle. Avec *Kinkin Sensei Eiga no Yume* (le rêve magnifique du maître Kinkin), il crée en 1775 le prototype du *Kibyôshi*.

Fig 28



Kitao Masanobu, *Shin bijin awase jihitsu kagami*, 1784, licence CC0, Metropolitan Museum of Art (New-York).

Probablement la première représentation d'une personne lisant un livre illustré, en l'occurrence ici, un *kibyôshi*, dans les mains de la jeune fille assise au centre.

Fig 29



Anonyme, 1852.

E-sugoroku retraçant le succès d'un marchand dans la vie.

Fig 30



Ichiyôtei Yoshitaki, *Furyû warai sugoroku* (*Un sugoroku drôle et à la mode*), 1865.

Fig 31



Utagawa Tanesada, *Hana saka jiji* (L'Homme qui faisait fleurir des arbres), 1891.

Il s'agit d'un conte populaire dont les différents épisodes sont représentés dans des cases. L'artiste use ici d'un procédé narratif que l'on retrouvera plus tard dans la bande dessinée.

Fig 32



Katsushika, *Hokusai Edehon Hokusai manga*, douzième volume, 1814.

Un couple de *rokurokubi*, créature au cou démesuré, dans une fumerie d'opium. Hokusai nous emmène ici dans un registre grotesque et psychédélique.

Fig 33



Katsushika Hokusai, Kanagawa oki namiura (La Grande Vague à Kanagawa), 1831.

Extraite de la série *Fugaku sanjû rokkei (les Trente-Six Vues du mont Fuji)*, il s'agit d'une des œuvres les plus connues et les plus reproduite de Hokusai. Elle résulte de trente ans de recherches.

Fig 34-35



Lomita, L324-Lanterne magique,
License CC-BY-SA.

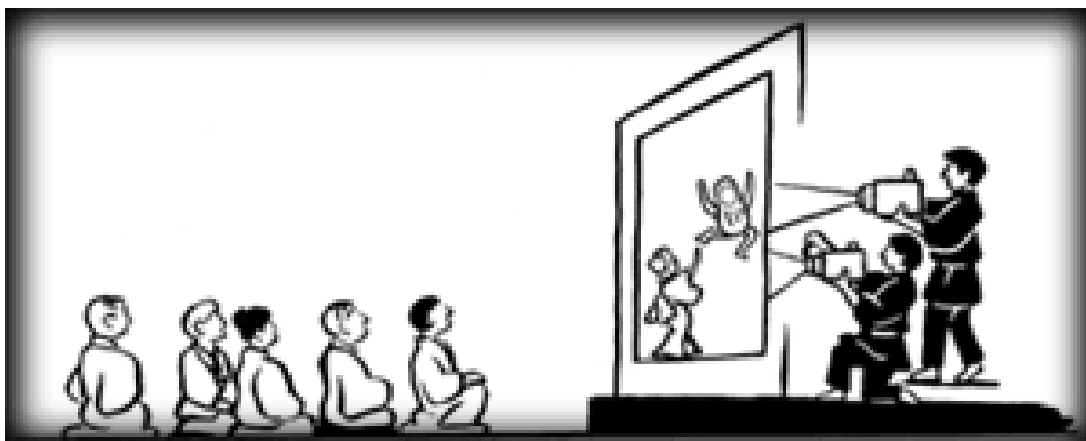
Lanterne magique.



Source :
<http://www.yomiuri.co.jp/adv/wol/dy/culture/080717.html>

Furo et slides.

Fig 36



Source : http://www.f.waseda.jp/kusahara/Utsushi-e/Performing_Utsushi-e.html

Schéma d'une projection *utsushi-e*.

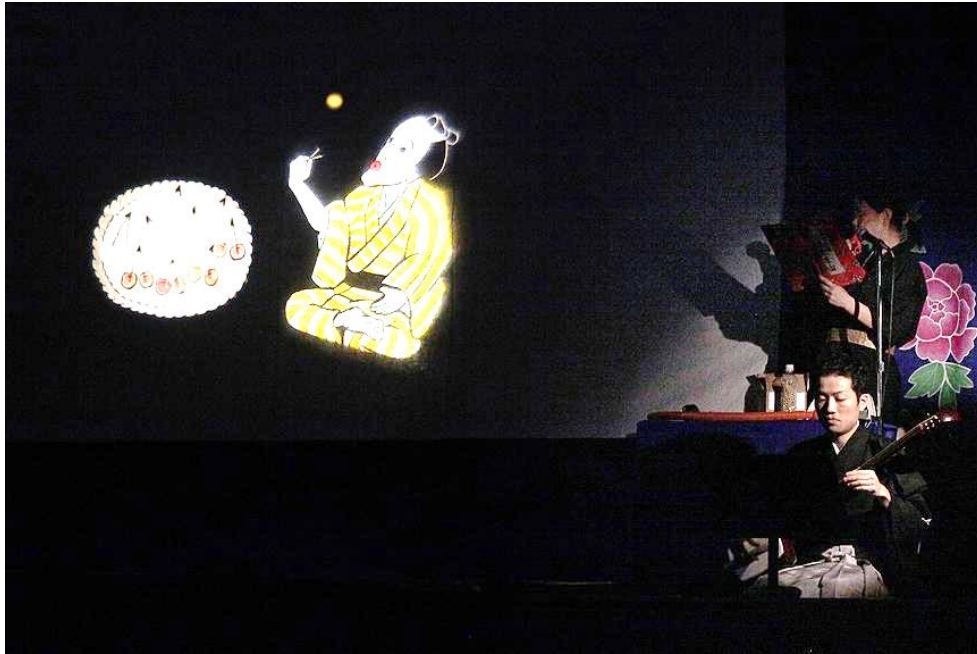
Fig 37-39



Source : http://www.f.waseda.jp/kusahara/Utsushi-e/Utsushi-e_Today.html

Yamagata Fumio.





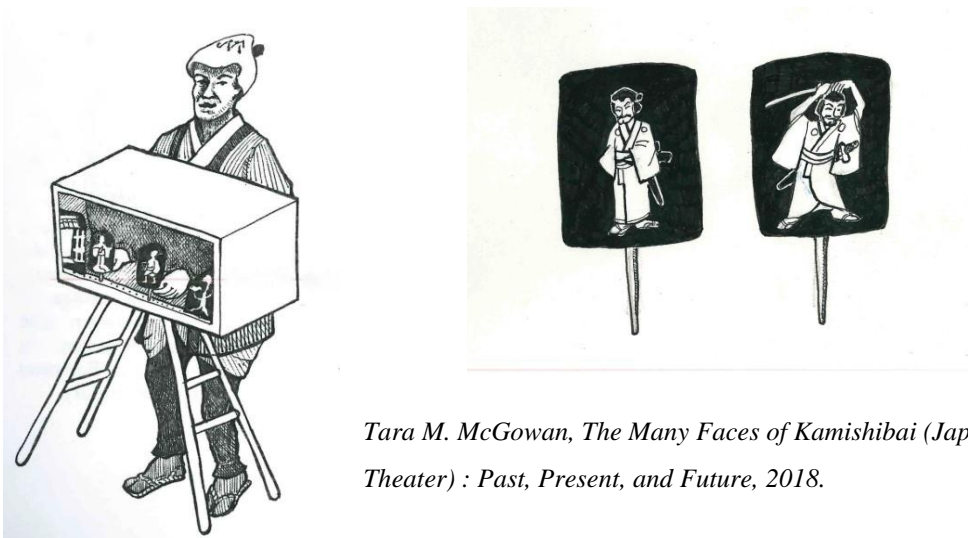
Source : <https://news.uchicago.edu/gallery/lost-art-magic-lantern-performance-comes-life-rockefeller>

Représentation *ustsushi-e* de la Minwa-za au Rockefeller Memorial Chapel de Chicago, 22 avril 2011.

La première photo est une vue de l'arrière de l'écran. Quatre projectionnistes manipulent les *furo*.

La deuxième photo nous met dans la position du public, avec vue sur l'écran de projection. On voit sur le côté une narratrice et un joueur de *shamisen*, disposition qui n'est pas sans rappeler celle des spectacles de bunraku.

Fig 40-41

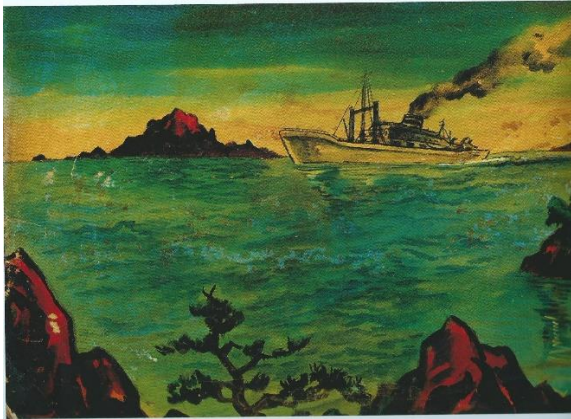


Tara M. McGowan, *The Many Faces of Kamishibai (Japanese Paper Theater) : Past, Present, and Future*, 2018.

Fig 42-56



Le Prince de Gamma, enfant et super-héros, pourrait nous faire penser à un Peter-Pan interstellaire. Dans cet épisode, on retrouve un sous-marin en forme de monstre, nous rappelant l'univers de Jules Verne.



Les quatre planches ci-dessus marquent une évolution crescendo de l'action. Le bateau, voguant sur une mer calme, est soudainement en proie à de terribles secousses, provoquant cris et panique. Le monstre surgit de l'eau, dominant le navire, et le détruit d'un terrible coup de sa pince géante. Le trait met en avant la dynamique de l'action et la violence du mouvement pour un rendu cinématographique totalement immersif.



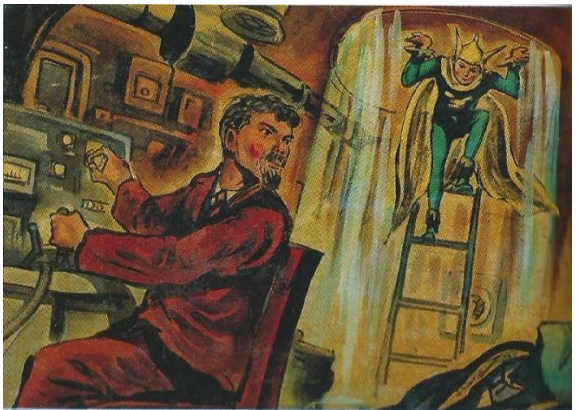
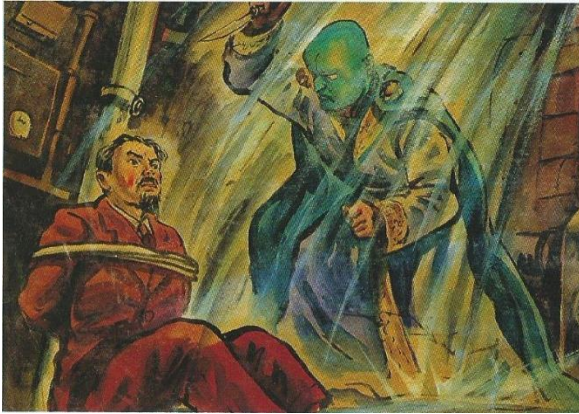
Cette planche vient conclure le mouvement des précédentes de manière dramatique. Les passagers sont emportés dans un tourbillon de vagues.

A noter la mise en avant des enfants que l'on voit en avant-plan de l'image. Deux enfants occupent également une place centrale sur la troisième planche. La thématique de l'enfant en danger est un standard de la culture populaire au Japon.



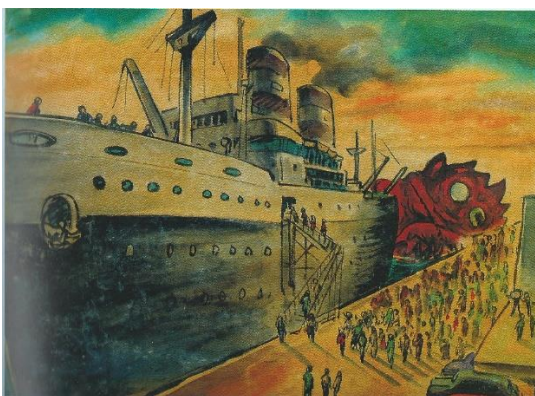
La planche suivante nous emmène en ville où la population apprend le drame par l'entremise des journaux. Techniquement elle marque une ellipse entre deux parties de l'histoire marquées par l'action. Elle permet également au spectateur de souffler.

On enchaîne ensuite avec l'apparition du Prince de Gamma qui brise l'œil en verre du « monstre ».



Les quatre planches suivantes forment un nouvel ensemble. Alors que l'eau s'infiltré dans le sous-marin, le méchant s'apprête à tuer son otage lorsque le Prince de Gamma surgit et assomme son adversaire. L'otage libéré peut alors prendre les commandes du sous-marin tandis que le Prince ferme l'écotille pour stopper l'eau.

Encore une fois un découpage de l'action très cinématographique conçu pour tenir le spectateur en haleine.



Le "monstre marin" est amené au port par un paquebot, l'otage libéré retrouve sa fille, sous le regard d'une foule émue et l'objectif d'un photographe.



L'histoire se termine sur une vue en contrebas du Prince observant la scène. Il s'envolera sans attendre les remerciements de la foule admirative.

Le Prince de Gamma et le Monstre marin.

Source : *Manga Kamishibai : du théâtre de papier à la bd japonaise*, de Eric P. Nash, p.27-36.

Fig 57



*Namagatsu
Takeo, Ôgon Bat,
L'histoire de
Nazo, 1930.*

Fig 58-61

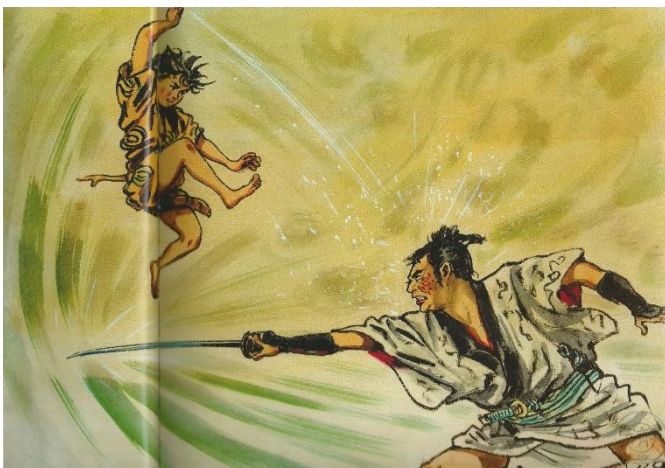


Tanuki, Le Dragon volant, épisode 1.

Source : *Manga Kamishibai : du théâtre de papier à la bd japonaise*, de Eric P. Nash, p.44.

Nous sommes ici dans le registre des histoires surnaturelles, forts appréciées au Japon. Dans cette série, le héros aidé par les *tanuki* (une sorte de blaireau japonais) affronte la Renarde Blanche. Il s'agit ici de l'adaptation d'une histoire de fantômes du théâtre *nô*.

Fig 62



Source : *Manga Kamishibai : du théâtre de papier à la bd japonaise*, de Eric P. Nash, p.50-51.

Tiger Boy.

Fig 63-66



Le Prince de Gamma au Château du démon de l'espace.

Source : Manga Kamishibai : du théâtre de papier à la bd japonaise, de Eric P. Nash, p.39.

Cette fois le Prince de Gamma se retrouve sur une planète rocheuse pour sauver des enfants prisonniers d'un terrible monstre de l'espace. Il ramène les enfants sur terre à bord de sa soucoupe volante, échappant de justesse à l'explosion de la planète. Dans la dernière planche, on voit le Prince sous son apparence humaine, celle d'un jeune garçon des rues, déguenillé, marchant dans les banlieues pauvres de Tôkyô.

Le Prince de Gamma est l'un des tous premiers super-héros ayant un alter ego dans la vie quotidienne. Cette dernière planche est comparable aux derniers plans du Spiderman de Steve Ditko, où le héros redevient le simple adolescent Peter Parker.

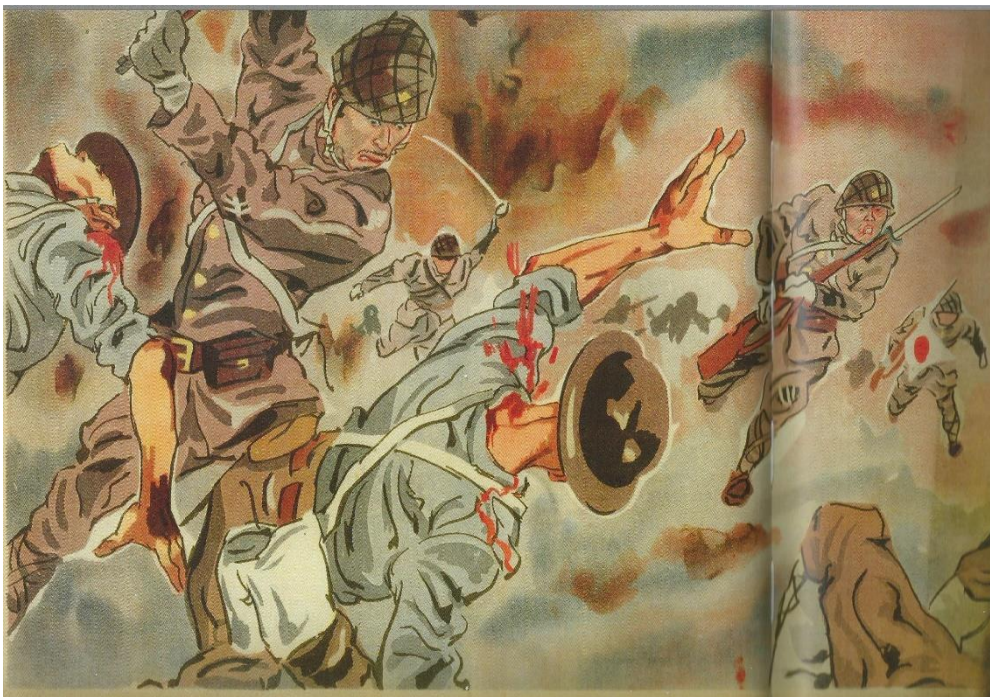
Fig 67-68



Source : *Manga Kamishibai : du théâtre de papier à la bd japonaise*, de Eric P. Nash, p.174-175.

Alors que tous les officier japonais étaient décrits comme une incarnation du sadisme chez les Alliés, les Japonais représentaient l'Américain comme un gorille rougeaud et cruel. Sur la planche de droite on voit des soldats américains prendre plaisir à fouetter un civil innocent. Le but était double : justifier la brutalité japonaise envers les prisonniers et insinuer qu'il vaut mieux mourir que de se rendre à l'ennemi.

Fig 69



Source :
Manga Kamishibai : du théâtre de papier à la bd japonaise, de Eric P. Nash, p.216-217.

Soldats japonais chargeant à la baïonnette, tels des samurai modernes.

Fig 70-75

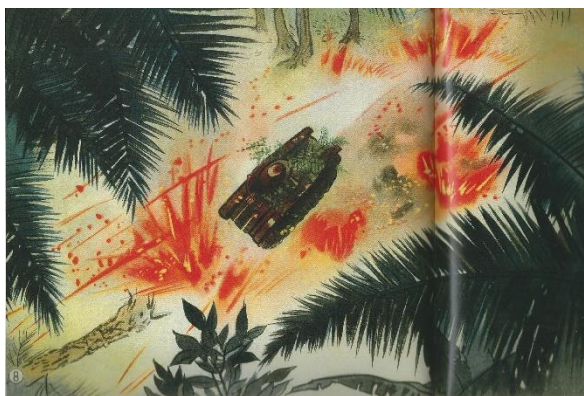


Source : *Manga Kamishibai : du théâtre de papier à la bd japonaise*, de Eric P. Nash, p.206-211.

Saut en parachute.

Kamishibai réaliste, presque documentaire, qui met en scène un commando de soldats parachutés. On remarque que l'histoire commence par une scène d'entraînement des soldats au combat à la baïonnette. Ces derniers portent des protections de kendo. Sur la dernière planche, on les voit lever les bras, saluant les avions et brandissant le drapeau. La propagande est axée sur le code du bushi, la voie des guerriers et les soldats de l'empire présentés comme des samurai modernes.

Fig 76-80



Kimata Kiyoshi, Le jeune birman et les chars, 1944.

Source : Manga Kamishibai : du théâtre de papier à la bd japonaise, de Eric P. Nash, p.188-191.

Dans cette histoire, un jeune garçon birman indique aux soldats japonais où

se trouvent les britanniques embusqués. On peut voir les japonais charger au sabre ou à dos de buffle face à une armée britannique en déroute malgré leurs chars. Le garçon, que l'on voit courir aux côtés des soldats est finalement félicité pour son courage alors que les villageois birmans le saluent à la japonaise. Le but est ici de renforcer le patriotisme des enfants japonais tout en encourageant les populations occupées à coopérer.

Fig 81-82

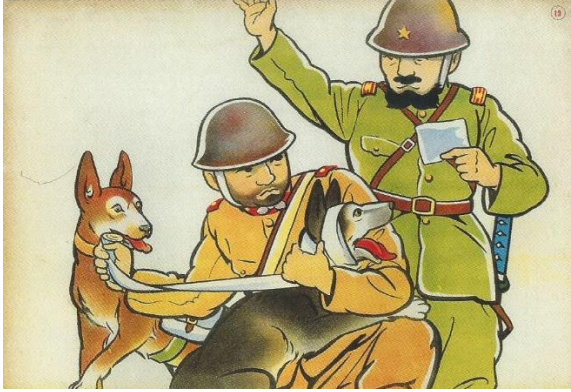


Source : Manga Kamishibai : du théâtre de papier à la bd japonaise, de Eric P. Nash, p.185.

Guide de construction d'un abri anti-aérien. A la fin de la guerre, le Japon n'a plus de couverture anti-aérienne et subi un bombardement intense. Ce guide indique les dimensions de l'abri. Ce sont les vieillards et les enfants qui sont chargés des travaux, seule main d'œuvre encore disponible avec les femmes.

Fig 83-88





Source : Manga Kamishibai : du théâtre de papier à la bd japonaise, de Eric P. Nash, p.196-199.

Chiens soldats.

Histoire à l'intention des enfants, le but est de jouer sur l'affection des enfants envers les chiens. Pas de sang, pas de mort, on ne voit même pas l'ennemi. Les chiens sont souriants, heureux de remplir leur devoir de messager. Dans la troisième planche, on insiste sur la discipline des chiens dont l'attitude se calque sur celle des soldats. Sur la cinquième planche le chien blessé est soigné comme le serait un humain. Finalement les soldats fêtent la victoire avec le traditionnel cri « *banzai* », bras levés. Le chien blessé participe en brandissant un drapeau.

Fig 89-97



Source : Manga Kamishibai : du théâtre de papier à la bd japonaise, de Eric P. Nash, p.200-205.





Kintarô parachutiste.

Kintarô est inspiré de Momotarô, personnage de conte très apprécié des enfants. L'histoire est celle du commando de Kintarô, parachuté et affrontant courageusement l'ennemi et ses chars. Ils finissent par triompher glorieusement. Dans ce kamishibai à l'intention des plus jeunes on retrouve de nombreux codes communs avec ceux destinés aux adultes.

L'histoire nous rappelle celle traitant des parachutistes (fig 70-75). On retrouve aussi la symbolique du samurai moderne n'hésitant pas à s'attaquer aux chars ennemis armé seulement d'un revolver, un sabre et une grenade. On retrouve des scènes de charge à la baïonnette et au sabre, face à des ennemis apeurés, représentés de manière caricaturale. Enfin, comme de nombreuses histoires, on termine par le « *banzai* », bras levés, drapeau dressé, avec la présence des avions japonais maîtrisant le ciel.

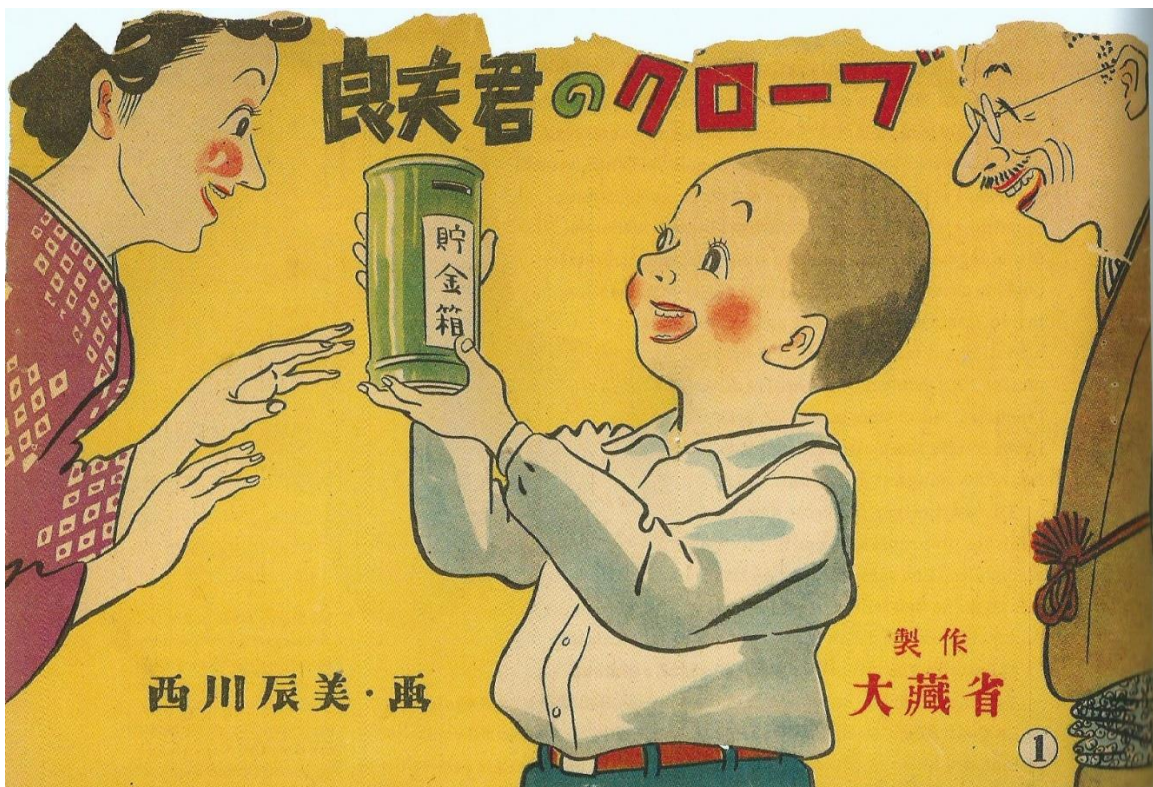
Le lien entre Kintarô et Momotarô est doublement efficace, dans le sens où il associe Kintarô à un héros apprécié de contes qui se bat pour protéger le Japon des démons extérieurs, et l'entoure d'animaux anthropomorphisé, ce qui attire généralement beaucoup les enfants.

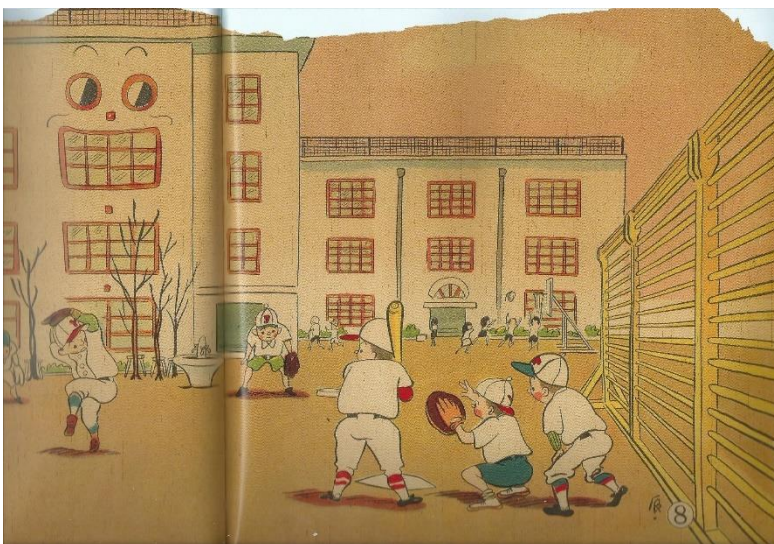
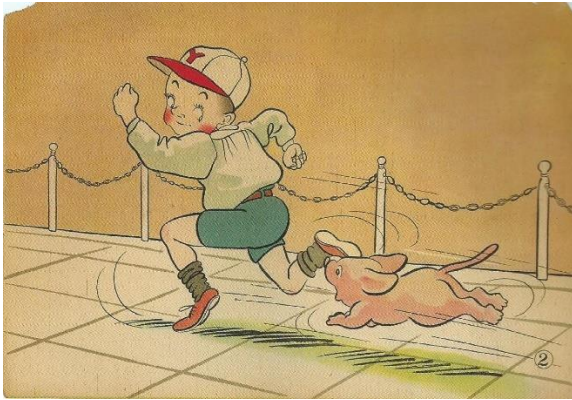
Fig 98



Utagawa Kuniyoshi, Momotarô et ses compagnons le singe, le blaireau et le faisán, avec un démon captif, 1855.

Fig 99-106





Source : Manga Kamishibai : du théâtre de papier à la bd japonaise, de Eric P. Nash, p.250-255.

Le gant de Yoshio.

Le but de cette histoire est de faire intégrer aux japonais les valeurs américaines. Les Américains ont estimé que les enfants étaient de bons vecteurs d'action. Ils sont plus manipulables et peuvent servir à influencer les parents. De plus ils représentent l'avenir. Autre point d'accroche, le base-ball, sport emblématique des Etats-Unis et extrêmement populaire au Japon.

Le ton est donné dès la première planche : l'enfant, habillé à l'occidentale présente fièrement sa tirelire à ses parents, vêtus de kimonos. L'enfant est tourné vers l'avenir et la nouvelle société, il aura pour tâche d'y guider ses parents.

Yoshio souhaite s'acheter un nouveau gant de base-ball et, sur les conseils du vendeur, va accumuler des bons de réductions afin de s'acheter la tenue complète. Sur la cinquième planche, il explique à sa mère comment il va pouvoir s'acheter sa tenue. Il se fait représentant du nouveau Japon, prospère, entrepreneur, et consommateur.

L'instituteur est également acteur de ce changement de société et encourage les enfants à se procurer des bons de réductions afin de les rassembler et d'acheter de l'équipement de sport pour l'école.

Cette histoire, mettant en avant l' « *american way of live* », se termine par un plan sur la cour de récréation où les enfants profitent de leurs nouveaux équipements, les garçons jouant au base-ball (avant-plan) et les filles au basket-ball (arrière-plan).

Fig 107-108

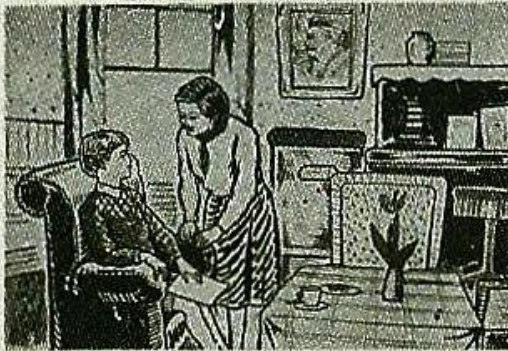
Suppressed Communist Kami-shibai
"The Land of the Workers"



1. "The USSR is the only country of workers and farmers in the world."



2. "There is the capitalist who is unsatisfied unless he makes a profit."

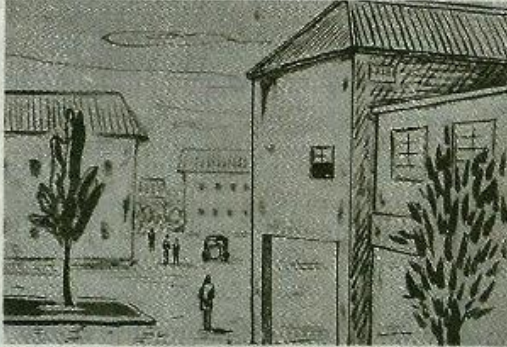


3. "There is a piano and a phonograph and it is only a worker's home."



4. "Hunger, sickness, unemployment! Yes, we Japanese are always afraid."

Suppressed Communist Kami-shibai



5. "These are the workers' houses. They are all clean and complete with every convenience."



6. "Think of our noisy tenements full of rubbish and dirt."



7. "Only we the workers can revive once more this pitiful and sorrowful Japan."



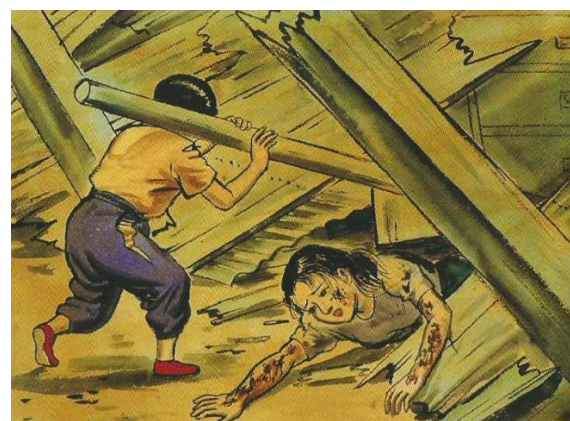
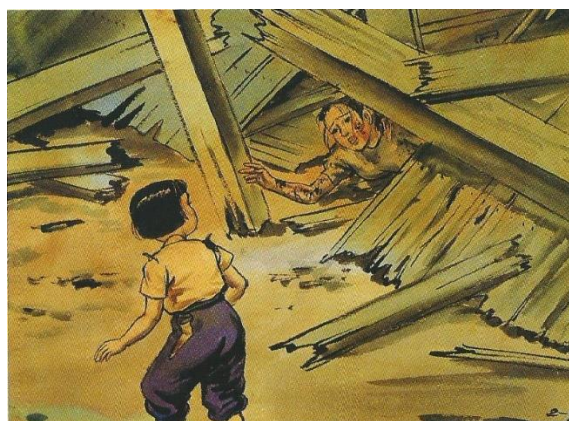
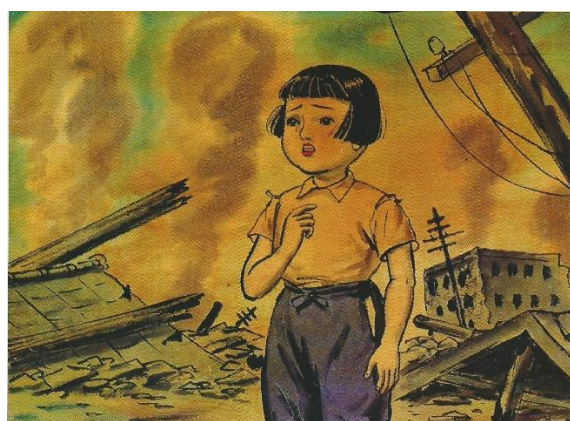
8. "The capitalist says labor is cheaper than capital."

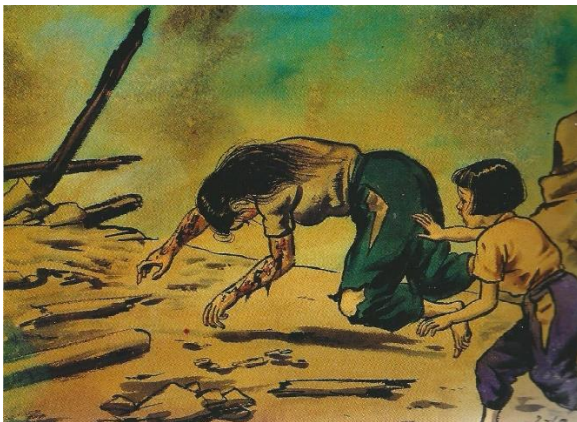
"The Land of the Workers" (Hataraku Mono No Kuni) was produced by the Democratic Culture League (Bunren).

Kata Koji, Hataraku mono no kuni (Le Pays des ouvriers).

Ce kamishibai, frappé d'interdiction, présente une vision idéalisée de l'U.R.S.S., en opposition à la misère présente dans les taudis tokyoïtes.

Fig 109-119





Nagata Shin et Ineniwa Keiko, Heiwa no Chikai (Une Promesse de paix), 1952.

L'histoire d'une petite fille à la recherche de sa mère après un bombardement atomique. Il s'agit d'un classique au Japon qui était raconté dans toutes les écoles. Cette histoire, chargée d'émotion, ne cherche pas à atténuer l'horreur pour les enfants. Le but est de montrer ce qu'il s'est passé, d'exorciser un traumatisme dont l'évocation fut interdite durant l'occupation. Le but est de bouleverser afin que nul n'oublie. L'errance de cette fillette au milieu d'une ville dévastée, au milieu des cadavres calcinés, la découverte de

proches, morts, les larmes de l'enfant sur le corps de sa mère, tout cela doit être montré dans toute son horreur afin de résonner comme un cri : « Plus jamais ça ! ».

Fig 120



Source : Manga Kamishibai : du théâtre de papier à la bd japonaise, de Eric P. Nash, p.258.

Fig 121



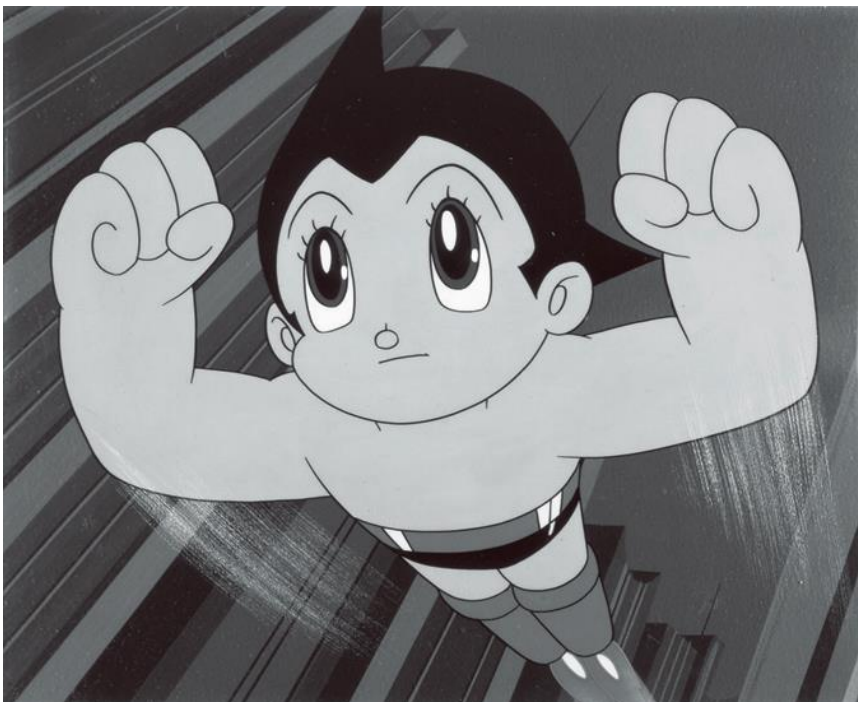
Source : Manga Kamishibai : du théâtre de papier à la bd japonaise, de Eric P. Nash, p.264.

Fig 122



Source : *Manga Kamishibai : du théâtre de papier à la bd japonaise*, de Eric P. Nash, p.279.

Fig 123



Tezuka Osamu, *Tetsuwan Atomu (Astro boy)*, 1963-1966.

Première adaptation animée du manga éponyme par l'auteur lui-même.

Fig 124-127



Mizuki Shigeru, Kuruma le chat.

Œuvre de type *shōjō* de Mizuki Shigeru. Il s'agit d'un drame familial. Une petite fille, vivant dans une banlieue urbaine pauvre recueille un chaton. Mais le père, alcoolique et brutal interdit à ses filles d'avoir un animal et jette le chaton à la rue. La fille ira le récupérer et le cachera. Arrivera-t-elle à le garder ?

Ici, Mizuki Shigeru propose un style particulièrement réaliste, qui dénote avec le style fantastique avec lequel il a percé dans le *manga* (cf fig 128 et 129).

Fig 128-129



Mizuki Shigeru, *Hakaba no Kitarô* (*Kitarô du cimetière*), 1965, Kodansha.

Personnage phare de Mizuki Shigeru, *Kitarô le repoussant*.

Avec ce personnage, l'auteur popularise le genre surnaturel et devient le grand maître du manga de *yôkai*, les esprits et monstres du folklore japonais.



Mizuki Shigeru, *NonNonBâ*, 1977, Chikuma Shobô.

NonNonBâ raconte la vie de la vieille dame qui racontait des histoires de *yôkai* au Shigeru enfant, dans les années 30. C'est elle qui lui a donné goût à toutes ces histoires fantastiques. Ce manga est traduit en français et publié chez Cornélius en 2006, il obtient le prix du meilleur album au Festival d'Angoulême en 2007.

Fig 130-131



Géraldine Eischner-Fred
Sochard, *Le casque Okapi*,
2018, Callicéphale Editions.

7

FR

Entre deux combats, assis sur un coin de paille, les soldats se reposent tant bien que mal. Certains écrivent à leur famille, d'autres ouvrent les colis tant attendus. On se fait un bouillon Kub. On fume la pipe pour se réchauffer.

Grand-père Émile, qui a toujours été champion de cartes au village, joue avec ses camarades de tranchées comme avant au bistrot. D'une main sûre, il coupe, il pioche et bat tout le monde, même les gradés ! Mais trèfle ou carreau, peu importe. Ici, dans l'abri, on gagne, on perd, c'est pour du beurre.

Pas comme là-haut où on se bat pour de bon, pour sauver sa peau.

DE

Zwischen zwei Kämpfen, in einer Ecke auf Stroh sitzend, erholen sich die Soldaten mehr schlecht als recht. Einige schreiben ihren Familien, andere öffnen sehnlichst erwartete Pakete. Man macht sich eine Suppe mit einem Brühwürfel. Um sich aufzuwärmen raucht man eine Pfeife. Großvater Émile, der im Dorf immer das Ass beim Kartenspiel war, spielt mit seinen Kameraden wie zuvor im Bistrot. Mit sicherer Hand, hebt er ab, zieht Karten und schlägt alle, selbst die oberen Dienstgrade! Aber egal ob Kreuz oder Karo. Hier im Schutzgraben, gewinnt man, verliert man, es geht um nichts.

Nicht wie oben, wo man wirklich kämpft, um seine Haut zu retten.



Alors que l'image du haut est face au public, la planche précédente est glissée à l'arrière, permettant au conteur d'en voir le verso (image du bas). On y trouve une miniature de ce que voit le public, ainsi que le texte (ici en version bilingue français/allemand). On peut parfois aussi y trouver des indications de mise-en-scène indiquant quand et de quelle manière il faut passer à la planche suivante.

Fig 132



Krisztina Maros, Salut petit pois ! 2013 Callicéphale Editions.

Kamishibai destiné aux enfants à partir de 4 ans.

Fig 133-134



Matsutani Miyoko-Horuichi Seichii, Shitakirisuzume (Le moineau à la langue coupée), 2009, Dôshin-sha.

Kamishibai reprenant un conte populaire japonais.

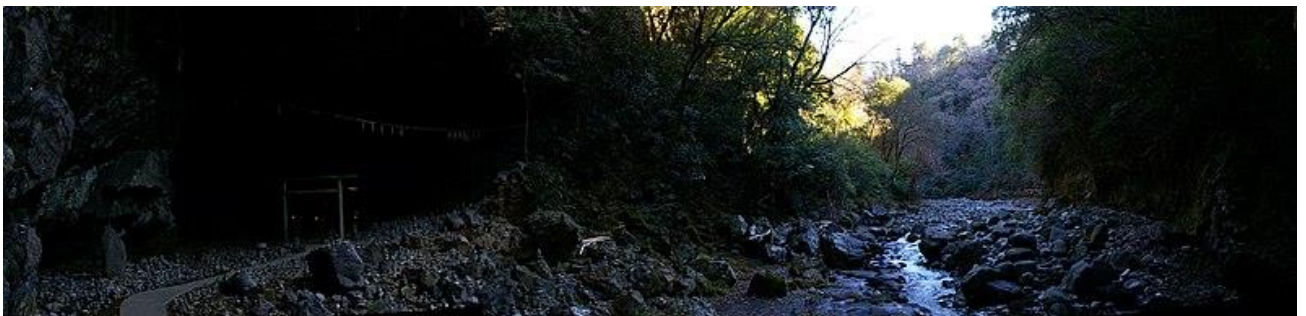
Fig 135



Shunsai Toshimasa, Iwato kagura no kigen, 1887.

Représentation de la danse d'Ame-no-Uzume-no-Mikoto que l'on voit au centre en avant-plan. On voit à l'arrière centre Amaterasu sortir de sa grotte, intriguée par les cris et chants des dieux rassemblés. En sortant, elle illumine le monde de sa lumière solaire. Caché derrière le rocher fermant la grotte, Ame-no-Tajikarao, dieu de la force, s'apprêtant à saisir Amaterasu pour l'obliger à sortir entièrement.

Fig 136

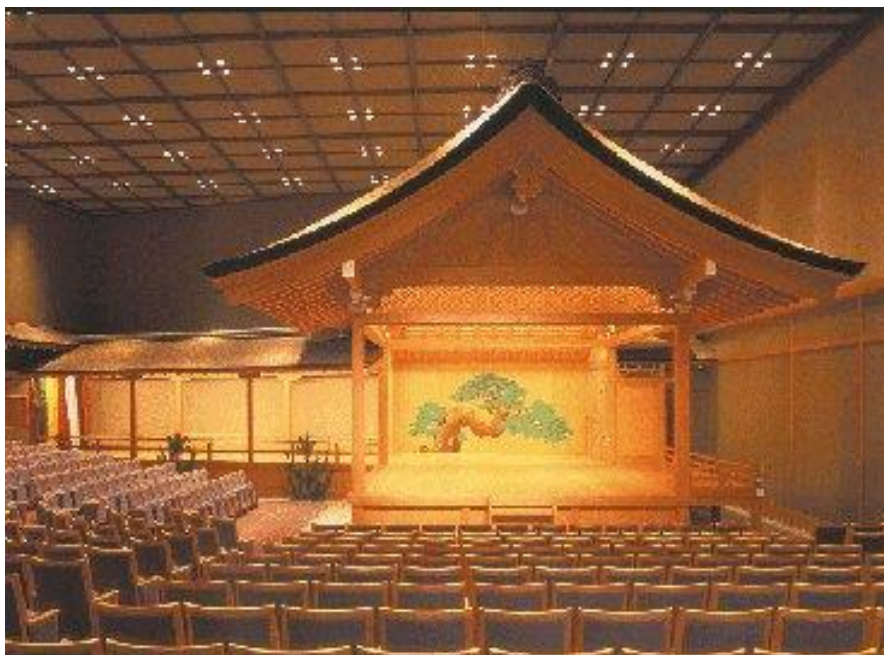


Takasunrise0921, Amanoyasugawara, Licence CC-BY-SA.

Amanoiwato: Grotte de la déesse du soleil.

Il s'agit de la grotte où, selon le *Kojiki*, Amaterasu se serait enfermée après s'être disputée avec son frère Susanoo. Et c'est dans le lit de cette rivière que les dieux se seraient rassemblés pour mettre-en-scène la danse d'Ame-Uzume. La grotte abrite un sanctuaire, Amanoyasugawara.

Fig 137



*Théâtre national du nô,
Tôkyô.*

Fig 138



松岡明芳,
春日神社
一篠山一
翁奉納
P1011774,
License
CC-BY-
SA.

Représentation de nô, on voit le *shite*, masqué, à gauche. Les musiciens sont à l'arrière.

Fig 139



Toto-tarou, Noh-stage, License CC-BY-SA.

Schéma de la scène de *nô*.

Au fond à jardin, la fin du *hashigakari*, le chemin qui mène les artistes à la scène. La scène, elle, est carrée, délimitée par quatre piliers. Le *shite* occupe l'espace scénique tandis que le *waki* s'assied au pied du pilier en avant-cour. Le *ji.utai* s'installe à côté de la scène, côté cours, et les musicien à l'arrière. Sur ce schéma on peut voir deux personnes assises à l'arrière des musiciens, côté jardin, ce sont les *kôkens*, les assistants.

Fig 140-142



Dopehat39, Ôtsuzumi and kotsuzumi, License CC-BY-SA.

A gauche, le tambour de hanche :
ôtsuzumi.

A droite, le tambour d'épaule :
kotsuzumi.



Taiko-Kaiser-Drums, Shime Daiko drum - Shime Taiko Trommel, License CC-BY-SA.

Taiko. Ce tambour est plus grand que les précédents et se positionne au sol.

On peut voir de quelle manière les percussionnistes positionnent leur instrument sur le schéma de la scène de *nô* (fig 139).



Nôkan.

Le *nôkan* est une flûte en bambou à sept trous utilisés dans les spectacles de *nô* et parfois de *kabuki*. Son organologie est particulière, les intervalles n'étant ni justes ni bien fixés.

Fig 143



Hiart, Noh robe for man's role (kariginu) from Japan, Honolulu Museum of Art 2557, Licence CCO.

Costume de *nô* pour personnage masculin.

Fig 144-148



Masque de nô.

De gauche à droite : esprit vengeur féminin, démon, adolescent, femme, vieillard.

Fig 149-150



sailko, Scena da rappresentazioni no e kyogen, 1700 ca, License CC-BY-SA.

Extrait d'une estampe représentant une scène de *kyôgen* et de *nô*. Auteur inconnu.

Il s'agit ici de la partie de l'œuvre représentant le *kyôgen*.



*Corpse Reviver, Himeji-jo
Takigi Nou 39 37, License
CC-BY.*

Scène de *Kyôgen*.

Fig 151



Shinji Aoki, Japan Arts council, 2017.

Scène de bunraku, vue de côté.

Le plateau est divisé en trois parties. A l'avant, une zone accueillant des éclairages. Ensuite, une zone dédiée aux scènes d'extérieur. En fond, une zone pour les scènes d'intérieur. Devant chaque zone, une séparation appelée *tessuri*. Le niveau de sol fictif est situé au sommet de ces *tessuri*, comme on peut le voir sur la photo à la position des pieds des poupées.

A l'angle supérieur droit de la photo, on voit la zone réservée au *tayû* et au musicien.

Fig 152



Rdsmith4, Man playing shamisen, License CC-BY-SA.

A gauche le *tayû* devant son lutrin.

A droite le musicien et son *shamisen*.

Fig 153



Art in Japan. Britannica photo.

Les deux maîtres, au visage découvert, chacun manipulant une poupée. A droite, visage couvert, le *hidarizukai* manipulant le bras gauche. On peut

aussi apercevoir le bras du *ashizukai* manipulant les jambes.

Fig 154-156



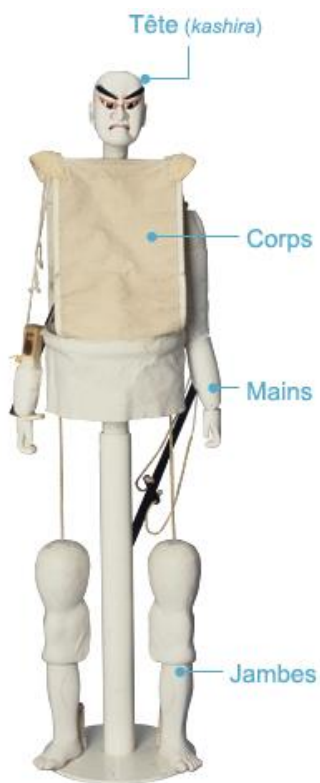
Anonyme.

Tête de poupée *bunraku*. On voit distinctement les possibilités d'animation du visage au niveau des yeux et de la bouche.



Ellywa, Bunraku doll in national theatre Osaka 2, License CC-BY-SA.

Poupée de *bunraku* habillée et coiffée.



Tête (*kashira*)

Corps

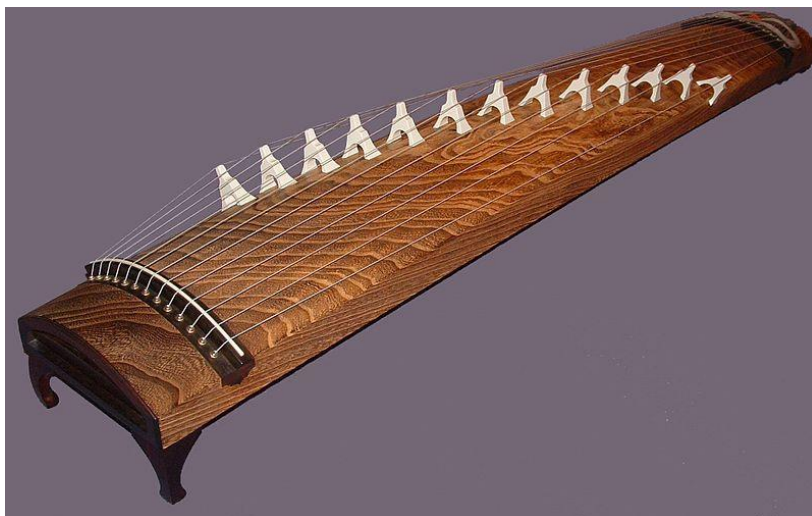
Mains

Jambes

Shinji Aoki, Japan Arts council, 2017.

Poupée de *bunraku* sans perruque et sans vêtement.

Fig 157



Smgregory, Japanese Koto,
License CC-BY-SA.

Fig 158-159



Anonyme, *Okuni Kabuki-zu Byōbu*, vers 1600.

Il s'agit d'une représentation d'un spectacle de Okuni.

C'est le plus ancien portrait connu de la danseuse.

Fig 160-162



藤崎智也, 日本舞踊 長唄「鷺娘」, License CC-BY-SA.

L'acteur *onnagata* Akifusa Guraku.



Anonymous, Komazō Ichikawa VII (1833–1874) as Watō Nai in *Kokusen-ya Kassenn Act II "Senri-ga-Take"*, ?.

L'acteur *aragato* Komazō Ichikawa VII.



Anonymous, Kōshirō Matsumoto VII as Benkei, 1943.

L'acteur *wagoto* Kōshirō Matsumoto VII.

Fig 163-165



Joe Mabel, Edo-Tokyo Museum - lifesize replica of the Nakamura-za kabuki theater 01, License CC-BY-SA.

Réplique du Nakamura-za (une salle de théâtre *kabuki*), tel qu'il était à l'ère Edo (Edo-Tôkyô Museum).



Toyokuni Utagawa III, *Odori-keiyō Edo-e no Sakae*, 1858.

Salle de *kabuki* au XIX^e siècle.



Mobnoboka, Tokiwaza 2, License CC-BY-SA.

Scène de théâtre *kabuki*. Tokiwa-za (Nagatsugawa).

Fig 166



GanMed64, Kabuki dance, Sadler's Wells Theatre, London, License CC-BY.

Les scènes dansées peuvent parfois être assez spectaculaires.

Fig 167



Nicojay, *Pattern of kumadori*.

Exemples de *kumadori*, les maquillages de *kabuki*.

Fig 168



Kitagawa Utamaro I, *Un enfant tourmenté*, 1800.

Les paroles de l'enfant, texte et image mêlés, prennent place dans une espèce de nuage semblant prendre sa source au niveau de sa nuque.

Fig 169-170



Kumahiko Nishina, Umon Torimonochô :RokubanTegara Jinenji, 1930.

Arashi Kanjûrô est Umon Torimonochô.

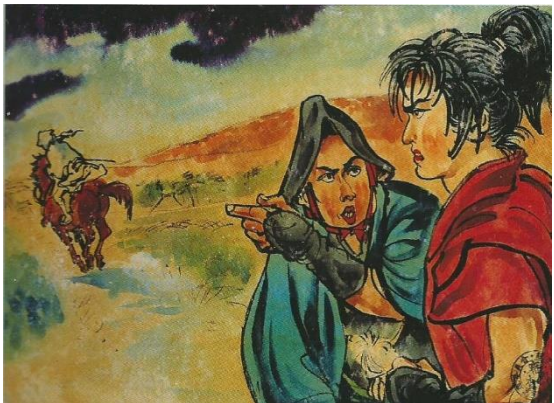


L'Inspecteur samourai.

Source : Manga Kamishibai : du théâtre de papier à la bd japonaise, de Eric P. Nash, p. 64.

On distingue aisément la différence de traitement entre les deux personnages. Le héros est dessiné de manière réaliste, à l'image de l'acteur Arashi Kanjûrô qui interprète le personnage au cinéma. A côté de lui, un faire-valoir traité dans un style bande-dessinée.

Fig 171-174



Tange Sanzen

Source : Manga Kamishibai : du théâtre de papier à la bd japonaise, de Eric P. Nash, p.72-73.

Action enchainée sur trois planches. On peut suivre aisément le déroulement de l'action comme on le ferait au cinéma. Le dessinateur emprunte d'ailleurs aux techniques

cinématographiques pour ce qui est du cadrage de l'image et de la profondeur de champs.



Source : Manga Kamishibai : du théâtre de papier à la bd japonaise, de Eric P. Nash, p. 71.

Scène de souvenir amorcée par cette planche où le héros fait face à une image de son passé. Le

flash-back se manifeste par un halo flou entourant son souvenir.

Fig 175-176



*Le Prince de Gamma au
Château du démon de l'espace.*

*Source : Manga Kamishibai :
du théâtre de papier à la bd
japonaise, de Eric P. Nash,
p.37.*

Carton titre.



Comparaison entre les
génériques du serial
Flash Gordon (Frederick
Stephani et Ray Taylor,
1936) et de *Star Wars*
(Georges Lucas, 1977).

Fig 177-179



*Kurosawa Akira,
Ran, 1985*



Kurosawa Akira, Madadayo, 1993



Kurosawa Akira, Hachi-gatsu no kyōshikyoku (Rhapsodie en août), 1991.

Fig 180-182



*Ingmar Bergman,
Skammen (La Honte),
1968.*

Liv Ullmann.



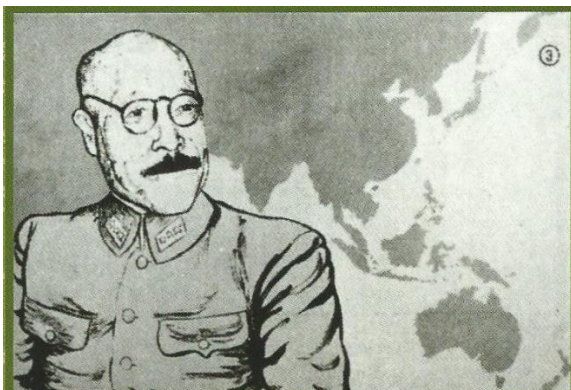
Nagata Shin et Ineniwa Keiko, *Heiwa no Chikai (Une Promesse de paix)*, 1952.

Fig 183



Ingmar Bergman, *Fanny och Alexander (Fanny et Alexandre)*, 1982.

Fig 184



Source : *Manga Kamishibai : du théâtre de papier à la bd japonaise*, de Eric P. Nash, p.168.

A gauche, le premier ministre Tojo dominant la zone d'expansion japonaise. A droite, les caricatures de Churchill et Roosevelt bombardé par l'aviation japonaise.

Fig 185



Anonyme, Kurogo, 1932.

Kôken assis derrière l'acteur.

Fig 186-187



Goinjapanesque.com

Travail du regard de l'acteur kabuki
effectuant le *mie*.



Anonyme, *Danjuro Ichikawa IX as Kamakura Gongoro Kagemasa in Shibaraku, 1895.*

L'acteur Danjûrô Ichikawa IX effectuant le *mie*.

Fig 188-190



*Alex Bonnemaïson,
kamishibai creche
Louise Michel
Villiers, License
CC-BY-NC-ND.*

Séance de kamishibai en crèche.



Moroboshi, Kamishibai artist at kyomizudera 1, 2009.

Gaitô racontant une histoire d'Ôgon Bat au pied du temple Kyomizudera.



Mireille Grosjean, Kamishibai, 2011.

Gaitô installé dans un parc de Shimonoseki. Il est équipé de matériel de sonorisation.

Fig 191



Art Basic for Children, Kunstenfestivaldesarts, 2010.

Fig 192-193



Thierry Hercod et Yannic Duterme.

Mukashi Mukashi 昔々, asbl

Natya-Sastra et Fantastique
Collectif.



Yannic Duterme.

Mukashi Mukashi 昔々, Natya-

Sastra et Fantastique Collectif.

Fig 194



Martin Michiels.

Mukashi-Mukashi, Compagnie Fables Rondes.

Fig 195



Perry Rose.

*Isapo., asbl
Natya-
Sastra et
Compagnie
sQueezz*

Fig 196-198



Sabine De Greef.

Qui fait Bzz ?

CotCotCot-
apps.com, Des
Carabistouilles
Sprl.



Frederic Houtteman.

*Petit déjeuner sur
l'herbe,*

Compagnie

Semences d'art.



Fig 199-200



Grapher Co.

*Otto l'Accessoiriste,
Compagnie des
Bonimenteurs.*

Fig 201



Ogawa Mai et Mathieu Vandermolen.

« *Le kamishibai musical* », par Ogawa Mai et Mathieu Vandermolen.

Fig 202-205



Christian-Michel Joiris.

Tu n'as rien vu à Fukushima, par le Fantastique Collectif.



© Christian-Michel Joiris



