

Remerciements

Je tiens à remercier les nombreuses personnes qui m'ont accompagné et soutenu durant mon cursus universitaire et l'élaboration de ce mémoire.

Je pense à l'ensemble de mes professeurs pour l'enseignement prodigué. Je tiens à remercier particulièrement Madame Véronique Lemaire, pour sa disponibilité, et bien sur mon promoteur, Monsieur Jonathan Châtel, qui a accepté de me suivre dans cette aventure, me prodiguant de précieux conseils et encouragements, et faisant preuve d'une grande patience à mon égard.

Je tiens aussi à souligner l'apport des nombreuses personnes avec lesquelles j'ai pu échanger sur le sujet de mon travail, proches, amis, rencontres imprévues. Parmi elle, je m'en voudrais de ne pas citer Nicolas Duviviers pour toutes ces heures de discussions à bâton rompu autour du kamishibai. Tous ces échanges m'ont enrichi, m'ouvrant à d'autres point de vue et remotivé lorsque l'inspiration faisait défaut.

Je remercie également les personnes qui ont pris de leur temps pour me rencontrer et me faire part de leur expérience dans le domaine du kamishibai : Catherine Vanandrue, Isabelle Colassin, Ogawa Mai, Sabine De Greef, Kono Yoshiko, Lien Hemerijckx et Art Basic for Children, Cécile D'Hoir et le Centre de Littérature Jeunesse de Bruxelles.

Merci à Nadine Sprangers, Christian Sprangers Annick Hubrecht et Lorie Strens pour les relectures, corrections et conseils. Merci aussi à Sophie Duterme et Christophe Bouché pour leur aide dans les traductions.

Un très grand merci aussi à mes parents et à toute ma famille pour l'accompagnement, en particulier à mes enfants, Sola et Laï, pour leur patience et leur compréhension, et bien sûr à mon épouse, Nao, pour ses conseils, son éclairage sur le Japon sur la langue japonaise, et surtout pour son énorme soutien et sa présence tout au long de ces quatre années passées, sans lesquels je n'aurais jamais pu mener à bien ce travail.

Table des matières

Avant-propos	5
Introduction	7
Première partie : Présentation	11
I. Description	11
II. Historique	13
1. Les origines et les influences	13
1) L'héritage graphique	13
a) Les emaki	13
b) La période Edo	14
2) Un art vivant	18
2. L'âge d'or du kamishibai	21
1) L'émergence du kamishibai	21
2) Les années de guerre	23
3) L'occupation américaine	26
4) Le déclin	28
5) Le kamishibai éducatif	30
III. Le kamishibai en Europe	33
1. La découverte	33
2. L'édition	34
1) En Europe	34
2) Hors Europe	37
3) Les kamishithèques	38
IV. Vers un renouveau ?	40

Deuxième partie : Hybridité	42
I. Le théâtre traditionnel japonais et la multidisciplinarité	42
1. Les mythes fondateurs	43
1) La danse d'Ame-no-Uzume-no-mikoto	43
2) La lutte entre Umisachi et Yamasachi	44
2. Les formes classiques	45
1) Le théâtre nô	45
2) Le kyôgen	47
3) Le bunraku	47
4) Le kabuki	49
II. L'héritage graphique	53
III. Kamishibai et cinéma	56
IV. Art et pédagogie	65
1. Le choc de l'image	67
2. Applications pédagogiques contemporaines	69
1) L'atelier kamishibai	70
a) La pratique	70
b) L'écriture	71
c) La réalisation graphique	71
d) La fabrication d'un butai	72
2) Apprentissage des langues	73
3) Publics différenciés	74
V. Dérives propagandistes	77

Avant-propos

Le lecteur découvrira dans cet ouvrage de nombreux termes japonais, ainsi que des références temporelles propres à la chronologie historique japonaise.

Nous souhaitons donc, avant de commencer, faire part au lecteur de quelques précisions qui, nous l'espérons, faciliteront la lecture de ce qui suit.

- Nous respectons l'usage japonais qui veut que le nom de famille précède le prénom.
- Les noms et termes japonais sont retranscrits selon la méthode Hepburn.
 - e : se prononce « é »
 - u : se prononce « ou »
 - w : se prononce « oua »
 - g : toujours dur (« ge » se prononce « gué » et « gi » se prononce « gui »)
 - h : toujours aspiré
 - r : prononciation intermédiaire entre le « r » et le « l »
 - s : toujours sourd (« asa » se prononce « assa »)
 - ch : se prononce « tch »
 - sh : se prononce « ch »

Les voyelles sont toujours diphtonguées. L'accent circonflexe indique une voyelle longue (gaitô se prononce ga-i-too). Une consonne doublée demande une prononciation doublée (gakkô se prononce gak-koo).

- L'archipel japonais se compose de quatre îles principales : Honshû, la grande île centrale, Hokkaidô, au nord-est, Shikoku, au sud à hauteur d'Osaka et Kyûshû, au sud-ouest. Honshû peut être divisée en deux parties : la partie orientale, dominée par Edo/Tôkyô et la partie occidentale sous l'influence de Kyôto, l'ancienne capitale impériale, et Ôsaka, le centre commercial du pays.

Chronologie¹

Protohistoire

Jômon	8000 av. J-C. – III ^e siècle av. J-C.
Yayoi	III ^e av J-C. – III ^e siècle ap. J-C.
Kofun	III ^e siècle – fin VI ^e siècle

Période ancienne

Asuka	593 – 710
Nara	710 – 784
Heian	784 – 1185

Moyen-âge

Kamakura	1185 – 1133
Restauration de Kenmu	1333 – 1336
Nambokuchô	1336 - 1392
Muromachi	1392 – 1573

Epoque pré-moderne

Azuchi Momoyama	1573 – 1603
Edo	1603 – 1867
Bakumatsu	1853 – 1868

Période moderne et contemporaine

Ere Meiji	1868 – 1912
Ere Taishô	1912 – 1925
Ere Shôwa	1925 – 1989
Ere Heisei	à partir de 1989.

La chronologie japonaise se base sur le principe des ères impériales. A partir de 1868, l'intronisation d'un Empereur amène une nouvelle ère couvrant l'entièreté de son règne. Ce n'était pas le cas avant où il pouvait arriver que plusieurs changements d'ère aient lieu sous un même règne. Selon le calendrier impérial japonais, nous aujourd'hui (2018) en la trentième année de l'ère Heisei.

¹ P.F. Souyri dans *Japon, peuple et civilisation*, p. 98-99.

Introduction

Notre découverte du kamishibai, c'est tout d'abord la fugace évocation d'un art venu du Japon, mariant le dessin et le théâtre de rue, ou le conte peut-être. Nous n'avons alors pas creusé plus loin, pourtant, nous sentions qu'il y avait là quelque chose d'intéressant, et que nous finirions bien par y revenir, tôt ou tard. Ce n'est qu'après quelques années que nous avons commencé à nous renseigner sur cet art, dans l'optique de créer un spectacle de rue reprenant des contes traditionnels japonais en kamishibai. Nous n'avions alors que très peu de connaissances sur cette discipline qui semblait n'exister que dans un autre monde, et un autre temps. En effet, nos premières recherches nous ont fait découvrir l'époque des débuts du kamishibai, dans les années 1930, et de quelle manière il s'est propagé dans les rues au point de devenir très vite un véritable phénomène social au Japon, avant de décliner au début des années 1960 pour ne survivre que dans les écoles et les bibliothèques. Etudier le kamishibai nous semblait comme plonger dans un rêve, le rêve collectif d'un peuple qui se souvient d'une époque révolue.

Mais assez rapidement, nous avons découvert que le kamishibai se pratiquait de nos jours ici, en Europe. Cette pratique est encore discrète, mais néanmoins présente, tâtonnante mais passionnée, et organisée à travers un réseau international qui relie de nombreuses associations et maisons d'éditions d'Europe, d'Amérique et d'Asie, une

pratique qui est passée des rues de Tôkyô, où elle est née, aux bibliothèques du monde entier.

Avant de commencer ce master en Arts du spectacle, nous avons eu le loisir d'effectuer différentes interventions autour du kamishibai en milieu scolaire et parascolaire, ainsi qu'une tournée avec un spectacle de rue, joué sur des places de marché de villages en France. C'est donc assez naturellement que nous avons profité de notre cursus universitaire pour poursuivre nos recherches et faire du kamishibai le sujet de notre mémoire. Ce qui nous a frappé, à travers notre pratique et nos observations, c'est la notion de carrefour qui semble au cœur même du kamishibai. Nous pouvons partir d'une situation qui peut sembler assez triviale, celle de la position physique du conteur kamishibai de rue, généralement installé à un coin de rue ou un carrefour. Mais au-delà de ce positionnement physique, il nous est apparu que quel que soit le regard que nous posons sur le kamishibai, il semble se positionner au croisement de nombreux axes, ou de nombreuses routes.

D'un point de vue artistique tout d'abord, est-il art vivant ou art plastique ? Relève-t-il du théâtre de rue, du dessin ? On ne peut à l'évidence écarter aucun de ces deux aspects. Le kamishibai semble graviter au centre de plusieurs sphères artistiques : art de rue, conte, théâtre, peinture, estampes, livre d'image, manga, cinéma même... Du point de vue des pratiques également, il ne peut être considéré uniquement comme un art de rue répondant à une logique spectaculaire. Très vite le kamishibai a vu se développer un usage éducatif, qui aujourd'hui semble largement dominant. Il est rare de nos jours, même au Japon de voir du kamishibai de rue, il est aujourd'hui installé dans les bibliothèques, ou les écoles, avec une fonction spectaculaire ou pédagogique, ou encore dans le but de sensibiliser les enfants au livre dès leur plus jeune âge.

Il est intéressant aussi d'observer le cadre sociétal dans lequel il est apparu et s'est développé. Il est apparu de manière fulgurante pour décliner assez rapidement après trente années. Cette courte période s'articule autour d'un point particulièrement important de l'histoire récente du Japon, à savoir la capitulation de 1945 suite à un double bombardement atomique, capitulation qui entraîne une période d'occupation et un bouleversement majeur de la société japonaise, à savoir la déclaration d'abandon par l'Empereur de sa divinité, abandon encore critiqué aujourd'hui par certains milieux nationalistes. Le kamishibai se retrouve ici encore au croisement de deux conceptions de la société, dont il est le témoin privilégié. Il n'est peut-être donc pas surprenant

d'observer qu'il est lui-même, par son histoire et par sa théâtralité un point de rencontre entre la tradition et la modernité.

C'est donc cette notion de carrefour que nous nous proposons d'étudier, afin de démontrer qu'elle est structurellement inhérente au kamishibai.

La plus grande difficulté à laquelle nous avons été confronté lors de nos recherches, c'est la quasi absence de sources théoriques accessibles en français sur le sujet, car si le kamishibai voit toute une communauté s'activer avec passion à le pratiquer et tenter de le faire connaître, il n'y a eu que très peu de recherche scientifique menée dans le monde francophone, ou traduite en français. Nous avons donc entamé des recherches sur un mode empirique, à partir de l'observation de notre pratique personnelle et de celle d'autres personnes.

Nous nous sommes également appuyé sur des entretiens avec des personnes en lien avec le monde du kamishibai. A ce titre nous avons rencontré Catherine Vanandruel et Isabelle Collassin, toutes deux comédiennes pratiquant le kamishibai, Sabine Degreeef, illustratrice en littérature jeunesse et kamishibai, Lien Hemereijckx de Art Basic for Children et Cécile D'Hoir du Centre de Littérature Jeunesse de Bruxelles, deux associations bruxelloises ayant à cœur de promouvoir le kamishibai, Ogawa Mai, musicienne japonaise installée à Bruxelles ayant mis sur pied un concept de « kamishibai musical » et Kono Yoshiko, traductrice japonaise installée elle aussi à Bruxelles et ayant connu le kamishibai de rue au Japon dans l'après-guerre.

Deux ouvrages accessibles en français ont été évidemment des sources précieuses, il s'agit de *la Boîte magique*, d'Edith Montelle, traitant de l'utilisation actuelle du kamishibai en Europe et de l'histoire de son développement dans nos pays, et de *Manga Kamishibai : Du théâtre de papier à la BD japonaise*, d'Eric Nash, ouvrage assez complet traitant principalement du kamishibai de rue au Japon. Nous avons ensuite étendu nos recherches à d'autres sujets qui nous ont semblé pouvoir être mis en lien avec le kamishibai. Ainsi nous nous sommes penché sur les travaux de Brigitte Koyama-Richard, professeur à l'Université Musahi de Tôkyô en littérature comparée et histoire de l'art, auteur de plusieurs ouvrages sur la peinture classique japonaise et l'estampe, et leur lien avec la culture populaire du manga et de l'*animé*. Un autre axe de recherche important est celui de l'étude du théâtre japonais. *Histoire du théâtre classique japonais* de feu le professeur Jean-Jacques Tschudin, qui fut professeur émérite à l'Université Paris-Diderot et grand spécialiste du théâtre japonais, a été pour nous une source d'une grande richesse,

bien complétée par les observations de Georges Banu sur le théâtre japonais compilées dans *l'Acteur qui ne revient pas*, offrant un regard pertinent sur la conception du théâtre nippon – notamment au sujet de la prépondérance de l'acteur sur l'auteur ou de son artificialité assumée – et par là, ses différences avec le théâtre occidental.

C'est donc sur ces bases que nous avons rédigé ce travail, structuré en trois parties.

La première est une présentation du kamishibai en quatre points. Nous proposons pour commencer une description de cette discipline. Nous enchaînons par un historique reprenant les origines et influences du kamishibai et son histoire proprement dite. Le troisième point est consacré à l'apparition et au développement du kamishibai en Europe. Enfin nous concluons cette première partie par quelques réflexions sur l'avenir du kamishibai.

La deuxième partie est, elle, consacrée à la notion d'hybridité que l'on retrouve au cœur même du kamishibai. Pour cela, nous commençons par aborder la notion de multidisciplinarité dans le théâtre traditionnel japonais à partir des mythes fondateurs des arts du spectacle avec un aperçu des principales formes de théâtre classique. Nous nous penchons ensuite sur une étude de son héritage graphique, déjà abordé d'un point de vue historique dans la première partie de ce mémoire. Suit un chapitre consacré aux liens étroits existant entre le kamishibai et le cinéma et un autre abordant les notions d'art et de pédagogie. Le dernier point est consacré aux dérives propagandistes ayant pollué le kamishibai durant la guerre, mais aussi d'une certaine manière pendant la période d'occupation américaine.

La troisième et dernière partie traite de théâtralité, étudiant le lien entre tradition et modernité, et propose quelques exemples d'utilisations contemporaines du kamishibai. Suivent des réflexions sur « l'Art du passage », notion développée à partir des observations portées par Georges Banu sur le théâtre japonais et semblant au cœur de la pratique artistique dans ce pays. Et finalement, un chapitre sur la relation entre le conte et le kamishibai.

Première partie :

Présentation.

I. Description

Le mot « kamishibai » s’écrit en japonais à partir du caractère 紙 *kami* qui se traduit par « papier » et des caractères 芝居 *shibai* qui signifient « pièce de théâtre ». Littéralement, cela donne « pièce de théâtre sur papier ». Il était parfois aussi appelé « *gageki* », de 画 *ga*, image, et 劇 *geki*, théâtre, soit, « théâtre en image ».

Le nom même de cette discipline est donc assez éloquent, le kamishibai consiste en jeu théâtral présenté sur papier, en image. Concrètement, un conteur raconte une histoire illustrée par un certain nombre de planches dessinées qu’il fait se succéder dans un castelet de bois appelé *butai*, la « scène ».

Traditionnellement, le *gaitô kamishibaiya* – que l’on pourrait traduire par conteur de kamishibai du coin de la rue – installait sa bicyclette, à l’arrière de laquelle était posée

une boîte en bois surmontée du *butai* (fig 1-2), à un carrefour fréquenté et annonçait sa présence au moyen des *hyôshigi* (fig 3), sorte de claves en bois à base rectangulaire. Les enfants accouraient auprès de celui qu'ils appelaient familièrement *kamishibai ojisan*, oncle kamishibai. Celui-ci leur vendait des bonbons bon marché et disposait les enfants pour le spectacle, plaçant devant ceux qui lui avaient acheté des friandises. C'est uniquement par la vente de bonbons qu'il gagnait tant bien que mal sa vie. Le conteur proposait généralement trois histoires de styles différents afin de plaire à l'entièreté de son public : une histoire comique, un mélodrame à l'adresse des filles et une histoire d'aventure pour les garçons. On retrouve déjà la distinction entre *shônen*, pour garçons, et *shôjo*, pour filles, présente dans les mangas.

Chaque planche illustrait une partie de l'histoire racontée par le conteur. Celui-ci s'investissait beaucoup afin de rendre l'histoire la plus dynamique possible, donnant vie aux différents personnages, jonglant entre son rôle de narrateur et une interprétation marquée de chacun des protagonistes de l'histoire, faisant passer son public des rires aux larmes. De plus le conteur pouvait jouer sur le passage d'une planche à l'autre pour dynamiser davantage le récit, variant le rythme afin d'obtenir l'effet dramatique désiré : passage brusque, lent, saccadé, par étapes... Les histoires étaient généralement interrompues à des moments de haute tension dramatique, chargées d'un suspense intense, afin de fidéliser le public, à la manière d'un feuilleton. Méthode qui sera abondamment utilisée plus tard par la télévision.

II. Historique

1. Les origines et les influences

1) L'héritage graphique

a) Les emaki

Si le kamishibai est une pratique relativement moderne, il apparaît aux alentours de 1930, il n'en relève pas moins d'une riche et ancienne tradition, celle de l'*etoki*, le conte illustré, que l'on peut faire remonter au X^e siècle avec les rouleaux de papier, *emaki*. Ces rouleaux, objets fragiles et précieux, véritables œuvres d'art graphique destinées à l'élite aristocratique et religieuse se présentaient comme de longues bandes de papier, pouvant mesurer jusqu'à quinze mètres, enroulées autour d'un bâton. Déroulés de droite à gauche, par sections successives d'une soixantaine de centimètres, les rouleaux dévoilaient un récit illustré dont chaque section représentait une scène succédant à la précédente (fig 4).

L'on retrouvait souvent, intégré à l'image, un texte écrit, complétant le récit. Il s'agit là de l'un des tout premiers exemples de narration associant le mot à l'image, sous une forme ici qui ne manque pas de nous faire penser à la bande dessinée telle que nous la connaissons de nos jours.

Les *emaki*, réalisés par les plus grands artistes, représentaient les grands récits littéraires ou bouddhistes. Les moines en réalisaient également afin de retracer l'histoire de leur monastère. Un seul récit pouvait être composé de plusieurs rouleaux, ce qui permettait de réaliser des œuvres d'une longueur bien supérieure aux fresques murales, qui elles sont limitées par la longueur des murs sur lesquels elles reposent.

Par la suite, les sujets se diversifièrent, incluant des scènes de vie quotidienne, généralement celle des aristocrates, des satires de mœurs ou des scènes comiques. Les *emaki* furent aussi de précieux outils d'éducation religieuse. De nombreux artistes se spécialisèrent dans la personnification des animaux, et à partir du XII^e siècle le monde surnaturel fit son apparition sur les rouleaux avec la représentation de *yôkai*, les monstres et esprits du folklore japonais. Nombre de rouleaux ont aujourd'hui disparu, mais parmi

ceux qui ont survécu au passage des années, quatre sont classés « Trésor national » : le *Genji monogatari emaki* (Rouleau du Dit du Genji) (fig 5-7), le *Shigisan engi emaki* (Rouleau des légendes du mont Shigi) (fig 8-11), le *Chôjû jinbutsu giga* (Rouleau des oiseaux et des animaux) (fig 11-16) et le *Ban Dainagon emaki* (Rouleau du récit illustré du conseiller d'Etat Ban Dainagon) (fig 17).

Longtemps cette forme d'art fut l'apanage d'une petite caste de privilégiés. Il fallut attendre le XVII^e siècle pour que le peuple ait accès aux compositions picturales, et que celles-ci s'adressent enfin à lui.

b) La période Edo

En 1603, Tokugawa Ieyasu est désigné *seî-tai-shôgun*, chef suprême, par l'Empereur. Il installe sa capitale à *Edo*, actuellement Tôkyô. Cet événement marque le début du *shôgunat des Tokugawa* qui prendra fin avec la *restauration de Meiji* en 1868. Le système politique imposé par les Tokugawa reposant sur le service alterné, obligeait les *daimyô*, les seigneurs, à résider plusieurs mois par an dans la capitale. Ce mode de vie entraînait, pour ceux-ci et leur escorte, de nombreux et coûteux voyages entre leurs terres et *Edo*. De plus, la stabilité du régime shôgunal amène une période de paix qui plonge la caste dominante des guerriers dans l'oisiveté. Le fastueux train de vie de ces derniers ne cesse de les appauvrir au profit des castes des marchands et des artisans. Certains marchands voient leur fortune dépasser celle de nombreux *daimyô* qui se retrouvent contraints, afin de maintenir leur somptueux train de vie, d'emprunter de l'argent à ces « nouveaux riches ».

L'émergence de ces nouvelles forces économiques va provoquer un bouleversement culturel. Art, littérature et spectacles se développent et s'adressent à un nouveau public dont les goûts sont fort éloignés de ceux de l'aristocratie guerrière. C'est dans ce contexte qu'apparaît le théâtre *kabuki*, et plus tard le *bunraku*, le théâtre de poupée, ainsi que, à partir de 1650, les estampes *ukiyo-e*.

Ukiyo-e signifie « images du monde flottant », c'est-à-dire, selon le bouddhisme, « le monde terrestre gouverné par l'instabilité et les plaisirs éphémères »². Il se rapporte,

² Cet usage du terme *ukiyo* vient du titre d'un roman de l'écrivain Asai Ryôï, *Ukiyo monogatari* (Contes du monde fluctuant). Il a repris avec ironie le terme bouddhique « *ukiyo* » pour qualifier l'hédonisme de la vie citadine (C. Shimizu, *L'Estampe, un héritage somptueux dans Japon, peuple et civilisation*, p.195).

dans la vie quotidienne, au monde du théâtre et de la prostitution, inextricablement liés. Il est important cependant, lorsque l'on parle de théâtre, de faire la distinction entre le théâtre *nô*, théâtre officiel impérial privilégié par l'aristocratie guerrière, et le théâtre *kabuki*, nouvellement apparu, populaire et jugé vulgaire par la caste dominante. Lorsque nous parlons des liens entre théâtre et prostitution, du « monde flottant » évoqué par l'*ukiyo-e*, il s'agit bien du théâtre *kabuki* (fig 18-19).

Avec plus d'un million d'habitants, l'*Edo* du XVII^e siècle était l'une des plus grandes villes du monde. La paix des Tokugawa et l'émergence d'une classe bourgeoise en font une ville prospère et dynamique, d'autant plus que le système éducatif mis en place par le shôgunat donne accès à l'éducation au peuple lui permettant d'apprendre à lire, écrire et compter.

Cette politique éducative favorisa l'édition et la diffusion d'estampes. Si les *ukiyo-e* prirent d'abord la forme de *kakemono*, de petits rouleaux à l'image des *emaki*, ils se présentèrent par la suite en feuillets séparés, les estampes. Il s'agit de réalisations xylographique, monochromes dans un premier temps, mais les avancées techniques permirent d'améliorer les moyens de production, permettant au milieu du XVIII^e siècle des réalisations polychromiques de qualité appelées *nishiki-e* et reproduites à plus ou moins grande échelle pour un faible coût (fig 20-23).

Alors qu'aujourd'hui nous les considérons comme des œuvres d'art, il faut bien comprendre qu'à l'époque, il s'agissait de feuillets bon marché, jetables et à visée informative, éducative, mais surtout divertissante et publicitaire. « Le monde flottant » est celui du plaisir et du divertissement et obéit à une logique commerciale. Le théâtre *kabuki* est une véritable entreprise de divertissement et exploite pleinement l'image de ses « stars ». Les acteurs vedettes sont des arguments commerciaux qui font remplir les salles et vendre de nombreuses estampes à leur effigie (fig 24-26).

La période Edo est aussi celle du développement du livre enluminé. D'abord réservé à une classe très aisée, il se démocratise dès la fin du XVII^e siècle grâce aux techniques xylographiques, originaires de Chine³. Plus adaptées aux travaux d'impressions japonais que les techniques européennes, importées par les missionnaires jésuites en 1590, et celles ramenées des campagnes militaires en Corée de 1592-1593,

³ La technique d'impression xylographique est connue au Japon depuis le VIII^e siècle et utilisée dans les monastères bouddhistes. Il faut cependant attendre le XVI^e siècle pour voir les premiers livres profanes être imprimés, avant une démocratisation de cette technique au XVII^e siècle (C. Shimizu, *l'Estampe, un héritage somptueux dans Japon, peuple et civilisation*, p.195).

elles permettaient l'impression et la réédition à faible coût. Ainsi le XVIII^e siècle vit la prolifération de nombreux livres illustrés, édités dans différentes collections selon leur public cible. En 1775 apparurent les *kibyôshi*, « les livrets jaunes » en référence à la couleur de leur couverture (fig 27). Bon marché et très populaires ils abordaient les plaisirs du « monde flottant » et servaient aussi parfois de support à la satire politique. La popularité du *kibyôshi* est telle qu'il va finir par faire son apparition sur les portraits et les scènes de vie. Ainsi, la gravure sur bois *Shin bijin awase jihitsu kagami (Le Spectacle fastueux des beautés de notre temps)* (fig 28), réalisée par Kitao Masanobu en 1784 représente, sans doute pour la toute première fois au monde, une scène où l'on peut voir quelqu'un lisant un livre illustré.

C'est aussi à cette époque qu'apparurent les *e-sugoroku*, genres de jeux de l'oie en images. Ces jeux permettaient aux enfants de s'amuser tout en s'instruisant. Les dessins, divisés en cases, à l'image des bandes dessinées, servaient à la base à enseigner le bouddhisme aux jeunes moines. Plus tard, les thèmes s'élargirent : règles de bonne conduite, de politesse, images de lieux célèbres... (fig 29-30)

Vers la fin de la période Edo, furent publiées des petites histoires à la narration progressive, d'une case à l'autre, à la manière des futurs *manga* (fig 31).

Hokusai Katsushika (1760-1849) invente en 1814 le terme *manga*, à partir des caractères 漫 *man*, « au fil de l'idée », et 画 *ga*, « dessin », et pouvant se traduire par « image dérisoire ». Ces dessins spontanés, libres, observant et caricaturant la vie quotidienne dans les villages n'étaient pas dépourvus d'humour grotesque, à l'image des fumeurs d'opium au cou démesuré (fig 32). Il publia quinze volumes de ces *manga*, sous le titre de *Edehon Hokusai manga (Manga de Hokusai pour apprendre à dessiner)*. Sa *manga*⁴ est donc un ouvrage à vocation didactique à l'intention, non seulement de ses disciples, mais aussi de toute personne désirant apprendre à dessiner.

Le maître n'avait pas son pareil pour saisir l'instant avec une précision extraordinaire et pour le reproduire. Ainsi *La Grande Vague à Kanagawa* (fig 33), sans doute son œuvre la plus connue, témoigne de la virtuosité de l'artiste qui a su saisir toute la violence de la vague juste avant qu'elle ne s'abatte sur les embarcations. Il fit preuve de son talent à

⁴ Utilisé pour désigner l'œuvre d'Hokusai, le terme *manga* est utilisé au féminin.

plusieurs reprises, réalisant en public des peintures de format gigantesque. Edmond de Goncourt, grand admirateur du peintre, relate l'un de ces événements :

Une surface de papier de 194 mètres avait été préparée. Des morceaux de bois gardaient le papier tendu à égale distance. D'énormes pinceaux étaient à disposition du peintre. Tout d'abord, Hokousai prit un pinceau de la grosseur d'une botte de foin et, après l'avoir trempé dans l'encre, dessina le nez, puis l'œil gauche du *Daruma* : alors, il fit plusieurs enjambées et dessina la bouche et l'oreille [...]. Ce n'est qu'à la nuit tombée que l'exécution complète du *Daruma* fut terminée et qu'on put soulever, au moyen de poulies, la grande machine peinte. [...] Ce ne fut pas la seule grandissime peinture que peignit Hokousai. Plus tard, il peignit, à Honjô, un cheval colossal, et plus tard encore à Ryôgokou un *Hoteï* géant qu'il signa Kintsaïga Hokousai, ce qui veut dire « Hokousai de la maison au sac de brocart », par allusion au sac de toile qui est toujours l'accessoire de ce dieu. Le jour où il peignit le cheval de la grandeur d'un éléphant, on raconte qu'il posa son pinceau sur un grain de riz et, quand on examina ce grain de riz à la loupe, on eut l'illusion de voir dans la tache microscopique du pinceau l'envolée de deux moineaux⁵.

Son œuvre eut une portée impressionnante, aussi bien au Japon où il influença fortement le travail de ses contemporains et de leurs successeurs, mais aussi en Occident où la découverte de son travail permit aux artistes, à commencer par les impressionnistes, de rompre avec l'académisme de rigueur.

Mieux que tout autre alors, il sut imprimer dans son œuvre sensation de vitesse et dynamisme, caractéristiques que l'on retrouve aujourd'hui dans la plupart des mangas, et avant ça, dans le kamishibai.

L'image a toujours eu une place très importante dans l'histoire du Japon. Elle fut tout d'abord objet de luxe, réservé à l'aristocratie et au clergé, elle devint ensuite la revendication d'un droit au plaisir pour une bourgeoisie émergente avant de se démocratiser et de s'offrir à l'ensemble de la population. Des rouleaux de papier de la période Heian aux estampes de celle d'Edo, les images remplissaient trois rôles primordiaux : le divertissement, l'éducation et la satire. Il est assez intéressant de noter que le Japon va dès le XVII^e siècle mettre en place un système éducatif accessible au peuple, et cela coïncide justement avec la période de démocratisation de l'image.

En 1868, à la suite de l'ouverture des frontières après deux siècles d'isolationnisme, eut lieu *la restauration de Meiji*, c'est-à-dire la restauration du pouvoir impérial, un an après le renversement du shôgun Tokugawa Yoshinobu. Cet événement marque un changement radical de la société japonaise : une réforme totale du système politique,

⁵ E. de Goncourt, *Hokousai*, p. 220-221.

juridique, territorial et économique faisant passer le Japon du féodalisme à un système capitaliste moderne et *Edo* est rebaptisé Tôkyô. Le monde occidental découvre le Japon lors de l'exposition universelle de 1867 et s'émerveille à la découverte de cette culture et de ses artistes, et ce à la grande surprise des Japonais qui sont, de leur côté, poussés vers l'occidentalisation par le gouvernement. Et durant cette période de bouleversement sociétal radical, ce sont les peintres et caricaturistes qui se chargeront de faire connaître tous ces changements. Nous assistons là à la naissance de la presse, dont l'image fera partie intégrante⁶.

Aujourd'hui encore, le dessin et l'image sont au centre de la société japonaise. Pour preuve la portée du manga qui touche l'ensemble de la population, quel que soit l'âge, le sexe et la classe sociale. Le manga représente à lui seul 25% de l'ensemble des documents publiés dans le pays⁷, ce qui en fait un acteur économique et culturel de premier plan. Il est également l'un des produits d'exportation les plus rentables, contribuant à faire du Japon l'un des plus grands pays exportateurs de produits culturels⁸.

2) Un art vivant

Nous avons présenté ci-dessus un bref historique de l'art graphique japonais afin d'en mesurer l'importance dans la culture japonaise. En effet, à l'instar des autres pays de l'Extrême-Orient, le dessin y est considéré comme un mode de communication au même titre que l'écriture. En Occident, l'invention de l'imprimerie en caractères mobiles a séparé l'image du texte, les faisant évoluer de manière distincte. Le Japon, lui, a opté pour une technique de gravure sur bois importée de Chine, technique plus adaptée à la reproduction des idéogrammes chinois utilisés dans l'écriture japonaise. Cette technique permet aussi de mêler beaucoup plus facilement texte et image sur une même page.

Le manga, aujourd'hui art populaire, est l'héritier de cette longue et riche histoire, au même titre que le kamishibai. Ces deux arts sont liés, partageant les mêmes précurseurs graphiques, et cela se ressent dans le dessin, le dynamisme du trait, produit de mille ans d'histoire. D'ailleurs, les premiers *mangaka*, à l'image d'un géant tel que

⁶ Pour les chapitre sur les emaki et sur la période Edo, se référer à B. Koyama-Richard, *Mille ans de manga*.

⁷ J. Asher et S. Yoko, le Phénomène manga, *Magazine de l'OMPI*, 5, http://www.wipo.int/export/sites/www/wipo_magazine/fr/pdf/2011/wipo_pub_121_2011_05.pdf, p. 8.

⁸ *Ibidem*.

Mizuki Shigeru, ont démarré dans l'industrie du kamishibai, dessinant à un rythme effréné les planches louées par les maisons d'édition aux conteurs de rue.

Mais si le lien entre les deux disciplines nous semble évident, une différence majeure les distingue cependant. Si le manga est une œuvre purement graphique, le kamishibai, lui, est bel et bien une discipline relevant du domaine des arts vivants. Reposant sur une œuvre graphique, créée en amont à son intention, le kamishibai vient la mettre en scène, lui donnant une forme spectaculaire.

Nous ne pouvons donc nous contenter de ce seul, mais riche, héritage pour expliquer l'apparition du kamishibai. Nous nous devons de chercher ses origines spectaculaires. Et de ce point de vue, son ancêtre direct le plus ancien nous vient de Hollande. Il s'agit de la lanterne magique, inventée par l'astronome hollandais Christiaan Huygens en 1659. Cette invention, à l'origine du cinéma, se présente comme une grosse boîte métallique qui permettait de projeter des images dessinées sur une plaque de verre au moyen d'une source lumineuse, une lampe à huile ou à pétrole, et d'une lentille convergente (fig 34). Il suffisait de mettre plusieurs dessins sur une même plaque, et de les faire passer l'un après l'autre devant l'objectif pour obtenir un effet d'animation. Dans un premier temps réservée à une certaine élite, en raison de son prix, elle finit par se propager dans toute l'Europe grâce à des colporteurs et se démocratisa au point d'être, au début du XIX^e siècle, un jouet tout à fait abordable.

La lanterne magique arrive au Japon à la fin du XVIII^e siècle, par le port de Nagasaki, où les Hollandais bénéficiaient du privilège d'un comptoir commercial – sur une île artificielle dans la baie de Nagasaki, nul étranger n'étant autorisé à mettre les pieds au Japon.

Fascinés par cet objet, les Japonais cherchèrent à en faire un instrument théâtral. En 1803, ils transformèrent les lourdes boîtes métalliques en petites boîtes de bois, plus légères et maniables, éclairées par des lampes à l'huile de colza. Ils les appelèrent « *furo* », ce qui signifie « baignoire », en raison de leur forme qui fait penser aux baignoires de bois traditionnelles (fig 35).

Plus petites et légères que les européennes, ces lanternes japonaises, aussi appelées *utsushi-e*, permirent de créer de véritables spectacles au moyen de sept à huit *furo*, chacun porté à hauteur de poitrine par un manipulateur mobile, ce qui permettait de faire bouger l'image sur l'écran de projection, et de jouer avec la perspective en se rapprochant ou en s'éloignant de l'écran (fig 36). La multiplication des manipulateurs

permettait de faire intervenir de nombreux personnages à la fois. Les représentations étaient accompagnées de musiciens et de récitants. Mais étant donné la faiblesse de l'éclairage, les salles ne pouvaient accueillir que quelques dizaines de spectateurs. Au vu du peu d'entrées possibles, du coût important de fabrication du matériel et du nombre d'artistes sollicités pour une représentation, les prix d'entrée devaient être assez élevés.

Très populaire à la fin de l'ère Edo, l'*utsushi-e* finit par s'effacer devant les nouvelles inventions cinématographiques. Fort heureusement, suite à un important travail de recherches étalées sur quinze années, Yamagata Fumio, directeur de la compagnie Minwa-za crée en 1993 son premier spectacle d'*utsushi-e* et continue encore aujourd'hui à faire vivre, avec succès, cette discipline (fig 37-39)⁹.

Au début du XX^e siècle, Hagiwara Shinzaburô, connu sous le nom de Shin-san, proposa une nouvelle méthode d'animation. Des marionnettes de papier, montées sur un bâton, représentant sur chaque face un même personnage dans deux positions différentes. Il suffisait de tourner rapidement l'image pour donner un effet de mouvement au personnage. Ces marionnettes étaient manipulées dans un petit théâtre de bois portable. Reprenant le principe d'animation de l'*utsushi-e*, cette méthode avait pour avantage de pouvoir être réalisée par une seule personne, dans une pièce éclairée, et ne risquait plus de provoquer des incendies. Mais le public ne fut guère impressionné par ce qu'il considérait comme un spectacle de papier bon marché, un « kamishibai ».

Shin-san emporte alors son « kamishibai », que l'on appelle à présent « *tachi-e* » (fig 40-41), image debout, dans la rue où il devient très populaire. Les spectacles proposés sont de plus en plus élaborés, reprenant les standards du très populaire *kabuki* et du *bunraku*. Des sociétés de louage se développent, donnant l'opportunité à tout artiste d'avoir accès au matériel nécessaire pour une histoire donnée, lui permettant de varier son répertoire sans avoir à créer lui-même marionnettes et décors, à l'image de ce qui se fera plus tard pour le kamishibai¹⁰.

Le côté sensationnaliste des arts de rue heurtant les autorités, de fréquentes interdictions viennent frapper les artistes de rue. Le *tachi-e* sera à son tour banni des rues. Pour contourner l'interdiction, trois artistes de rue, Takahashi Seizô, Gotô Terakura et Tanaka Jirô, vont alors développer une nouvelle forme de narration illustrée consistant en

⁹ A propos de l'*utsushi-e* et des lanternes magiques : B. Koyama-Richard, *l'Animation japonaise du rouleau peint aux pokémon*, p.52-54.

¹⁰ T. McGowan, the Many faces of kamishibai (japanese paper theater): past, present and future, *About Japan: A Teacher's Resource*, p. 3-4.

une succession d'images dans un cadre en bois. En 1930, ils créent leur première histoire, *Mahô no goten (le Palais de la fantaisie)*. Pour éviter la censure qui condamne le « kamishibai tachie-e », ils nomment leur nouvelle pratique « *shin e-banashi* », ce qui signifie « nouvelles histoires dessinées ». Le public ne s'y trompe pas et l'appelle « kamishibai »¹¹.

2. L'âge d'or du kamishibai.

1) L'émergence du kamishibai

En 1930, en raison de la crise économique, le taux de chômage est au plus haut. Ainsi, rien que pour Tôkyô, on compte un million et demi de chômeurs¹². Pour de nombreuses personnes, le kamishibai représente une opportunité. Il suffit d'avoir un vélo et une bonne voix pour se lancer. Le succès du kamishibai repose sur la qualité artistique du dessin, qui mêle les influences de la peinture japonaise traditionnelle aux techniques occidentales, et sur la nature des histoires. Relevant de la tradition des *comics* et présentées sous un format cinématographique hollywoodien, ces histoires sont présentées sous formes de feuilletons. Chaque séance se termine à un moment d'intense suspense, afin de fidéliser le public.

De nombreux artistes se mettent à dessiner pour le kamishibai. Organisés par équipes d'apprentis et collaborateurs autour d'un maître, ils créent des histoires pour les vendre à des éditeurs qui ensuite les louent aux conteurs de rue. Si certains rares artistes pouvaient confortablement gagner leur vie, pour la plupart le travail était mal payé et très ardu. Un collaborateur ou apprenti se devait de réaliser dix à douze planches par jour, à raison d'une heure par planche.

Si à l'origine, le texte correspondant à chaque planche était inscrit au dos de la précédente, afin de permettre aux conteurs de le lire, ceux-ci se contentèrent très vite de brèves notes sur lesquelles s'appuyer, préférant compter sur leur talent d'improvisateur

¹¹ *Ibidem*, p.5.

¹² E. Nash, *Manga kamishibai : du théâtre de papier à la BD japonaise*, p. 77.

et sur les conseils prodigués par leurs collègues ayant déjà eu l'occasion de raconter telle histoire.

Le but était de happer le spectateur, de le secouer et de l'émerveiller. Pour cela, les *gaitô* pouvaient disposer d'une large production d'histoires basées sur l'action ou l'émotion. On retrouve de nombreuses histoires de ninjas ou samouraïs, mais aussi de super-héros à l'américaine dont le *Prince de Gamma*, héros interstellaire tenant du Peter Pan de J.M. Barrie (fig 42-56), ou *Ôgon Bat* (fig 57), le tout premier super héros costumé, créé en 1931, cinq ans avant *le Fantôme* de Lee Falk. Ultra populaire, ce personnage haut en couleur à tête de mort et au rire sardonique, affublé d'une cape et d'une fraise de type Renaissance vit son succès se prolonger par une adaptation en manga en 1948, et au cinéma en 1966. D'autres histoires avaient pour but d'émouvoir et d'arracher des larmes aux spectateurs, histoires sentimentales et mélodrames trouvant leur sujet dans la vie quotidienne, par exemple les malheurs d'une fillette à l'école. La thématique de « l'enfant en danger » est au cœur du kamishibai. De nombreuses œuvres comme le *Prince de Gamma* ou *Tiger Boy*, un « tarzan-enfant » à la sauce japonaise (fig 62), mettent en scène un héros enfant affrontant des ennemis adultes. Cette caractéristique n'est pas limitée au kamishibai et est encore aujourd'hui très présente dans le manga et l'animation japonaise.

Face au succès retentissant du kamishibai, des inquiétudes commencent à se faire entendre. Au milieu des années trente, des éducateurs, méfiants, demandent une enquête sur l'influence de ces histoires, jugées pernicieuses. Le gouvernement craint que ces histoires, qu'il juge inappropriées pour des enfants, ne pervertissent la société. De plus, les attroupements d'enfants sans surveillance provoqués par les *gaïto* risquent de troubler l'ordre public. Il invoquera également l'argument de la santé publique, arguant que les bonbons vendus passaient de main en main, au mépris des règles d'hygiène, et que leurs couleurs criardes étaient « trop exaltantes » pour de jeunes enfants. A défaut d'une interdiction pure et simple réclamée par de nombreuses personnes, le gouvernement impose une série de mesures pour limiter l'influence du kamishibai sur les enfants. Ainsi, il fut banni des écoles et de certains quartiers, et en 1938, il fut imposé que le texte soit écrit au dos des planches afin de pouvoir en contrôler le contenu.

A côté du kamishibai de rue se développa une version plus pédagogique. Imai Yone, une enseignante chrétienne rentrée au Japon après plusieurs années passées aux Etats-Unis à suivre une formation de missionnaire fut frappée par l'impact sur les enfants

du kamishibai et eut l'idée d'en faire un instrument de propagation de la foi. Elle fit adapter des récits bibliques par des artistes et, en 1933, créa une maison d'édition et rassembla une troupe de conteurs missionnaires. C'est aussi elle qui fit passer les planches au format considéré aujourd'hui comme standard au Japon¹³ (10,5x15 pouces), près du double de celui alors utilisé en rue.

Convaincu par l'expérience du kamishibai chrétien, l'éditeur Takahashi Gozan se lance dans l'adaptation de paraboles bouddhistes pour les tout-petits. Mais là où Imai Yone a choisi de garder le style flamboyant du kamishibai de rue, qu'elle jugeait plus à même d'attirer les enfants, lui a préféré s'inspirer de l'univers visuel de Walt Disney. Son choix orienta le kamishibai éducatif, que ce soit du point de vue des sujets ou du style, vers l'univers du livre illustré, comme il l'est encore aujourd'hui, alors que le kamishibai de rue relevait plutôt de l'univers cinématographique.

En 1938, Matsunaga Kenya, après avoir assisté à une représentation devant des étudiants de l'université de Tôkyô, d'un missionnaire de Imai Yone, crée la Fédération du kamishibai éducatif du Japon. Convaincu par l'impact que pourrait avoir le kamishibai dans le cadre d'une classe et ayant pour principal souci d'aider les enfants de familles prolétariennes à améliorer leur sort, il imagine une histoire, sorte de guide pour aider les enfants pauvres à surmonter les difficultés de la vie. Il rassemble, au sein de sa fédération des artistes de rue afin de promouvoir l'usage éducatif du kamishibai.

2) Les années de guerre.

Si les autorités n'ont cessé de sanctionner le kamishibai de rue, le développement d'un kamishibai éducatif leur fait prendre conscience de l'énorme potentiel de ce média. Nous sommes alors en pleine guerre sino-japonaise. Des créateurs de kamishibai sont envoyés en Mandchourie occupée avec pour mission de mettre sur pied une propagande de légitimation du gouvernement fantoche mis en place par le Japon. Ce *kokusaku kamishibai*, kamishibai pro-guerre, se développe avec un triple but :

¹³ Le format standard des planches de kamishibai au Japon est de 10,5x15 pouces (plus ou moins 26,7x38,1 cm). En Europe, on utilise généralement le format A3, et plus rarement A4 ou A2. Ces formats présentent l'avantage de faciliter la création de planches kamishibai en se calquant sur les formats de papier standard européens. On retrouve cependant des exceptions, notamment chez Callicéphale éditions (une des principales maisons d'édition de kamishibai européenne) qui a fait le choix d'un format propre (27,5x37 cm) compatible avec le format traditionnel japonais.

remonter le moral des troupes, éduquer à la japonaise les populations des territoires occupés et diffuser la propagande du régime auprès du peuple japonais. Le kamishibai devint alors le principal moyen de diffusion de l'information officielle. Il avait l'avantage de pouvoir toucher toutes les couches de la population, même les plus pauvres et les plus reculées qui n'avaient pas toujours accès à la radio.

Les anciens conteurs de rue, généralement des chômeurs ayant trouvé dans cet art un moyen de vivre, sont remplacés par des fonctionnaires de l'état. Les textes des nouvelles histoires doivent être écrits au dos et respectés au mot près. Le public est tenu d'assister aux représentations dans le calme et sans effusions.

Si toute liberté de jeu et d'édition est bannie, le kamishibai connaît un développement sans précédent, qui s'intensifie encore avec l'entrée en guerre des Etats-Unis, en 1941. En 1942 le nombre de maisons d'édition est passé à 18, et on recense 825000 histoires publiées¹⁴, et ce malgré une sévère restriction imposée par le gouvernement sur l'usage du papier. La série *Gunshin no Haha*, (*Mère de l'armée des esprits*), écrite par Suzuki Noriko, est vue par plus de 18 millions de spectateurs répartis dans toutes les régions de l'Empire¹⁵.

Les histoires proposées ont pour but de justifier la guerre, de rassembler le peuple autour d'une Histoire en train de se construire. On loue le simple soldat, son courage, son humanité et son sacrifice. L'esprit de sacrifice est central, il unit toute la population, que ce soit le soldat, fidèle au code du *bushido* et heureux de mourir pour l'Empire, l'enfant, amené à prendre la succession de son père sur le front ou la mère de famille restée au pays, seule, désargentée et s'occupant des enfants.

Un accent tout particulier est d'ailleurs mis sur cette dernière, et sur les sacrifices qu'elle doit consentir. Ainsi, dans *Le Peigne*, une mère de famille élève seule et dans la pauvreté ses deux enfants. Afin de permettre à son aîné de participer à la journée nationale des sports, elle va sacrifier un peigne de valeur, seule richesse de la famille afin de lui offrir son uniforme. Des années plus tard, elle reçoit une lettre de son fils parti sur le front en Chine, accompagnée d'un peigne pour lui rappeler son sacrifice. Il termine par cette phrase : « Mère, savez-vous pourquoi l'armée japonaise est si puissante ? C'est parce que nous pensons tous à nos mères¹⁶ ».

¹⁴ T. McGowan, *the Many faces of kamishibai...*, p.10.

¹⁵ E. Nash, *Manga kamishibai : du théâtre de papier à la BD japonaise*, p. 172.

¹⁶ T. McGowan, *the Many faces of kamishibai...*, p.11.

L'efficacité du kamishibai comme outil de propagande, c'est l'immédiateté du dialogue avec le public. Il donne l'impression au spectateur d'être partie prenante de l'histoire et touche droit au cœur, aux émotions, à un niveau que ni les journaux, ni la radio, ni le cinéma ne peuvent atteindre (fig 67-80).

Si dans un premier temps les histoires ont surtout pour but de glorifier la puissance de l'armée impériale, de glorifier ses victoires face à un ennemi américain ou anglais dont les traits sont déformés par la cruauté, la bataille de Midway, en 1942, vient totalement changer la donne. Les victoires japonaises se font de plus en plus rares, et les nouvelles du front sont alarmantes. Les Etats-Unis se lancent dans une stratégie de guerre totale, entraînant de nombreux bombardements de populations civiles aboutissant au largage des deux bombes atomiques de Hiroshima et Nagasaki.

A titre de comparaison, il nous paraît intéressant de signaler la production aux Etats-Unis de nombreux dessins animés de propagande, dont *Victoire dans les airs*, de Disney, qui aurait contribué à persuader l'état-major d'opter pour cette stratégie de guerre totale.

Les histoires se font plus fatalistes, relatant les défaites de l'armée et la mémoire de ses soldats morts, ou encore les pleurs des mères apprenant la mort héroïque de leur fils. Mais qu'il s'agisse de victoires ou de défaites, l'abnégation et l'esprit de sacrifice sont toujours mis en avant. Victorieux ou défait, le soldat accomplit son devoir jusqu'à la mort, guidé par le code du *bushido*.

A côté de cette vision fataliste de la guerre, préparant sans doute une défaite devenue inéluctable, apparaît un nouveau genre d'histoires consacrées à la défense passive, expliquant, par exemple, comment construire un abri anti-aérien de fortune (fig 81-82), ou encore soulignant l'héroïsme des pompiers. La forte proportion de femmes, enfants et vieillards, seules forces dont dispose encore le Japon, et le caractère rudimentaire des moyens de protection représenté sur les dessins donnent à cette « défense passive » un caractère dérisoire face aux bombes qui s'abattent sur les villes.

En faisant du kamishibai un instrument de propagande, les autorités l'ont ouvert à un nouveau public. Ainsi, 70% de la production de *kokusaku kamishibai* est destinée aux adultes. Mais les enfants ne sont pas oubliés pour autant. Des histoires de guerre leur sont spécifiquement destinées comme celles de chiens soldats accompagnant

joyeusement l'armée, comme messagers. Après avoir été blessés, ils se voient accueillis et soignés de la même manière que le serait un être humain (fig 83-88).

Dans l'histoire du soldat Kintarô, Kintarô affronte l'ennemi occidental, présenté de manière caricaturale avec le nez et les oreilles rougis par le soleil, accompagné de ses compagnons d'armes : lapin, renard et sanglier (fig 89-97). Kintarô semble être une adaptation moderne d'un personnage de conte traditionnel très connu des Japonais, *Momotarô*, un jeune samouraï né d'une pêche qui défend le pays contre les démons, toujours accompagné de ses amis le chien, le singe et le faisan (fig 98).

Le kamishibai a pour but d'enseigner aux enfants une « éthique culturelle du travail », de marquer un retour aux valeurs traditionnelles du Japon, opposées à l'individualisme et au libéralisme occidental.

3) L'occupation américaine.

Le 6 août 1945, les Etats-Unis lâchent une première bombe atomique sur la ville d'Hiroshima. Le 8 août, l'U.R.S.S., jusque-là neutre, déclare la guerre au Japon. Le 9 août, une deuxième bombe atomique est larguée sur Nagasaki. Après plusieurs jours de négociations, l'Empereur Hiro-Hito annonce publiquement la capitulation du Japon, entraînant une période d'occupation par les Etats-Unis qui prendra fin en 1952.

Le pays est dévasté, en proie à une pauvreté extrême. A nouveau, le kamishibai répond à un double besoin : fournir du travail et distraire à peu de frais une population traumatisée. Le nombre de *gaitô* est passé de 30000 avant-guerre à 50000 au sortir du terrible conflit, touchant cinq millions de personnes par jour, enfants, mais aussi adultes¹⁷. Les artistes de rue se font aussi vecteur d'information, c'est par leur entremise que de nombreuses personnes sont tenues au courant des réformes imposées par l'occupant.

Le *Supreme Commander of the Allied Powers* (S.C.A.P.) dirigé par le général Douglas McArthur est l'administration militaire du Japon occupé. A charge pour lui de guider le pays dans sa transition démocratique. Pour cela, il se donne mission d'effacer toute trace de militarisme et de nationalisme. Le S.C.A.P. exerce une surveillance sévère sur tous les domaines : radio, cinéma, affiches, presse, kabuki, littérature érotique, kamishibai... De

¹⁷ T. McGowan, *the Many faces of kamishibai...*, p.11.

nombreux divertissements populaires sont interdits, comme le jidai geki (drames historiques tirés de l'époque médiévale) ou les représentations d'arts-martiaux, soupçonnés de rappeler aux Japonais leurs valeurs traditionnelles et leur fierté guerrière. L'occupant privilégie des activités jugées plus convenables comme le basket-ball, ou encourage le développement de la science-fiction et du western.

Le kamishibai n'est pas épargné et subit un véritable procès devant le Tribunal militaire international pour l'Extrême-Orient, afin de juger son rôle dans le soutien à l'effort de guerre. Le président de l'Association japonaise du kamishibai y est appelé à comparaître. Les autorités américaines soumettent le kamishibai à une haute surveillance, redoutant sa popularité. Il est jugé subversif car à même de porter une critique radicale de la société. Mais c'est sans doute cette même popularité qui le sauve de l'interdiction pure et simple, car il reste sans doute le meilleur moyen de faire passer les messages et idées prônées par le S.C.A.P. Entre 1945 et 1947, 8821 spectacles de kamishibai sont contrôlés¹⁸, et comme ce fût le cas pour le *kokusaku kamishibai* durant la guerre, les histoires doivent recevoir l'aval des autorités. Chaque dessin doit être estampillé officiellement pour prouver sa régularité vis-à-vis des normes de censure. Le contrôle de moralité subi par le kamishibai est comparable à celui que subiront quelques années plus tard les comics aux Etats-Unis¹⁹.

Malgré les nombreuses contraintes, le kamishibai continue à se développer et les éditeurs se multiplient. Les classiques d'avant-guerre sont de retour, comme *Ôgon Bat*, mais son auteur de l'époque, Kata Koji, doit adapter les intrigues afin de les rendre acceptables. De nouvelles histoires sont créées dans la droite ligne de la politique d'occupation, à savoir l'apprentissage de la démocratie et des valeurs américaines (fig 99-106).

Après s'être attaqué à la droite nationaliste, le S.C.A.P. commence à s'intéresser aux mouvements de gauche et aux communistes. Le Groupe démocratique de kamishibai, auquel appartient l'illustrateur Kata Koji est suspecté de servir les intérêts communistes. Ce dernier verra d'ailleurs une de ses œuvres, *Hataraku Mono no Kuni (le Pays des ouvriers)* (fig 107-108), tout bonnement interdite.

¹⁸ E. Nash, *Manga kamishibai...*, p.246.

¹⁹ En 1954, les comics sont la cible de nombreuses attaques les accusant d'être à l'origine de la délinquance juvénile. La plus virulente est sans doute portée par le psychiatre Frederic Wertham à travers son livre *Seduction of the innocent*. Une commission sénatoriale dirigée par Estes Kefauver se penche sur la question et reprend les arguments de Wertham dans ses conclusions. La *Comics Magazine Association of America* réagit en mettant en place la *Comics Code Authority*, un organisme d'auto-régulation chargé de définir un code de bonne conduite.

Malgré toutes les mesures de censure, de nombreux conteurs continuent à proposer des histoires non-avalisées, voire interdites. Il est en effet très difficile pour les autorités de tout contrôler, surtout dans les régions reculées. De par sa nature même, le kamishibai de rue échappe aisément aux contrôles, il a bien souvent disparu avant même que les autorités aient eu vent d'un éventuel délit. L'aversion réciproque entre les conteurs et les autorités de censure ne cesse de croître. De nombreuses mesures sont prises au nom de la santé des enfants. Des licences sont exigées pour exercer, sont écartés les malades mentaux et personnes souffrant de maladies contagieuses. En 1950, obligation est faite pour les *gaitô* de suivre une formation gouvernementale comprenant un programme sur la protection de l'enfance. Des fonctionnaires sont formés au contrôle de qualité de la nourriture vendue par les kamishibaiya. En 1951 les producteurs de kamishibai fondent le comité de régulation, autorisé à déposer quatre nouvelles histoires par jours. Dès 1949, la préfecture de Kanagawa interdit le kamishibai, suivent celles de Chiba et Osaka. Les restrictions sur le kamishibai et l'ensemble des arts populaires continuent à se multiplier jusqu'au traité de paix de San Francisco qui met, en 1952, fin à l'occupation.

4) Le déclin

La fin de l'occupation ne met pas fin à la domination culturelle américaine. L'influence de Walt Disney est de plus en plus importante que ce soit sur le kamishibai ou le *manga* émergent, mais les auteurs peuvent s'emparer de sujets autrefois interdits, dont, sans doute le plus important de tous, le bombardement atomique. Sur ce délicat sujet nous citerons *Heiwa no Chikai (une Promesse de paix)*, de Nagata Shin et Ineniwa Keiko (fig 109-119). Dans cette histoire intense et chargée d'émotion, une petite fille se relève juste après l'explosion et cherche des survivants au milieu des décombres et des cadavres. *Heiwa no Chikai* connut un grand succès et devint très vite une lecture scolaire obligatoire. Le Japon pouvait enfin tenter d'expurger un traumatisme passé sous silence durant les sept années d'occupation.

Si le kamishibai jouit encore durant cette décennie d'une grande popularité, il voit surtout apparaître l'annonce inéluctable de son déclin. En 1952, la *NHK*, la télévision de service public, commence ses premières émissions. Le pays ne compte alors que huit

cent septante-six téléviseurs ²⁰, souvent installés en plein air dans des lieux de rassemblements (fig 120). La télévision représente un nouveau divertissement « du coin de la rue », accessible aux plus démunis. Cette nouvelle boîte à images trônant aux carrefours et places fréquentés pourrait faire penser à un genre de kamishibai électrique, et c'est d'ailleurs ce nom que lui donneront dans un premier temps les Japonais : le « *denki kamishibai* ».

Le kamishibai connaît encore de beaux succès durant les années 50, certaines séries se prolongeront d'ailleurs jusque bien plus tard, comme de *Chon-Chan* (fig 121), un jeune garçon espiègle passant son temps à duper les adultes, qui continuera jusqu'en 1975, ou fin des années 60, une adaptation de la série télé *Batman* d'Adam West, qui sera l'un des derniers vrais kamishibai du coin de la rue (fig 122). Malgré ces quelques succès, l'influence du dessin animé se fait de plus en plus forte. Les *gaitô* tentent de lutter, usant dans leurs spectacles de lumières, haut-parleurs ou gramophones. Mais vient s'ajouter une autre cause de déclin. La société japonaise est de plus en plus obsédée par l'éducation et l'impératif de réussite scolaire. Les parents inscrivent leurs enfants dans des cours de perfectionnement venant s'ajouter à l'école. Ces derniers ont donc de moins en moins de temps à consacrer aux loisirs.

Le 10 avril 1959, eut lieu le mariage du prince héritier Akihito. En prévision de l'évènement, de nombreux Japonais ont acheté un téléviseur afin d'assister à la retransmission du mariage. Posséder un téléviseur privé n'est plus un luxe, il s'est imposé dans de nombreux foyers. Les enfants sont de moins en moins nombreux à venir assister aux spectacles de kamishibai.

En 1963, paraît pour la première fois à la télévision *Tetsuwan Atomu* (*Astro le petit robot*) de Tezuka Osamu (fig 123), une des œuvres majeures de celui que l'on considère encore aujourd'hui au Japon comme le Dieu du manga. Au vu du manque de moyens financiers, il a fallu développer des techniques d'animation réduite, *limited animation*, économisant le nombre de dessins et produisant de nombreux arrêts sur image impliquant une tension dramatique accrue, ce qui rappelle les procédés du kamishibai. Cette diffusion marque l'envol de l'animation japonaise au détriment du kamishibai du coin de la rue. Hormis quelques rares succès, à l'image de Chon-Chan ou de Batman, cités plus haut, le kamishibai disparaît de la rue où il n'attire plus la foule. Après avoir été trente

²⁰ E. Nash, *Manga kamishibai...*, p.259.

années durant au cœur même de la société japonaise, il cède sa place à une nouvelle boîte à images qui ne cessera de gagner en influence et qui tient aujourd'hui une place centrale dans les foyers japonais, la télévision.

Ce passage de témoin, ce changement d'époque s'est déroulé tout au long des années 50. Comme nous avons pu le voir, il était annoncé. De nombreux auteurs se sont d'ailleurs très tôt réorientés, dès la fin des années 40 pour certains, passant du kamishibai au manga qui voit en cette époque le début de son succès. Ainsi Mizuki Shigeru, un des plus grands maîtres du manga, a démarré dans l'industrie du kamishibai avant de percer dans le manga et de voir son œuvre adaptée en animé à de nombreuses reprises (fig 124-129).

5) Le kamishibai éducatif.

Le déclin du kamishibai du coin de la rue ne signifie pas la disparition du kamishibai. Si les *gaitô* se font de plus en plus rares dans les rues, le kamishibai éducatif s'impose dans les écoles comme un outil pédagogique précieux.

Ce kamishibai éducatif a été initié, comme nous l'avons vu plus haut, par la missionnaire chrétienne Imai Yone dès le début des années trente, et s'est rapidement développé par la suite. Là où le kamishibai du coin de la rue repose sur la virtuosité du conteur et une grande capacité d'improvisation, le kamishibai éducatif va petit à petit uniformiser sa présentation, fixant le texte au dos des planches et multipliant les indications de mise en scène, précisant le ton à utiliser, le moment et la manière de passer les planches. Ces indications précises ont pour but de mettre l'histoire au service de la fonction éducative en s'assurant qu'elle est racontée de manière à respecter les intentions de l'auteur. De plus elles permettent une prise en main rapide des par un maximum de monde, les histoires pouvant alors être racontées par des personnes non habituées à ce genre d'exercice (fig 130-131).

Le style graphique change également. Si Imai Yone a fait le choix de conserver le style flamboyant du kamishibai de rue, Takahashi Gozan, dont le public cible était la petite enfance, fit le choix, quelques années plus tard, d'opter pour un style moins sensationnaliste, et s'inspira de l'univers graphique de Walt Disney.

C'est sur base de ce kamishibai éducatif, et de ses nombreuses maisons d'édition, que le gouvernement, extrêmement critique envers le kamishibai du coin de la rue,

développa le *kokusaku kamishibai*, au service de sa propagande de guerre, imposant l'écriture du texte au dos des planches afin de s'assurer que les conteurs ne dévient pas de la ligne officielle et de contrôler l'édition. Et si l'occupant américain n'a eu de cesse de bannir toute expression du nationalisme, à commencer par le *kokusaku kamishibai*, il n'a par contre pas renié les méthodes de ce dernier et a lui aussi cherché à contrôler l'édition en imposant les principes du *kamishibai* éducatif²¹.

Nous éviterons cependant de réduire les principes du *kamishibai* éducatif aux entreprises de propagande. En s'invitant dans les écoles, après la guerre, il se révéla être un formidable outil d'apprentissage. Utilisé d'abord pour éduquer à la démocratie, à la citoyenneté et à la paix, il permit dès 1952 d'exorciser le traumatisme causé par les bombardements atomiques de Hiroshima et Nagasaki en s'emparant de cette question jusqu'alors confisquée par l'occupant américain. Sept ans après, le Japon pouvait enfin pleurer ses victimes et effectuer son devoir de mémoire et de deuil face à ce terrible évènement qui a radicalement transformé la société japonaise. Le *kamishibai* fut développé afin d'enseigner n'importe quelle matière : littérature, histoire, éthique, musique... De nombreuses personnalités historiques furent abordées à l'école via une biographie sous forme de *kamishibai*. Cette méthode d'apprentissage, ludique et populaire, perdura jusqu'en 1967, date à laquelle le gouvernement révisa les manuels scolaires et instaura un « Standard Educatif », éliminant le *kamishibai* des ressources éducatives²². Cette réforme de l'enseignement provoqua la disparition de nombreux éditeurs de *kamishibai* éducatifs. Des dix-huit principaux éditeurs existant durant la guerre, n'en subsiste aujourd'hui que deux : Dôshin-sha et Kyôiku Gageki.

Deux évènements ont fortement orienté l'image contemporaine que l'on se fait du *kamishibai*.

En 1952, à la suite de nombreux efforts menés par Takahashi Gozan et Kako Satoshi, le *kamishibai* est promu Trésor Culturel pour les enfants – *Jidô Bunkazai* – ce qui lui offrira une place de choix dans les jardins d'enfants et les écoles maternelles²³. Ce statut impose une vision tronquée du *kamishibai* en l'associant principalement au domaine de la petite enfance. De plus, le style graphique prôné par Takahashi Gozan,

²¹ Cf chapitres sur les années de guerre (p.23) et sur l'occupation américaine (p. 26)

²² E. Montelle, *la Boîte magique : le théâtre d'images ou kamishibai histoire, utilisations, perspectives*, p. 26.

²³ T. McGowan, *the Many faces of kamishibai...*, p.12.

bien loin des flamboyants dessins du kamishibai de rue, vient renforcer cette impression d'un kamishibai destiné aux petits enfants. Cette vision est aujourd'hui très présente et fortement diffusée par les maisons d'éditions, qu'elles soient japonaises comme Dôshinsha, ou d'autres pays, à l'instar du français Callicéphale (fig 132).

Un mouvement folklorique s'est développé dans le Japon d'après-guerre entraînant, dans les domaines du livre d'images et du kamishibai, l'édition de nombreux contes populaires tels que *Momotarô*, *Issun Bôshi* et autres histoires traditionnelles japonaises. Ces histoires, traduites et exportées dans le monde entier donnent l'impression que le kamishibai était destiné à transmettre le folklore japonais. Pourtant, si ces contes prennent place dans le « *Mukashi mukashi* » japonais, ce « temps d'avant » indéterminé, équivalent de notre « Il était une fois », pouvant associer le kamishibai à une forme de tradition orale sans âge, leur incarnation par le kamishibai ne date que des années 60²⁴ (fig 133-134).

Il est donc assez intéressant de constater que si le kamishibai évoque aujourd'hui un âge d'or presque mythique, dans l'imaginaire des Japonais, une époque difficile et troublée que la magie du kamishibai venait malgré tout égayer, offrant rêves, rires et frissons à tous, la représentation que l'on en a actuellement est très éloignée de la réalité des années 1930 à 1960. Le kamishibai du coin de la rue ne se souciait pas d'éducation ou de traditions, comme on le pense souvent de nos jours, il avait pour but d'offrir aux gens ce dont ils avaient besoin, des rires et des larmes, du rêve et de la flamboyance à une époque ravagée par la pauvreté, la guerre et la destruction. Et pour remplir leur tâche, les gaitô n'ont eu de cesse de lutter contre les tentatives mises en place par les autorités pour contrôler cet espace spontané de liberté que représentaient le kamishibai et ses histoires fantastiques ou mélodramatiques²⁵.

²⁴ *Ibidem*, p.13.

²⁵ Sur le chapitre sur l'âge d'or du kamishibai, cf E. Nash, *Manga kamishibai...* et T. McGowan, *the Many faces of kamishibai...*

III. Le kamishibai en Europe

1. La découverte.

Le kamishibai fait son apparition en Europe vers la fin des années 60 lors de la venue à la Bibliothèque de la Joie par les livres de Clamart (France) d'une traductrice japonaise de livres pour enfants, Yamaguchi Tomoko. Celle-ci fait découvrir aux enfants de Clamart la richesse de la production japonaise, y compris le kamishibai. L'artiste Horiuchi Seichi, ami de la bibliothèque, illustrateur entre autres pour la maison Dôshinsha, a par la suite confectionné plusieurs kamishibai pour la bibliothèque de Clamart.

En 1976, à la Foire internationale du Livre de Jeunesse de Bologne, le stand de l'éditeur de manga Holp Shuppan expose un kamishibai qui attire l'attention de Pierrette Hartmann et Edith Montelle, toutes deux bibliothécaires à La Chaux-de-Fond (Suisse). De retour de la foire, elles cherchent à se procurer un *butai*, et deux ans plus tard en reçoivent un en prêt de la Bibliothèque de la Joie par les livres de Clamart. Elles vont s'en inspirer pour faire construire le leur. Des équipes de bibliothécaires et d'enseignants, menées par Philippe Moser, le directeur-adjoint des Ecoles primaires, vont alors faire réaliser par des jeunes des histoires pour kamishibai qui seront présentées dans différents lieux de La Chaux-de-Fond où vivent des enfants désœuvrés. Philippe Moser, séduit par cet outil, décide de le promouvoir auprès des enseignants de sa circonscription.

La Bibliothèque des Jeunes de la Chaux-de-Fond possédait son propre *butai* mais les histoires empruntées furent rendues à leurs propriétaires, et les dessins réalisés par les enfants, retournés dans leurs écoles. En 1981, les enfants de Pierrette Hartmann ramenèrent deux histoires d'un voyage au Japon, histoires qui furent traduites. L'année suivante, un enseignant de La Chaux-de-Fond en rapporta d'autres de son voyage. Edith Montelle rencontra au Congrès de l'IBBY (International Board on Books for Young people) la représentante de l'Asia-Pacific Cultural Centre for UNESCO et lui commanda trois nouvelles histoires, un conte merveilleux japonais, un conte religieux birman et un conte philosophique indien, trois styles et trois esthétiques très différentes représentatives des cultures dont elles sont issues. Mais cette méthode pour se procurer les histoires, consistant à profiter d'opportunités hasardeuses était assez limitée. De plus, il était apparu que découper des albums et en coller les pages sur des cartons pour en faire des kamishibai, méthode usitée par de nombreux enseignants, était peu concluante étant donné les

différences entre les supports « livre » et « kamishibai ». D'où, le besoin de trouver un éditeur prêt à se lancer dans l'aventure.

2. L'édition.

1) En Europe.

En 1982, Edith Montelle présente le kamishibai aux éditions Lied (Suisse), qui deviendront par la suite les éditions de la Nacelle. Directement séduits, les éditeurs lui demandent de préparer un texte. Souhaitant diffuser la culture orale helvétique, elle leur propose un découpage séquence de *La Fôle des deux pigeons*, un conte traditionnel jurassien. Illustré par Jean-François Barbier, il est paru en 1983, devenant alors le premier kamishibai suisse.

Cette première adaptation est suivie par d'autres, aux éditions de la Nacelle. Mais ces premières expériences sont encore assez maladroites, texte trop long et complexe, trop calqué sur l'histoire écrite. La collaboration entre l'auteur et l'illustrateur n'est pas assez marquée. En 1985, Gallimard tente l'expérience mais les libraires ne sont pas preneurs, le produit est trop encombrant, trop cher et invendable à leurs clients habituels. Casterman à son tour s'y essaye brièvement, en 1990, proposant des kamishibai historiques dont l'aspect documentaire prend le pas sur la dimension théâtrale.

Jean-Luc Berger et son épouse Dominique Siegel ont repris en 1991 La Bouquinette, une librairie spécialisée « jeunesse » strasbourgeoise. Ils découvrent le kamishibai grâce aux éditions de la Nacelle, venues leur présenter leur catalogue. Lorsqu'ils décident, quelques années plus tard, de se lancer dans l'édition, fondant Callicépahle éditions, La Nacelle ayant déposé le bilan, il n'y a plus de kamishibai sur le marché français. La librairie rachète tout le stock kamishibai de La Nacelle. Ils obtiennent la poursuite de la diffusion et de la distribution par les éditions du Seuil, et y intègrent leurs productions propres.

En 2000 paraît la première histoire kamishibai réalisée par Callicépahle. Leurs premières productions sont des adaptations de projets d'albums, mais rapidement ils se lancent dans des productions spécifiquement pensées pour le kamishibai, parfois même pensées pour les deux supports. Les histoires éditées sont le produit d'une collaboration

poussée entre auteur et illustrateur, souvent aidés par un comédien afin de ne pas perdre de vue l'aspect théâtral du kamishibai.

Callicéphale est aujourd'hui le principal éditeur de kamishibai francophone. Certaines histoires sont proposées en versions bilingues, français-allemand, voire trilingues, français-allemand-hongrois. D'autres sont accompagnées d'une traduction, allemande ou alsacienne. Callicéphale a mené plusieurs projets en collaboration avec les éditions Csimota de Budapest, une jeune maison d'édition hongroise spécialisée dans la promotion de la littérature jeunesse. Cette dernière s'est élargie au kamishibai en 2008 pour répondre à la demande d'une éducatrice spécialisée, Viola Fekete-Szabo, qui cherchait des ouvrages plus vivants que les livres pour garder l'attention d'enfants handicapés profonds.

Depuis le début des années 2000, d'autres éditeurs se sont manifestés, généralement des organismes spécialisés dans la promotion de la lecture, la petite enfance ou l'éducation. Leur catalogue kamishibai n'est pas toujours très important, à l'image des éditions L'Attrape-science de Paris dont le catalogue se limite à trois histoires réunies sous le nom de *la Trilogie du rat*. Il s'agit d'adaptations des spectacles en tournée du Théâtre à Bretelles.

A l'instar de L'Attrape-science, d'autres éditions se sont créées pour répondre à une mission précise. Les éditions Passiflores, Tournus (France), nées en 2009 produisent des kamishibais bibliques, illustrés par des artistes français, sénégalais et malgaches. Elles ont une trentaine de produits à leur catalogue et ont commencé à les traduire en plusieurs langues.

La Taillepage, Saint-Roman-de-Codières (France), est une maison d'édition artisanale dédiée à l'adaptation kamishibai des livres pour enfants d'Annie Murat.

En Suisse, le CREDE, Centre de Ressources en Education de l'Enfance, créé en 2005 à Lausanne, a pour mission de contribuer à la formation initiale et continue des professionnels de l'éducation et de l'enfance. Il a constitué un réseau de ressources pédagogiques de grande qualité et est ouvert à tous les professionnels du secteur en recherche de matériel ou de conseils. A ce titre, le CREDE va s'essayer à la production de kamishibai, mais cette activité sortant du cadre de ses fonctions, il délègue en 2008 sa production éditoriale aux éditions Paloma, Préverenges (Suisse). Ces dernières produisent des histoires en version bilingue français-allemand puisées dans le patrimoine

culturel de la Suisse ou en lien avec les préoccupations actuelles. Elles visent trois publics, les enfants de deux à douze ans, les personnes illettrées ou analphabètes et les personnes âgées vivant en maison de retraite.

En Belgique, ABC, Art Basic for Children, basé à Bruxelles, est un centre de recherche ouvert et dynamique autour de l'art, de la culture et de l'éducation fondé en 1998 par l'artiste-scénographe et comédien autrichien Gerhard Jäger. Lorsque ce dernier a découvert par hasard, sur un marché aux puces, une histoire pour kamishibai éditée par Gallimard dans les années 80, il a été fortement intrigué et très vite séduit au point que le kamishibai a pris une place des plus importantes dans les activités de ABC. Aujourd'hui, ABC organise des ateliers pour jeunes et enseignants autour du kamishibai, envoie des conteurs à la demande et dispose d'une collection de deux-cents histoires, ainsi que des butai disponibles en prêt pour les acteurs culturels et de l'éducation. Leurs butai sont fabriqués dans leurs ateliers et disponibles également à la vente, ainsi qu'une dizaine d'histoires pour lesquelles ils ont obtenu les droits d'exploitation. Enfin, ils ont édité une histoire propre, *Ango*, suite à une rencontre avec l'auteur Okada Toshiki et l'illustrateur Abe Shinji, dans le cadre du Kunstenfestivaldesarts 2010. Si ABC est aussi présent, à tous les niveaux, dans le domaine du kamishibai, c'est avec la volonté de promouvoir cet art et de permettre aux intéressés un accès aux ressources pour l'exploiter.

A Amsterdam, l'institution Het ABC est active dans l'éducation et cherche à régulièrement implanter de nouveaux outils pédagogiques et à former les professeurs à leur utilisation. Olga Orman, conseillère pédagogique, découvre le kamishibai en 1990, au cours d'une formation avec la conteuse américaine Anne Pelowski, elle y voit un grand potentiel pour l'enrichissement du vocabulaire. Elle cherche alors à l'adapter à l'enseignement hollandais. A présent, il est utilisé à tous les niveaux d'enseignement. Le kamishibai est principalement utilisé comme support pour l'apprentissage de langues étrangères. Het ABC commercialise des butai accompagnés d'un fascicule de conseils pédagogiques : *Kamishibai : Demagievan het japanese verteltheater*, écrit par Olga Orman. Het ABC ne cherche aucunement à copier un modèle de kamishibai d'origine mais bien à l'adapter à la culture hollandaise et aux besoins de la société moderne.

D'autres éditeurs ont orienté le kamishibai pour l'apprentissage des langues étrangères. L'Âne bâté, de Dijon, propose ainsi des histoires en langues régionales : corse, catalan, picard, ... Auzou, de Paris, axe son catalogue sur la découverte de l'art, mais

aussi de l'apprentissage de l'anglais avec des versions bilingues. En Espagne, on retrouve Sieteleguas, à Madrid. Impliqués dans les questions d'engagements solidaires et d'écologie, cet éditeur distribue depuis 2006 des kamishibai dans le monde entier, disponibles dans dix langues différentes. Les histoires, basées sur des contes traditionnels de différentes origines, sont accompagnées de matériel pédagogique facilitant l'apprentissage des langues étrangères.

2) Hors Europe.

On retrouve aux Etats-Unis deux éditeurs importants, Kamishibai for Kids, à New-York, filiale du Japonais Dôshin-sha, qui cherche à développer le goût à la lecture tout en présentant l'héritage culturel japonais, et Leaf Moon Arts, en Californie, qui propose des versions bilingues anglais-japonais et des contes populaires du monde entier louant les valeurs de solidarité, amour, bonté et honnêteté.

Le kamishibai s'est exporté dans une bonne partie de l'Asie, jusqu'en Afghanistan, bénéficiant du soutien de l'UNESCO. A souligner en particulier l'action de l'Asia/Pacific Cultural Centre for UNESCO (ACCU), basé à Tôkyô, œuvrant à la réalisation d'une société agréable à vivre dans les pays asiatiques qui bordent le Pacifique. L'ACCU produit des kamishibai à l'intention des adultes, dans le cadre de l'éducation populaire, afin d'encourager la lecture et d'enseigner des techniques rurales à des populations illettrées (pour exemple, *Pit latrines for a clean village*).

Dôshin-sha, Tôkyô, est le leader international de l'édition de kamishibai. Son histoire remonte à 1948 quand Inaniwa Keiko, Kawasaki Daiji, Horio Seishi et Kata Koji, le célèbre illustrateur d'Ôggon Bat après-guerre, fondèrent Minshû Kamishibai Shûdan, Groupe démocratique de Kamishibai, qui devient plus tard Kyôiku Kamishibai Kenkyûkai, Société d'Etude du Kamishibai éducatif. Ce groupe œuvrait à la promotion, l'étude et la publication de kamishibai éducatifs. Mis en faillite en 1955, sa mission est reprise par les éditions Dôshin-sha, fondées par Muramatsu Kinji. Aujourd'hui, Dôshin-sha est réputée chez les amateurs de kamishibai du monde entier et diffuse à l'international, éditant en plusieurs langues, notamment l'anglais et le français. Dôshin-sha bénéficie d'un relais important aux Etats-Unis, via sa filiale Kamishibai for Kids, et en France grâce à la librairie japonaise Junkudo à Paris.

De son côté, IKAJA, l'Association internationale du Kamishibai du Japon vise l'étude du kamishibai en approfondissant l'aspect théorique. Ils organisent régulièrement des conférences et des formations afin d'amener un renouveau du kamishibai au Japon. IKAJA compte aujourd'hui trente-six pays adhérents, répartis sur tous les continents.

3) Les kamishitèques.

Au-delà de la mission d'édition, de nombreuses associations, souvent des bibliothèques participent à leur manière à la promotion du kamishibai en faisant office de « kamishitèques », organismes de prêt d'histoires et de butais.

Les deux plus importantes collections internationales sont celle de l'Institut International pour la Littérature de Jeunesse d'Osaka et celle de la Bibliothèque Internationale de Jeunesse de Munich.

En France, les Bibliothèques Départementales de Prêt proposent à l'intention des petites bibliothèques des coffrets prêts à l'emploi comprenant un butai et plusieurs histoires, ainsi que du matériel d'exposition.

A Paris, la bibliothèque de l'Heure Joyeuse a hérité de la collection de la bibliothèque Lafontaine à la destruction de cette dernière, en 2010. Cette collection de plus de cent-trente titres est au prêt interbibliothèques du réseau municipal parisien. Cependant, une trentaine d'histoires sont également disponibles pour les enseignants, puériculteurs et membres d'associations travaillant avec les enfants.

Bibliomedia Suisse est une bibliothèque des bibliothèques. Présente dans les trois principales régions linguistiques, à Soleure, Lausanne et Biasca, elle alimente les bibliothèques en livres et en matériel d'animation à la lecture, sous forme de prêts, proposant entre autres, du kamishibai.

Toujours en Suisse, à Vevey, Nathalie Jendly a créé Hall Kamishibai où l'on peut consulter plusieurs dizaines de titres.

En Belgique, Bruxelles bénéficie d'une offre importante via la collection d'ABC, évoquée plus haut, et le Centre de Littérature Jeunesse de Bruxelles (CLJBxl) qui, par l'entremise de Cécile D'Hoir, cherche à rassembler tout ce qui concerne le kamishibai dans une démarche à caractère encyclopédique. La collection du CLJBxl comprend plus de deux cents titres, disponibles en prêt aux travailleurs dans le domaine de l'éducation,

de la culture et aux artistes. Le CLJBxl organise chaque année une formation de kamishibai pour la petite enfance. Grâce à ces deux organismes qui ont à cœur la promotion et la diffusion du kamishibai, il est particulièrement aisé de se procurer en prêt le matériel nécessaire pour pratiquer le kamishibai. On y découvre aussi des pistes d'exploitation. Il est possible de trouver de nombreuses histoires en français et en néerlandais, mais aussi en anglais, japonais et allemand²⁶.

²⁶ Pour le chapitre sur le kamishibai en Europe : E. Montelle, *la Boîte magique...*, p 21-45.

IV. Vers un renouveau ?

Le kamishibai à petit à petit disparu des rues japonaises, a été chassé de l'école, mais n'a jamais disparu. Il s'est adapté, tout au long du XX^e siècle, répondant à l'évolution de la société japonaise. Il n'a certes plus l'impact qu'il a pu avoir durant les années 30 à 60, mais les Japonais se souviennent de cette époque.

Pourtant, alors qu'il a de plus en plus été cantonné au domaine de la petite enfance, il a réussi à s'exporter dans le monde entier, dans le reste de l'Asie bien sûr, voyage facilité par la proximité géographique et culturelle, aux Etats-Unis, avec lesquels le Japon entretient une relation importante depuis la période d'occupation et aussi en Europe, suite au hasard de rencontres placées sous l'égide de la littérature jeunesse. Le kamishibai est connu jusqu'en Afrique du Sud, où il a été amené par Gerhard Jäger de Art Basic for Children.

Le kamishibai reste malgré tout assez méconnu dans nos contrées, et sa pratique est marginale, mais il existe une réelle dynamique pour le développer. De nombreuses petites associations tentent de le promouvoir, de l'étudier, de manière maladroite parfois, étant donné le manque de moyens et de ressources, mais toujours passionnée. Ces associations évoluent petit-à-petit, apprenant de leurs erreurs, se rencontrant et échangeant. Les Japonais vivant en Europe sont généralement surpris en découvrant que le kamishibai intéresse des gens ici. Ceux avec qui nous avons eu l'occasion de nous entretenir nous ont tous fait part de cette surprise, car jamais ils n'avaient imaginé que cette discipline, typiquement de chez eux puisse intéresser des non Japonais.

Cette surprise pourrait être mise en parallèle avec celle éprouvée devant la fascination de l'Occident pour les formes théâtrales traditionnelles telles que le *nô* et le *kabuki*, dans la deuxième moitié du XIX^e siècle. A l'époque, suite à l'ouverture des frontières, le Japon a associé la modernité à l'occidentalisation. Les arts traditionnels furent alors considérés comme désuets, vestiges du passé. C'est en voyant l'émerveillement des occidentaux découvrant leur théâtre qu'ils ont estimé que le *nô* et le *kabuki* avaient encore droit de cité dans leur société en voie de modernisation²⁷. Le cas du kamishibai n'est bien sûr pas aussi flagrant mais, cependant, l'on peut constater qu'alors qu'il était de plus en plus considéré au Japon comme un vestige du passé, ne

²⁷ J-J. Tschudin, *Histoire du théâtre classique japonais*, p. 414-426.

gardant une place que dans les jardins d'enfants, les écoles maternelles et les souvenirs, il s'exporte dans le monde entier, suscitant intérêt et passion dans les milieux initiés. Et aujourd'hui, le Japon se reprend d'intérêt pour le kamishibai. Des professeurs redécouvrent cette technique, et l'exploitent pour l'apprentissage des langues, du lycée à l'université. Des clubs de kamishibai se créent dans tout le Japon, et leurs membres se rendent dans les hôpitaux et les maisons de retraite.

Conséquence de ce regain, la création en 2001 d'IKAJA afin d'étudier le kamishibai et d'en fédérer les acteurs, au Japon, et à l'international. Une école de gaitô a vu le jour à Osaka, fondée par d'anciens conteurs. Elle forme des enseignants et des bibliothécaires à cet art, ainsi que des personnes qui désirent se professionnaliser.

Ce regain d'intérêt est marqué par une évolution dans la manière d'appréhender le kamishibai. Alors qu'il a souffert, depuis la fin des années 60, d'une déconsidération, vu comme une activité réservée aux petits enfants et peu digne d'un réel intérêt, ses vertus pédagogiques sont à présent redécouvertes. Cette revalorisation du kamishibai le rend enfin digne d'être considéré comme un sujet d'étude. IKAJA ne se contente pas d'en étudier les nombreuses applications pédagogiques, mais retrace aussi son histoire. Cette nouvelle dynamique pourrait être l'occasion de mettre en avant un kamishibai nouveau, renouant avec ses origines et inscrit dans son temps, une alliance, à l'image du Japon, entre tradition et modernité.

Deuxième partie :

Hybridité.

I. Le théâtre traditionnel japonais et la multidisciplinarité.

La scène traditionnelle japonaise est, par essence, multidisciplinaire. Elle associe danse, musique, texte et gestuelle au sein d'un même spectacle. Parler de théâtre, au Japon, n'a donc pas tout à fait le même sens qu'en Occident où la scène est fragmentée en plusieurs disciplines distinctes telles que le théâtre, la danse, la musique ou le cirque. Ce principe de non-séparation des arts se retrouve dans l'opéra occidental. Seulement, ce dernier tend à mettre le texte et la gestuelle au service de la musique, élément primordial du spectacle. Dans la scène traditionnelle japonaise, il n'y a pas de forte hiérarchisation des disciplines, elles sont toutes plus ou moins sur un pied d'égalité. Pour retrouver en Occident un type de spectacle offrant un tel équilibre entre les disciplines, il faut remonter à la tragédie grecque dont les dimensions chorégraphiques et musicales n'étaient pas inférieures à la dimension textuelle. Des tentatives ont eu lieu pour offrir des spectacles multidisciplinaires, mais généralement l'on n'échappait pas à la prépondérance d'une des disciplines, les deux autres prenant un rôle accessoire ou ornemental.

La scène contemporaine occidentale cherche parfois à effacer les frontières, dans une tentative d'abolition des genres. Des expériences en ce sens sont de plus en plus courantes. Peut-être un jour trouverons-nous des formules propres proposant une scène

multidisciplinaire basée sur un équilibre entre les genres artistiques, à l'image de ce que fait le Japon depuis mille cinq cents ans.

1. Les mythes fondateurs.

Le *Kojiki* est l'une des deux grandes chroniques historiques japonaises compilées au début du VIII^e siècle. On y retrouve deux mythes liés au théâtre qui se rapportent aux grandes catégories théâtrales : les trances et techniques de possession par une divinité, et les performances grotesques destinées à amuser et apaiser les dieux.

Ces récits, bien que situés aux temps mythiques, renvoient à des pratiques attestées, souvent disparues ou altérées mais encore présentes dans les mémoires à l'époque où ces textes ont été rédigés.

1) La danse d'Ame-no-Uzume-no-mikoto.

Le premier récit est celui de la danse donnée par la divinité *Ame-no-uzume-no-mikoto* pour faire sortir de sa caverne la divinité du soleil *Amaterasu-ômi-kami* (fig 135). Cette dernière s'y était réfugiée pour protester contre l'attitude sacrilège de son frère, *Susano-no-mikoto*, ce qui eut pour conséquence de plonger le monde dans l'obscurité et de le laisser en proie aux catastrophes.

Le *Kojiki* nous décrit dans un premier temps les préparatifs, ensuite la danse proprement dite, le tout prenant forme de rituel. C'est de cette danse que les maîtres du théâtre classique, dont Zeami pour le *nô* et Ôkura Tora.akira pour le *kyôgen*, mais aussi Tamenaga Itchô dans son histoire des origines du *kabuki*, vont se réclamer.

Il nous paraît intéressant de souligner un élément de la description en particulier. Le rituel rassemble les dieux sur le lit asséché d'une rivière (fig 136). La plupart des représentations théâtrales eurent lieu dans ce genre d'endroit, et ce jusqu'à l'ouverture de salles commerciales permanentes, au début du XVII^e siècle. De là, le terme « *kawara kojiki* », mendiant des berges, désignant les gens du spectacle. La dimension « spectacle d'extérieur » du *kamishibai*, qui prend place en des lieux de rassemblement ne serait peut-être pas juste le signe d'une forme mineure de spectacle, évacuée vers les rues, mais bien

une caractéristique propre à la tradition du spectacle japonais, à l'image des anciennes processions, des premiers *kabuki*, et même du très aristocratique théâtre *nô*, conçu au départ comme spectacle populaire par son créateur, Kan'ami.

2) La lutte entre Umisachi et Yamasachi.

Le second récit nous conte la victoire de *Yamasachi*, le chasseur des montagnes sur son frère *Umisachi*, le pêcheur des mers. *Yamasachi*, ayant perdu l'hameçon de son frère, symbole de son pouvoir, devait subir sa colère. Il finit par retrouver l'hameçon avec l'aide du Roi des mers. Ce dernier lui accorde la main de sa fille et lui donne les bijoux magiques qui commandent les marées. A l'aide de ce pouvoir, *Yamasachi* parvient à vaincre son frère. *Umisachi*, reconnaissant sa défaite, va se livrer à une pantomime humiliante.

Contrairement à la danse *d'Ame-no-uzume-no-mikoto*, le rite ici présenté n'a rien de magico-religieux. Il s'agit d'un acte de soumission offert au vainqueur afin de le divertir, un jeu mimétique aux accents comiques.

Cette pratique était courante dans certaines régions du Japon, comme sur l'île de Kyûshû, où les habitants se livraient à la *Hayato-mai* (danse des Hayatos, une tribu de l'île), une manifestation publique et rituelle de soumission aux tribus dominante issues de la région du *Yamato*.

Ces deux mythes fondateurs se réfèrent, pour le premier, au caractère sacré du spectacle, communiquant avec le divin et convoquant les esprits et les dieux, et pour le second, à sa dimension profane, englobant les luttes de pouvoir et la politique.

Ils ramènent aux deux axes fondamentaux du théâtre japonais, la danse et la mimique²⁸.

²⁸ J-J. Tschudin, *Histoire du théâtre classique japonais*, p. 35-39.

2. Les formes classiques.

Les informations les plus anciennes sur le théâtre japonais datent du IV^e siècle, et il faut attendre le VI^e siècle pour bénéficier d'une documentation fiable. Cela ne signifie pas qu'il n'existait pas de pratiques antérieures, mais la recherche souffre d'un manque de documents écrits pour les étudier. En effet, l'écriture n'a été vraiment adoptée par les Japonais qu'à partir du VI^e siècle.

Les premières manifestations connues prennent la forme de cérémonies théâtre-religieuses, principalement dansées. C'est sur cette base, nourrie par de réguliers apports issus du continent, que se constituera le théâtre classique japonais.

La cour du Yamato, nourrissant une volonté d'exhibition de son pouvoir et d'affirmation de son contrôle sur l'ensemble du pays se met à organiser des banquets et célébrations qui se voient, dès le milieu du V^e siècle, accompagnés de danses et de chants. Si la dimension magico-religieuse de ces célébrations n'est pas totalement évacuée, elles répondent de plus en plus à une logique de divertissement.

Ces manifestations vont évoluer de plus en plus vers des formes spectaculaires dépendantes d'institutions mises en place par le pouvoir impérial et soumises à des influences venues de Corée et de Chine, dont celle du bouddhisme. Elles prennent forme de processions ou de spectacles joués sur des scènes temporaires, ou devant des temples, mêlant chant, danse, musique, acrobaties, pantomimes et jeux de masque, ou encore contes et marionnettes.

1) Le théâtre nô.

Le nô, de son nom complet *sarugaku nô* apparaît au XIV^e siècle. L'acteur et dramaturge Kan'ami va totalement innover les pratiques de l'époque pour créer une nouvelle sorte de discipline théâtrale. Le nô est issu de pratiques théâtrales généralement liées aux temples et sanctuaires, qui patronnaient les différentes troupes. Il combine des éléments de spectacles de cour et de festivités populaires. Kan'ami attire l'attention du *shôgun* Ashikaga Yoshimitsu, nouveau maître du pays, qui le prend sous sa protection. Il s'affranchit du patronage des temples et s'attache à la caste émergente des guerriers, en

quête de sophistication artistique. Cependant, il continue de tourner dans les campagnes, pour un public populaire avec lequel il tient à rester en contact.

A la mort de Kan.ami, c'est son fils, Zeami, qui lui succède. Zeami, ayant grandi à la cour, sous la protection du *shôgun* Yoshimitsu, a reçu une éducation culturelle de grande qualité, bénéficiant d'une certaine aisance économique et côtoyant des grandes personnalités du monde des lettres et des arts. Il est l'auteur de vingt-trois traités théoriques sur la pratique du *nô*, dont la moitié s'inscrivent dans une perspective didactique, d'autres sont destinés au chant et à la musique. Il s'agit là d'une entreprise totalement inédite qui ne sera pas poursuivie par ses descendants.

Zeami a raffiné le *nô*, et s'il n'a pas rompu totalement avec l'ancrage populaire de ce théâtre, il privilégie de plus en plus un public aristocrate. C'est plus tard, à l'arrivée au pouvoir des Tokugawa, que le *nô* deviendra un art officiel de la classe militaire dirigeante. Le théâtre *nô* se présente comme un poème chanté et dansé par un acteur, le *shite*, littéralement « celui qui fait », jouant masqué (fig 144-48). A ces côtés, le *waki*, « celui qui est sur le côté », non masqué, introduit la situation, observe et commente. Le texte du *waki* n'est pas interprété, mais déclamé.

Le *ji.utai*, un chœur composé d'un nombre pair de choristes, entre quatre et douze, est disposé côté cour en deux rangs. Contrairement au chœur occidental, il ne figure nullement un personnage ou un collectif social prenant part à l'action ou faisant connaître une opinion. Il a juste pour tâche de relayer le *shite* pendant sa danse, de faire écho aux paroles des acteurs ou de commenter l'action de manière impersonnelle (fig 137-139).

Les musiciens se placent en fond de scène. Il y a un flûtiste et deux percussionnistes, jouant l'un du petit tambour d'épaule, le *kotsuzumi*, l'autre du tambour de hanche, le *ôtsuzumi*. Selon les besoins de la pièce, un troisième percussionniste se joint à eux avec un *taiko*, tambour plat (fig 140-142). Le rôle de la musique n'est pas d'accompagner le texte ou la danse, elle n'est ni descriptive, ni en arrière-plan. Elle déploie sa rythmique incantatoire parallèlement à l'action du *shite* et du chœur, se plaçant sur un pied d'égalité avec les autres composantes du spectacle.

Ainsi, le théâtre *nô* voit se côtoyer diverses disciplines, la danse, le chant choral, l'interprétation parlée et chantée, la déclamation et la musique, et ce sans hiérarchie entre elles, chacune ayant un rôle de premier rang dans le spectacle. Le tout repose sur un texte particulièrement raffiné, d'une grande valeur poétique.

2) Le *kyôgen*.

Le *kyôgen* se joue dans le cadre des spectacles de *nô*. Il fait figure d'intermède, plus léger, prenant place entre les deux parties qui composent la pièce de *nô*. Cela permet, entre autres, au *shite* de changer de costume. Longtemps considéré comme un simple intermède comique, son étude par les historiens du théâtre a été négligée. Il n'était vu que comme une composante secondaire du théâtre *nô*. Ce n'est que depuis quelques dizaines d'années que l'on commence à s'y intéresser comme forme théâtrale propre digne d'être étudiée, aussi bien pour sa pratique que pour son répertoire.

Le *kyôgen* reprend à son compte les éléments humoristiques, mimiques et dialogues réalistes des ancêtres du *nô*, mais abandonnés par ce dernier. Il prend la forme de farces, ciblant seigneurs moines indignes, opposant maîtres stupides et serviteurs fainéants. On y retrouve jeux de mots, onomatopées, quiproquos, contrepèteries, ainsi que des jeux de mimique et des éléments de *slapstick* et d'acrobaties.

Si le *kyôgen* puise dans des pratiques résolument populaires, abandonnées par le théâtre *nô*, ce n'est que d'une manière expurgée de ses aspects les plus vulgaires. Ainsi, sont bannis toutes traces d'érotisme ou de scatologie.

Présenté dans le cadre d'une représentation de *nô*, le *kyôgen* ajoute à ce dernier une composante supplémentaire au spectacle qui vient en accentuer le caractère multidisciplinaire (fig 149-150).

3) Le *bunraku*.

Le XVII^e siècle est marqué par une grande période de paix sous l'égide des nouveaux maîtres du pays, les Tokugawa. C'est à cette période qu'émerge une classe bourgeoise désireuse d'avoir accès à l'art et à la culture. De plus, en rupture avec le modèle médiéval qui voyait les spectacles se jouer dans l'enceinte des temples, sanctuaires et résidences aristocratiques, ou dans des espaces publics destinés aux forains, souvent le lit asséché d'une rivière, apparaissent dans les villes, des lieux dédiés aux spectacles. C'est ainsi que les nouvelles formes théâtrales que sont « le théâtre de

poupées » et le *kabuki* vont se développer, répondant aux aspirations de la bourgeoisie, alors que le *nô* devient l'art officiel de l'aristocratie guerrière.

C'est donc dans ce cadre que naît « le théâtre de poupée », issu de la rencontre entre deux anciennes pratiques, celles des conteurs et celle des marionnettistes, et de l'introduction du *shamisen* (un luth japonais). Cette nouvelle discipline est appelée *ningyô-jôruri*, ce n'est que plus tard, à l'Ere Meiji, qu'elle prendra le nom de *bunraku*, et va évoluer durant tout le XVII^e siècle avant d'atteindre sa forme actuelle, et son heure de gloire (fig 151).

Ici aussi, nous avons affaire à un « art total », reposant sur l'harmonie du texte, de la musique et de la danse (par la manipulation des poupées). Les poupées, d'une taille de 90 cm à 140 cm, sont manipulées par le maître, *omozukai*, et ses assistants, *hidarizukai* et *ashi-zukai* (fig 153). Toutes les manipulations se font à vue du public, avec une extrême précision. Les membres sont d'une grande mobilité, autour des articulations (hanches/épaules, genoux/coudes, chevilles/poignets), ainsi que la tête et le visage dont on peut varier l'expression par l'articulation des yeux, de la bouche et des sourcils, voire de la langue et du nez (fig 154-156).

Mais le *ningyô-jôruri* ne se limite pas à cet aspect visuel, fruit d'un travail d'une grande finesse. Il repose aussi sur la poésie d'un texte interprété par le *tayû*, le chanteur-narrateur. Celui-ci, installé sur le côté de l'espace scénique, prend à son compte l'intégralité du texte, qu'il soit dialogué ou descriptif. La fonction de *tayû* exige une grande virtuosité verbale et une expressivité marquée qui se déclinent en trois modes d'expressions : le *kotoba*, proche de la langue parlée, utilisé pour les dialogues ; le *jiai*, écrit dans un style plus soutenu et poétique pour les éléments narratifs et déclamé avec rythme et vigueur ; et le *fushi*, seule partie réellement chantée.

Au côté du *tayû*, le joueur de *shamisen* accompagne et ponctue le texte, remplit les moments de silence narratif, agrmente le spectacle de mélodies populaires et crée l'atmosphère (fig 152). Bien qu'il semble généralement effacé par rapport au *tayû*, il assume un rôle essentiel, donnant le rythme de la représentation. Selon les besoins de la pièce, il est parfois accompagné d'un joueur de *koto* (fig 157).

Le *ningyô-jôruri* repose donc lui aussi sur une combinaison de plusieurs disciplines, toutes fondamentales au spectacle. Il a pu également s'appuyer sur un répertoire de grande qualité, grâce au dramaturge Chikamatsu Monzeamon qui, passant à

la fin du XVII^e siècle du *kabuki* au *jôruri*, a offert au genre ses plus beaux livrets et ses plus beaux succès.

4) Le kabuki.

L'histoire du *kabuki* est marquée par une longue lutte contre les autorités. Lié depuis ses débuts aux lieux de plaisirs et de prostitution, il était la cible du rigorisme moral du régime des Tokugawa. Celui-ci s'inquiétait de la débauche qui régnait dans les lieux de spectacle, mais surtout de la mixité sociale de son public. En effet, les Tokugawa imposaient à la société une séparation et une hiérarchisation des classes. Le souci, en ces temps de paix, était d'éloigner les *bushi*, les guerriers, de la tentation de ces « mauvais lieux ». L'évolution du kabuki a donc en partie été guidée par le besoin de jouer avec la censure, la contournant en s'adaptant aux interdits frappant cet art.

Si on ne sait avec précision quand la danseuse Izumo no Okuni a créé le genre – les dates supposées vont de 1559 à 1603 – réorganisant de manière inédite et innovante des éléments à succès de diverses formes théâtrales de l'époque, le terme *kabuki* apparaît, lui, pour la première fois en 1603 à *Edo*. Il s'agissait, au départ, de spectacles joués par des danseuses accompagnées d'un ensemble musical directement emprunté au théâtre *nô*, sur des scènes, elles aussi inspirées de celles de *nô*. Okuni ajoute aux danses des chants à la mode, des parades costumées et jeux de travestissement aux accents érotiques, ainsi que des éléments de *kyôgen*. Le succès de ce théâtre est fulgurant, attirant aussi bien un public populaire qu'aristocratique (fig 158-159).

Le *kabuki* prend des accents résolument commerciaux lorsque des spectacles sont montés par des propriétaires de maisons de plaisir, et ce à des fins publicitaires, prenant la forme de défilés de filles effectuant des danses aguichantes. L'introduction du *shamisen* et l'agrandissement de la scène de manière à pouvoir accueillir plusieurs dizaines de danseuses fait évoluer le spectacle vers une sorte de revue de music-hall où les hommes sont cantonnés à des rôles comiques, jouant des petits sketches inspirés du *kyôgen*.

Les autorités, inquiètes de l'attirance des guerriers pour ce genre de spectacle, et des désordres provoqués par ces derniers interdit les troupes féminines en 1629. Les

femmes sont remplacées par les *wakashû*, de jeunes éphèbes tout aussi liés au milieu de la prostitution que les femmes dont ils prennent la place. Ils seront eux aussi interdits de scène en 1652. Les acteurs et prostituées sont cantonnés dans des quartiers réservés dont ils ne peuvent sortir. Les autorités finissent par imposer la structuration du spectacle autour d'éléments réalistes, c'est-à-dire autour d'une histoire plutôt qu'une suite de numéros de « music-hall ».

Les débuts de ce nouveau *kabuki* se font à partir de canevas réalisés à la va-vite, autour desquels les comédiens improvisent. Mais ce *kabuki* va évoluer et atteindre la maturité grâce à l'apparition de salles dédiées, équipées de machineries, de la professionnalisation des acteurs et de l'apparition d'un répertoire de qualité, que l'on doit principalement à Chikamatsu Monzeamon.

Le théâtre *kabuki* est basé sur des scènes dialoguées, complétées par des parties narratives et des séquences chorégraphiées, le tout accompagné d'un ensemble musical. Les décors sont peints sur des panneaux et pourvus en machineries. Les acteurs, aux maquillages marqués, sont pourvus de somptueux costumes (fig 163-166).

Les acteurs sont de trois types distincts : *onnagata* (fig 160), *aragoto* (fig 161) et *wagoto* (fig 162). Les *onnagata* interprètent les rôles féminins. Les *aragoto*, tenants de « la manière rude » sont destinés aux rôles masculins s'exprimant par la bravoure, la force, le panache et la démesure. Les *wagoto*, enfin, dits de « la manière douce », sont les interprètes de rôles masculins axés sur les sentiments, la douceur et le réalisme quotidien.

Le jeu d'acteur repose également sur une série de *kata*, des formes gestuelles convenues et codifiées. Ces *kata* peuvent être individuels ou collectifs, pouvant donner lieu à de véritables chorégraphies d'ensemble. Ils sont aussi à la base de différentes techniques de jeu propres au *kabuki*.

La musique est, à l'instar des autres formes théâtrales classiques, une composante essentielle du spectacle. Son rôle est ici de rythmer, appuyer et donner du relief au jeu des acteurs. Il existe deux types d'ensembles musicaux, le *kagebayashi*, dissimulé au public, et le *debayashi*, positionné sur des plateformes bien en vue du public.

A l'origine, les musiciens étaient toujours visibles du public, mais le développement de décors de plus en plus imposants a nécessité leur déplacement dans une zone réservée des coulisses, le *geza*.

Le *kagebayashi* s'articule autour du *shamisen*, omniprésent, complété par un ensemble de flûtes variées et de tambours de toutes tailles, de gongs, clochettes, cymbales et autres percussions empruntées aux rituels bouddhiques ou shintoïstes. Le *kagebayashi* assure la continuité musicale, les bruitages et les motifs thématiques annonçant des événements particuliers, selon des codes bien connus des habitués. Un chanteur intervient également lors de passages non dialogués.

Le *debayashi* intervient dans le cas de livrets tirés du théâtre *nô* ou du *ningyô-jôruri*, ou lors des séquences de danse. L'ensemble prend alors place en fond de scène, sur une double estrade, accompagné d'un chœur, où sur le côté lorsqu'il s'agit d'une pièce issue du théâtre de poupée.

Le style grandiloquent du *kabuki* est souligné par la présence de décors peints figuratifs d'une grande beauté pouvant être changés rapidement au moyen de machineries. Les costumes sont flamboyants et les maquillages (fig 167) particulièrement élaborés.

Nous nous retrouvons encore une fois avec un art combinant danse, musique et texte, sans que l'une des disciplines ne soit inféodée aux autres. Nous livrons une définition haute en couleur, à l'image donc de ce théâtre, proposée par Tsubouchi Shôyô :

Le kabuki peut être considéré comme la chimère du monde de l'art. La chimère était, dit-on, une créature monstrueuse à trois têtes : une tête de lion devant, de bouc derrière, et de serpent au bout de sa queue. Son corps est celui d'un bouc, ses talons sont des dragons pleins de vie. C'est exactement ainsi qu'est constitué le kabuki [...] Et le kabuki devint alors le plus étrange des arts scéniques. Il embrasse tout ce que les arts ont jamais conçu, il tient de l'opéra, du ballet et du drame parlé. On peut même le considérer comme une épopée, un poème lyrique ou dramatique ; sa forme est infiniment variée, symbolique, romantique ou réaliste. En fait, cette créature âgée de trois siècles échappe pratiquement à toute analyse²⁹.

Le *kabuki* s'inscrit donc dans cette tradition d'art total, propre à la scène classique japonaise, à l'instar des deux autres grandes formes théâtrales, le *sarugaku nô*, et le *ningyô-jôruri*.

Nous voyons à travers cette observation des trois principales formes théâtrales classiques japonaises que la multidisciplinarité est au cœur de leur pratique, plus que cela, elle en est l'essence. Cette multidisciplinarité est présente aussi loin que l'on puisse

²⁹ S. Tsubouchi & J. Yamamoto, *History and Characteristics of Kabuki the Japanese Classical Drama*, p. 115-122.

remonter dans notre connaissance des arts du spectacle au Japon, et les récits mythologiques issus du *Kojiki* semblent attester cette forme multigenre³⁰.

En cela le kamishibai, bien que représentant un genre mineur et moderne, rentre parfaitement dans cette logique multidisciplinaire. Il a beau s'être forgé à partir d'éléments étrangers, comme la lanterne magique, s'inspirant fortement de la culture américaine pour ce qui est du style des histoires racontées à l'origine, il n'en est pas moins inscrit dans une vision japonaise du spectacle vivant, celle du mélange des disciplines sans rapport hiérarchiques entre elles.

Là où le kamishibai innove, c'est par son recours à l'art graphique. Alors que le théâtre classique mélangeait les disciplines d'art vivant, le kamishibai, lui, mélange art vivant et art graphique. Mais cette innovation n'est-elle pas une suite logique aux mélanges opérés par les traditionnelles formes théâtrales ? Après tout, le soin porté dans le théâtre kabuki à l'élaboration de décors peints de grandes valeur artistique, les imposants costumes portés par les acteurs, véritables œuvres d'art stylistiques, la complexité des maquillages, ce ne sont pas là juste des attentions accessoires destinées à relever le spectacle. Non, il s'agit, d'éléments incontournables du spectacle, au même titre que la musique, les danses et le jeu d'acteur.

Nous émettons donc l'hypothèse que le kamishibai, ne fait que suivre la tradition multidisciplinaire du spectacle japonais, en tirant bénéfice d'évolutions techniques qui lui permettent d'intégrer l'art graphique à une pratique spectaculaire. Il s'appuie en cela sur la lanterne magique et les techniques de cinéma, ayant pour vocation d'animer l'image, pour « spectaculariser » une série de dessins non-animés.

³⁰ Sur les formes classiques : J-J. Tschudin, *Histoire du théâtre classique japonais*.

II. L'héritage graphique.

Nous avons vu au cours du chapitre consacré à l'histoire du kamishibai de quelle manière la peinture et le dessin ont évolué au cours de l'histoire du Japon³¹. Il nous apparaît que l'utilisation du dessin a depuis longtemps vocation à raconter des histoires. Les emaki ont été importés de Chine, et adaptés à l'esthétique japonaise. Leur particularité est de refuser d'enfermer l'œuvre dans un cadre afin de permettre au regard de déambuler librement, de la découvrir sous différents angles, comme le permettrait l'objectif d'une caméra.

C'est sur ce principe de refus du cadre que les arts graphiques se sont développés au Japon. Ainsi, si les estampes des époques *Edo* et ultérieures ont réduit l'image à un plan unique, elles lui ont conservé son dynamisme. L'image n'est donc pas limitée par un cadre fermé, mais simplement par la taille du support qui présuppose une ouverture vers l'extérieur. L'objet représenté sur une estampe n'y est donc pas restreint, il semble même qu'il puisse à tout instant s'en échapper. L'estampe est la capture d'un instantané, la prise de vue d'une action en cours qui a connu un avant, et connaîtra un après.

Mais l'image graphique japonaise ne se contente pas de raconter une histoire, elle fait figure de moyen de communication, au même titre que l'écrit, avec lequel elle se mélange allègrement. Les Japonais se sont vu imposer le modèle d'écriture chinoise, c'est-à-dire une écriture basée sur des idéogrammes. L'acte même d'écrire s'apparente donc à l'acte de dessiner. La calligraphie est d'ailleurs un art de premier ordre, aussi bien en Chine qu'au Japon. Les phylactères, propres à la bande-dessinée datent du début du XX^e siècle. Cependant, on retrouve ce principe, sous une forme un peu différente, déjà au XII^e siècle dans le *Rouleau des oiseaux et des animaux*. Cette pratique est très courante aux époques *Edo* et *Meiji* où l'on fait sortir le texte de la nuque, considérée comme la partie du corps la plus importante – c'est par là que s'introduit l'âme de l'être humain fig 168).

Les notions d'écriture et de dessin ou peinture sont donc beaucoup plus proches au Japon qu'elles ne le sont en Occident, où l'écart s'est encore accentué par l'invention de l'imprimerie à caractères mobiles de Gutenberg. Cette technique d'imprimerie a permis de faciliter la reproduction de l'écrit, mais la conséquence a été de l'éloigner plus

³¹ Cf première partie II. 1. 1) p. 13-18.

encore du dessin, qui ne pouvait pas être reproduit avec la même aisance. Les Japonais, eux, ont adopté la technique xylographique chinoise, mieux adaptée à leur écriture. Cette méthode consistant à graver les planches à reproduire permettait de mélanger à volonté écriture et dessins. C'est d'ailleurs sur base de cette technique que s'est développée l'industrie de l'estampe xylographique.

C'est sur base de ces conceptions de l'image qu'a pu se développer le kamishibai, une image qui nous parle et nous raconte.

Le kamishibai s'inscrit donc bien dans la culture japonaise du traitement de l'image dessinée. Il est l'héritier d'une tradition du conte illustré, l'*etoki*, vieille de mille ans. En effet, si le style de dessin semble fortement inspiré de la bande dessinée européenne et américaine, au même titre que les thématiques, plus proches de ce que l'on retrouve dans les *comics* que dans la tradition orientale, le traitement de l'image, lui, est bien dans la lignée de ce qui s'est fait au Japon au cours des mille années passées. L'enjeu est de proposer un dessin qui évoque une dynamique de vie.

Les planches que le *gaitô* fait tourner, l'une après l'autre, ne sont pas juste un support visuel à l'histoire racontée, elles sont essentielles car porteuses d'une charge émotionnelle forte qui donne vie à l'histoire. Là où la bande-dessinée occidentale est orientée vers le texte, le kamishibai, ainsi que le manga d'ailleurs, repose sur la vitalité de l'image.

Au côté de cette image, se trouve le conteur. Celui-ci vient compléter l'image par la voix. La rencontre n'est donc pas, comme dans une bande dessinée, entre un texte et son illustration, mais entre une image et une voix. Le dynamisme et l'expressivité émotive de l'image se voient renforcés par la vitalité de la voix du conteur, son interprétation et la possibilité d'une interaction avec le public.

La tentation est grande d'associer le kamishibai à la bande-dessinée, ou au livre d'images. Mais ces derniers enferment l'image dans des cases, des cadres fermés, ce que rejette le kamishibai, en digne héritier de la tradition *etoki*. Et pourtant, cadre il y a, physiquement représenté par le *butai*, mais ce cadre n'enferme pas l'image, il est juste un support. L'image glisse par le côté pour laisser place à la suivante, en plusieurs temps parfois, permettant à deux images de coexister en même temps et d'interagir entre elles. De plus, la présence du conteur, sa voix, hors cadre, offre une ouverture qui va bien au-delà des limites du *butai*.

Cette assimilation kamishibai-livre d'images a d'ailleurs posé problème lorsque, en Europe, on a voulu créer les premières histoires. Les bibliothécaires et enseignants ayant découvert cette discipline l'ont naturellement associée à ce qu'ils connaissaient, et devant le manque d'histoires disponibles, ont voulu en créer en adaptant le modèle du livre d'images. Le premier problème a été le rapport au texte, bien souvent trop fourni et détaillé. Les premiers textes convenaient très bien à la lecture, qui permet de prendre le temps ou de revenir en arrière, mais étaient bien trop littéraires pour une transmission orale. Le kamishibai perdait donc tout son impact et sa vivacité. Un piège courant est de reproduire tel quel un livre d'images, photocopiant et agrandissant ses pages pour en faire une histoire kamishibai. Ici encore le texte va bien souvent poser problème, mais aussi l'image elle-même qui a été conçue pour un livre, encadrée et liée à un texte bien précis. Ainsi l'adaptation de *La belle lisse poire du prince de Motordu* de Pef, album ayant connu un grand succès, n'a pas du tout été concluante car cette histoire repose sur des expressions truffées de jeux de mots, destinées à être lues en regard de l'image.

Les tâtonnements et les erreurs des débuts ont permis aux pionniers du kamishibai européen de se forger une expérience aboutissant à une création de qualité. Les éditions Callicéphale produisent aujourd'hui des histoires spécifiquement pensées pour le kamishibai prenant en compte le caractère spectaculaire de la discipline. Nous reproduisons ici le point de vue de Vincent Wagner, illustrateur, notamment pour Callicéphale :

Illustrer un album ou un théâtre d'images est très différent dans la mesure où le premier se partage en intimité dans un jeu constant texte/images tandis que la deuxième donne à voir, à un public, des images seules et dépourvues de texte.

Dans l'album, les illustrations peuvent être de dimensions variées. Elles se regardent avec le texte qu'elles racontent. Parfois le texte devient une partie de l'image.

Dans le kamishibai, le texte ne se voit plus, ne se lit plus. Il se fait entendre. L'image ne joue plus avec lui. Elle s'appuie dans un spectacle sonore et visuel³².

Il apparaît donc que le kamishibai est bien l'héritier d'une longue et riche tradition graphique japonaise, mais ne pourrait être réduit à cette seule composante. Il s'agit également d'un art vivant, destiné donc à être présenté devant un public. Le kamishibai est au-delà du livre raconté et au-delà du conte oral. Il ne saurait exister que par un seul de ses aspects. Il exige une prise en considération de l'image dans la parole, et une conception graphique pensée pour la présentation à un public.

³² E. MONTELLE, *la Boîte magique* : ..., p. 49-50.

III. Kamishibai et cinéma.

Si la comparaison entre le kamishibai et la télévision nous semble évidente, nous avons précédemment abordé ce sujet en évoquant les similitudes de forme entre les deux médias ainsi que la manière dont cette dernière a supplanté le kamishibai, il nous apparaît que c'est avec le cinéma que les liens sont le plus importants. Et cela d'un point de vue historique, bien sûr, mais aussi au niveau artistique.

Pour ce qui est de l'histoire, nous avons vu que le kamishibai et le cinéma partagent le même précurseur, à savoir la lanterne magique. La lanterne magique permet pour la première fois d'offrir une animation de l'image à un public large. Le principe est de projeter sur un écran, au moyen d'une source de lumière, des images dessinées sur une plaque de verre. La succession des différentes images présentes sur une même plaque de verre permet de donner l'illusion du mouvement. A partir de là, la lanterne magique a évolué vers la projection d'une animation de plus en plus fluide pour en arriver aux fameuses « vingt-quatre images secondes » du cinéma et du cinéma d'animation.

Au Japon, parallèlement à cette recherche d'animation, nous avons assisté à une autre forme d'évolution, à contrepied de la première, aboutissant au kamishibai. Si le cinéma s'est construit sur des recherches et des avancées techniques, le kamishibai est lui, issu d'une simplification à l'extrême, simplification qui lui a permis d'imposer son ancrage populaire, dans la mesure où il ne réclame que peu de matériel, d'argent ou de moyens techniques.

Nous sommes donc passé de la lanterne magique et de son illusion de mouvement créée par la succession de plusieurs images projetées au *tachi-e*, dont les marionnettes en papier, présentant sur chaque face une version différente du même personnage, sont tournées rapidement afin de donner une impression d'un mouvement simple.

Plus question de projection ici, donc plus besoin de lampe, ni de salle de projection sombre. Les multiples et onéreuses *furo* sont remplacées par un simple petit théâtre de bois et ses marionnettes de papier, le tout pouvant être manipulé par une seule personne et transporté facilement afin d'investir les coins de rue. Avec le kamishibai, la simplification est encore plus importante, l'illusion de mouvement étant abandonnée pour une succession d'images fixes.

On pourrait penser au premier abord que ces évolutions opposées, d'un côté vers un mouvement de plus en plus fluide, de l'autre vers une image fixe, éloignent radicalement ces deux héritiers de la *laterna magica* l'un de l'autre, et considérer qu'ils n'ont plus grand-chose à voir entre eux. Mais il nous semble, au contraire, que ces deux formes, opposées en apparence, sont deux manifestations d'un même idéal de dynamisme. En effet, le cinéma cherche, au moyen de « l'illusion de mouvement », à représenter une situation de manière dynamique. Il s'agit de raconter une histoire au moyen de représentations, des images, auxquelles on cherche à imprimer un dynamisme, qui se manifeste ici par une illusion de mouvement de l'image. Nous parlons d'illusion, car l'action vue sur l'écran n'est qu'une succession d'images fixes à une vitesse trop importante pour que notre cerveau puisse les percevoir indépendamment l'une de l'autre. Le mouvement n'est donc que la conséquence d'une défaillance de notre perception visuelle, autrement dit un mensonge.

A l'inverse, le kamishibai refuse ce mensonge et concentre toute l'action d'une scène en une seule image. Cette image unique se doit d'exprimer à elle seule toute la charge dynamique et émotive de la scène afin de représenter la complexité des actions multiples qui s'y déroulent. Là où le cinéma décompose l'action à l'extrême, le kamishibai la concentre au maximum. Mais dans les deux cas le but est le même, dynamiser l'image, lui donner vie.

Le kamishibai et le cinéma ne partagent pas uniquement une origine et un idéal commun, mais se rejoignent également dans le concret de la pratique. Le cinéma muet a mieux résisté au parlant dans l'archipel nippon qu'en Occident, et ce en raison de la méconnaissance de l'anglais du public japonais. Pour pallier cette méconnaissance, les cinémas employaient des acteurs, appelé *benshi*, pour lire les intertitres et jouer dialogues durant les séances. Certains d'entre eux jouissaient même d'un certain succès, et parvenaient, au même titre que les vedettes de cinéma, à rassembler de nombreux admirateurs.

Lorsque le kamishibai fait son apparition en 1930, on ne peut manquer de comparer l'acteur-narrateur des rues, commentant les images de ses histoires, aux *benshi* du cinéma muet. Le cinéma parlant s'est finalement imposé dans la deuxième moitié des années trente, envoyant au chômage de nombreux *benshi*. C'est donc tout naturellement

que ces derniers se sont tournés vers le kamishibai, en vogue à l'époque, un métier assez similaire à ce qu'ils faisaient alors³³.

La perméabilité entre les deux pratiques ne s'arrête pas là, de nombreuses histoires de kamishibai s'inspirent du *chanbara*, le style « cape et d'épée » japonais, très apprécié au cinéma à cette époque. On y retrouve les courses poursuites sur les toits de *Tigre et Dragon*, mais aussi *Tange Sazen*, le samouraï borgne et manchot créé en 1927 par Hayashi Fubô pour le journal *Mainichi Shinbun*. Le feuilleton est tellement populaire qu'il est adapté au cinéma dès 1928. Les artistes de kamishibai n'hésitent pas à donner à leurs héros les traits des acteurs célèbres de l'époque. Ainsi, dans le kamishibai *L'Inspecteur samouraï*, adapté du film *Umon Torimonochô : Rokuban Tegara Jinenji* (*le Journal de l'inspecteur Umon*), on retrouve le visage de Arashi Kanjûrô (fig 169), l'acteur ayant incarné le personnage à l'écran. L'acteur est ici représenté avec un réalisme quasi photographique, en opposition avec les seconds rôles ayant pour fonction de faire-valoir comique, dessinés, eux, dans le style *chibi*, plus libre et vulgaire, propre à la bande-dessinée (fig 170). Le *chanbara kamishibai*, à l'instar de son pendant cinématographique, prend soin de mettre en scène des samouraïs conformes au goût du public féminin, obéissant aux mêmes logiques commerciales et de vedettariat que le cinéma.

La construction des différentes planches diffère fortement du style « bande dessinée » et obéit à une logique, encore une fois, cinématographique, plus précisément héritée du cinéma muet. Le kamishibai repose sur des procédés cinématographiques, comme le plan de situation, le gros plan, le montage, le montage parallèle et le flash-back. Le gros plan est un procédé régulièrement usité afin d'exprimer l'intensité de l'action. Il est évident, à la vue de planches de kamishibai, que le réalisme filmique est particulièrement familier à leurs illustrateurs. La maîtrise de la profondeur de champ permet au dessin d'exprimer le mouvement et une dynamique de l'action toute cinématographique (fig 171-173). Même la manifestation du flash-back, au moyen d'un flou encadrant l'image, nous ramène au chatoiement annonciateur en usage dans le cinéma noir et blanc (fig 174).

Les cartons d'introduction ont pour fonction d'annoncer l'histoire et d'accrocher le public. En cela, ils s'apparentent à une affiche de cinéma, voire à une bande annonce. Ici aussi le dynamisme est de rigueur, il s'agit d'inviter le spectateur à une expérience

³³ E. Nash, *Manga kamishibai...*, p. 61-62.

intense de frissons et d'émotions. On retrouve généralement l'image du héros, en gros plan ou en plan américain, parfois accompagné. Un décor de fond peut annoncer les lieux ou l'ambiance propre à l'épisode. Il s'agit d'annoncer le ton. Ce carton d'introduction permet en outre d'indiquer le titre de l'histoire, offrant au dessinateur un nouveau support à exploiter, l'écriture, lui permettant de renforcer son message, selon la typographie, la couleur ou l'orientation du texte. L'écriture japonaise, composée de *kanji*, les caractères chinois, est particulièrement propice à cet usage. Dans le chapitre *Château du démon de l'espace* des aventures du *Prince de Gamma*, l'image du carton d'introduction (fig 175) semble assez statique, si ce n'est le traitement particulier du titre, occupant le centre de l'image et s'étirant vers le haut, donnant l'impression de le voir s'éloigner du spectateur. Cet effet dynamique est un emprunt à la culture américaine, le kamishibai en est truffé, tout droit tiré du sérial de *Flash Gordon* de 1936. Cette astuce est reprise, et rendue célèbre, quarante ans plus tard par Georges Lucas lors du générique d'introduction de son *Star Wars* (fig 176).

Si de par sa forme, une histoire mise en dessin, le kamishibai est associé par de nombreuses personnes au monde du livre, particulièrement le livre pour enfant et la bande dessinée – ce qui semble assez juste au vu de son traitement de nos jours – c'est bien aux codes du cinéma qu'il répondait à l'origine.

L'ambition était de raconter une histoire, à même la rue, permettant d'offrir au spectateur la même intensité, la même dynamique et le même rythme que les films diffusés dans les salles. Cet exploit était rendu possible par un traitement cinématographique du dessin et un usage fréquent du gros plan afin de bien souligner les expressions des visages des personnages, permettant d'exprimer une charge émotive intense. C'est là la force du kamishibai, sa proximité avec le spectateur qui lui permet d'agir directement sur ses émotions, le faisant trembler, rire ou pleurer, remplissant par là un réel effet cathartique.

Mais pour ce faire, le dessin ne suffit pas, il faut lui donner vie, et c'est le rôle du conteur. Celui-ci donne voix à tous les aspects de l'histoire, narration, bruitages, voix des différents personnages. Il interprète de façon marquée chaque personnage, n'hésitant pas à surjouer afin de bien souligner les enjeux et d'emmener les spectateurs dans une aventure immersive.

Il peut, en outre, jouer sur le passage des planches afin de provoquer des effets, accélérations, mise en avant, changement de rythme, entretien du suspense, selon qu'il

passse rapidement ou lentement d'une planche à l'autre, découvrant la suivante de manière brusque ou progressive, ou jouant sur des mouvements d'aller et retour ou de tremblement de l'image.

Nous l'avons vu précédemment, l'arrivée de la télévision au Japon marque le début du déclin du kamishibai. Ce déclin est dû à la proximité de forme qui réunit ces deux médias, mais aussi à une évolution de la société japonaise qui se marque notamment par une obsession de l'éducation et un recours de plus en plus systématique aux cours de renforcement pour les enfants. Ces derniers ont de moins en moins de temps pour sortir assister aux spectacles de kamishibai. Il leur est plus simple de profiter de la télévision à la maison, ou des mangas de plus en plus populaires.

Le coup de grâce est donné par Tezuka Osamu qui adapte son *Tetsuwan Atomu* (*Astro boy*) à la télévision. La première diffusion eut lieu le premier janvier 1963. Il s'agit du premier film d'animation créé en série pour la télévision japonaise. Tezuka Osamu avait alors déjà réalisé plusieurs films d'animation expérimentaux et peu rémunérateurs avec lesquels il ne parvenait pas à payer ses assistants. Il fit le pari de se lancer dans la série animée à destination de la télévision, anticipant le succès majeur à venir pour cette industrie. Mais les engagements financiers qu'il avaient pris ne lui permettaient pas de financer la production. Il décida alors de diminuer le nombre de dessins afin de baisser le coût de fabrication, en passant à huit images seconde, contre vingt-quatre pour l'animation classique. Face au scepticisme de ses assistants lui rétorquant : « ...des images qui ne bougent pas [...] Dans ce cas ce ne sera pas de l'animation, mais du théâtre », le maître répondit : « La télévision, ce n'est jamais que du théâtre électrique³⁴ ».

C'est ainsi que Tezuka Osamu a développé la technique dite « *limited animation* », ainsi que le *bank system* qui consiste à conserver les *cellulos* de personnages et de fonds afin de les réutiliser dans des scènes similaires. Ces techniques, qui demandent de travailler le dessin avec un raffinement extrême, sont restées pendant longtemps caractéristiques des séries animées télévisées japonaises. Elles impliquent une stylisation accrue du dessin au dépend de son réalisme. La lenteur de l'animation permet un travail accru sur les ambiances et les nombreux gros plans sur des visages fixes favorisent une expression marquée des émotions qui traversent les personnages³⁵.

³⁴ B. Koyama-Richard, *l'Animation japonaise : du rouleau peint aux pokemon*, p.116.

³⁵ *Ibidem*, p.120

Il nous paraît pertinent de signaler que cette innovation, à la base une réponse à un problème financier, qui s'est imposée comme un style propre à la production japonaise, soit justement le fait d'un dessinateur japonais. L'une des principales caractéristiques de la peinture et de l'estampe japonaise, c'est le dynamisme de l'image représentée. Alors que la peinture occidentale tend traditionnellement vers un réalisme mimétique du trait soulignant les moindres détails d'un paysage ou d'un visage, elle va généralement figer son sujet dans une situation de mise en exergue dépourvue de naturel, comme gravée dans le marbre.

La peinture japonaise, c'est l'inverse. Le trait est artificiel mais la situation, elle, est particulièrement réaliste. Les actions, aussi triviales soient-elles – ce qui déjà relève du naturel – semblent toujours avoir été comme saisies à un moment précis, comme si un photographe indiscret avait capturé un moment d'intimité auquel il n'avait aucunement le droit d'assister.

Les peintures et estampes japonaises sont des instants de vérité, à l'instar de la photographie, si ce n'est que le photographe, lui, capture un moment de vérité en prenant sa photo, alors que l'artiste japonais, lui, n'a pas besoin d'un modèle devant ses yeux, il peut capturer un moment de vérité qu'il a lui-même créé. C'est ce sentiment de vérité qui donne au dessin japonais tout son dynamisme, au point qu'il nous semble si vivant. On en serait amené à penser qu'une simple poussée sur le bouton d'une télécommande suffirait à le remettre en mouvement.

Ce n'est pas un hasard si c'est au Japon qu'on a imaginé dynamiser une image en ralentissant l'animation. La solution de la « *limited animation* » pour créer un *animé* à moindre coût, et surtout le succès de cette entreprise est culturellement conforme à la tradition graphique japonaise. Le résultat de cette technique entraîne de nombreux arrêts sur images et gros plan qui ne manquent pas de rappeler au téléspectateur le kamishibai dont il raffolait naguère. Tezuka Osamu, en tant que dessinateur connaissait bien le kamishibai, il a fait ses débuts professionnels fin des années 40. Son choix est bien celui d'un homme qui connaissait le pouvoir du théâtre de papier.

Si la série télévisée d'animation a tué le kamishibai de rue, ce n'est pas sans avoir subi son influence dans ce qui la caractérise en tant qu'animation japonaise. Comme un dernier chant du cygne pour une discipline qui refuse de disparaître sans avoir laissé son empreinte au cœur même de son successeur et bourreau.

Le cinéma japonais se plaît également à user d'une certaine lenteur et à multiplier les plans fixes, notamment de nombreux gros plans sur les visages. On y retrouve la logique de la « *limited animation* » et du kamishibai. Les réalisateurs japonais ont bien intégré le principe fondateur du kamishibai qui consiste à fixer l'image pour la faire gagner en vie et en expressivité. La lenteur est au cœur de l'œuvre de grands réalisateurs tel que Imamura Shôhei.

On peut deviner chez Kurosawa Akira une influence du kamishibai dans son travail préparatoire à la réalisation de ses films. Avant de se lancer dans le cinéma en 1935, il a été illustrateur, en plein âge d'or du kamishibai. Chacun de ses films était minutieusement préparé à partir d'illustrations. Ses story-boards étaient de véritables œuvres d'art de style expressionniste. Réalisées sur des cartons aux dimensions des planches de kamishibai, on y retrouvait déjà toute la force du film à venir (fig 177-179). Voici ce que lui-même en dit:

Lorsque je dessine un storyboard, je pense à une multitude de choses. La disposition des lieux, la psychologie des personnages, leurs émotions, leurs déplacements, les angles que la caméra adoptera pour saisir ces mouvements, les conditions d'éclairage, les costumes et les accessoires... Tant que je ne pense pas en détails à toutes ces choses, je ne peux pas dessiner l'image. Ou peut-être est-il plus précis de dire que je dessine le storyboard afin de penser à toutes ces choses. De cette manière, je consolide, j'enrichis et saisi l'image de chaque scène du film jusqu'à ce qu'elle m'apparaisse clairement. Ce n'est qu'ensuite que je réalise vraiment la prise de vue³⁶.

La manière de procéder de Kurosawa est la même que celle des dessinateurs de kamishibai. Il souhaite faire vivre l'image pour permettre à son équipe de voir le film avant de le réaliser. Il donne vie aux images non-animées, au même titre que le kamishibai.

Malheureusement il a détruit nombre de ces premiers opus. Kurosawa se considérait comme cinéaste et estimait ne devoir se concentrer que sur cette activité. Il n'a donc jamais considéré ses dessins comme de l'art.

Pour le centenaire de sa naissance, une exposition a été organisée au musée de la photographie de Tôkyô, entre 4 septembre et le 11 octobre 2010, présentant une centaine de ses dessins parmi les deux milles recensés³⁷.

Nous proposons à présent deux exemples de travail cinématographique qui pourraient entrer en résonance avec les techniques de kamishibai. Il n'y a ici pas de liens avérés

³⁶ E. Calderon, *la Splendeur d'Akira Kurosawa – Une exposition*, <https://senorcalderon.wordpress.com/2010/10/05/la-splendeur-dakira-kurosawa-une-exposition/>. Traduction personnelle.

³⁷ Akira Kurosawa Centenary Exhibition – All for cinema. <http://topmuseum.jp/e/contents/exhibition/index-329.html>

entre les réalisateurs en question et le kamishibai. Nous ne parlons donc pas d'influences mutuelles, mais bien de similarités relevées par notre observation toute personnelle. Nous estimons intéressant de les évoquer brièvement ici, en attente d'une étude plus poussée sur le sujet.

Le traitement du gros plan par Kitano Takeshi nous semble assez frappant. Il se met en scène dans la plupart de ses films, jouant les yakuzas ou les policiers, et arborant un visage qui semble constamment figé. C'est cette immobilité du visage, que l'on ne voit, quelle que soit la situation, jamais ciller, à peine un léger mouvement de lèvres lors de ses rares paroles prononcées sans emphase, qui semble permettre à l'acteur-réalisateur de faire vivre son personnage. L'expressivité du personnage serait donc issue de la non-animation du visage.

Hors du Japon, à présent, nous devinons chez Ingmar Bergman une conception de l'image proche de celle du kamishibai. Le principe de lenteur agit à la manière d'une succession de tableaux d'une grande expressivité, dont chaque détail prend sens. Il recourt aussi à de fréquents gros plans, offrant au spectateur une intimité forte avec le personnage ciblé dont les sentiments exprimés viennent directement le frapper, sans lui laisser la possibilité d'y échapper, car il est happé par le regard du personnage. Ces fréquents gros plans sur un visage n'agiraient-ils pas de la même manière que ceux du kamishibai, dégageant la même force d'expressivité ? Nous prenons pour exemple le visage de Liv Ullman, dans *La Honte*, lorsque le personnage d'Eva se penche sur le corps d'un enfant mort et tourne la tête vers la caméra, sur fond d'une ville ravagée par la guerre (fig 180). Nous nous permettrons de la mettre en parallèle avec deux planches issues de *Promesse pour la paix*, qui raconte l'histoire d'une petite fille dans les ruines d'Hiroshima, juste après le largage de la Bombe. Dans la première, nous la voyons seule dans les décombres, appelant sa mère. Nous la retrouvons dans l'image finale, pleurant, le corps de sa mère dans les bras (fig 181-182).

La fascination de Bergman pour la lanterne magique, l'importance de cette machine à rêves dans sa vie et dans son œuvre serait-elle responsable de la similitude que l'on retrouve entre son cinéma et le kamishibai ? Il semble effectivement assez juste de penser qu'en remontant à l'origine même du cinéma, il ait pu suivre un chemin se rapprochant de celui qui, au Japon, nous a conduit de la lanterne magique au kamishibai.

La bourgeoisie européenne a connu, au cours du XIX^e siècle, une passion pour le « théâtre de papier »³⁸. Inspiré du théâtre d'ombre asiatique, ce théâtre de papier, né en Grande-Bretagne, était composés de personnages en cartons, que l'on pouvait faire évoluer sur une table au moyen d'un système de tirette. Les personnages étaient inspirés par les acteurs de théâtres, les chanteurs d'opéras ou les personnages de contes populaires. Le parallèle avec les habitudes du kamishibai, qui lui allait chercher ses figures dans le cinéma et ses acteurs est assez étonnant. Ce théâtre de papier européen est resté encore fort populaire au Danemark jusqu'à la fin des années 1940, et lui aussi a été fortement influencé par le cinéma. On peut en voir un exemple dans *Fanny et Alexandre* d'Ingmar Bergman (fig 183).

³⁸ E. Nash, *Manga kamishibai...*, p. 67.

IV. Art et pédagogie.

Le kamishibai est à l'origine une pratique artistique. Il a été imaginé suite à l'interdiction du *tachi-e* par les autorités, lui aussi, spectacle de rue issu de la tradition de l'*etoki*. De nombreux *gaitô* à l'origine n'étaient pas des artistes, mais simplement des chômeurs ayant trouvé là un moyen de gagner une maigre pitance. Techniquement, d'ailleurs, ils gagnaient leur vie en vendant des bonbons. Les histoires du kamishibai, comme celles du *tachi-e* avant lui, étaient destinées à attirer les enfants pour leur vendre leurs friandises. Mais quelles que soient les motivations des *gaitô*, artistes ou simples opportunistes, nous avons bien là un spectacle à destination d'un public, soit une pratique artistique.

Si l'on observe l'histoire du kamishibai, on peut la diviser en plusieurs périodes. Tout d'abord un âge d'or, entre les années 30 et 50, durant lequel il jouit d'une popularité extraordinaire avant de connaître son déclin. Ensuite, alors qu'il disparaît des rues, il devient un outil pédagogique de premier ordre, et ce à tous les niveaux d'enseignement. En 1967, il disparaît des écoles suite à une réforme de l'enseignement et entame ce qui est sans doute la période la moins glorieuse de son histoire. Le kamishibai est alors cantonné aux bibliothèques et aux jardins d'enfants, considéré comme une activité plaisante, soit, mais sans grande valeur culturelle et réservée aux plus jeunes. Il semble que nous soyons aujourd'hui dans une quatrième période, celle d'un renouveau du kamishibai, et de son internationalisation.

Si la première période paraît surtout artistique, et les suivantes pédagogiques, la réalité est plus nuancée. L'on retient surtout des années 30, les *gaitô* installés aux carrefours et leurs histoires arrachant rires, larmes et émerveillement. Mais il n'a pas fallu longtemps pour que certains y voient un intérêt pédagogique. Imai Yone, missionnaire chrétienne de retour au Japon après plusieurs années de formation aux États-Unis, s'étonnait de voir régulièrement les enfants quitter ses cours de catéchisme lorsque les *hyôshigi* se faisaient entendre. C'est en suivant, un jour, les enfants qu'elle découvrit le kamishibai, et elle comprit immédiatement l'impact qu'il pourrait avoir à des fins d'enseignement.

En 1933 elle avait monté une troupe de *gaitô*, « Kamishibai dendô dan » (Le Kamishibai des missionnaires) et cofondé Kamishibai kankô kai, une maison d'éditions dédiées aux récits bibliques.

Son exemple est rapidement suivi par Takahashi Gozan qui met sur pied Zenkosha, spécialisé dans les paraboles bouddhistes. En 1938, Matsunaga Kenya crée la Fédération de Kamishibai éducatif³⁹.

Au sortir de la guerre il y avait dix-huit éditeurs de kamishibai éducatif⁴⁰.

Le kamishibai a donc très tôt été considéré pour son potentiel pédagogique, c'est tout naturellement alors qu'il s'est imposé à l'école au sortir de la guerre. Cette approche a été encouragée par l'occupation américaine qui y voyait un excellent moyen d'enseigner aux jeunes japonais les valeurs citoyennes et démocratiques qu'ils cherchaient à promouvoir. Et s'il se voit expulsé des programmes scolaires suite à la réforme de l'enseignement de 1967, il est encore utilisé dans les jardins d'enfants avec une visée pédagogique. C'est également à cette époque que l'on commence à l'utiliser pour raconter des contes traditionnels tels que *Issun Bôshi* ou *Momotarô*, faisant du kamishibai un outil de transmission culturelle et folklorique.

Alors que le kamishibai de rue disparaît petit à petit, malgré de rares succès tardifs – en témoigne le succès des espiègleries de *Chon-Chan* jusqu'en 1975 – il trouve dans les bibliothèques un moyen de survivre. Ces dernières continuent à le diffuser, lui permettant de ne jamais disparaître, mais entraînent un grand changement dans la manière de le considérer. Il n'est en effet plus vu comme un art de rue, si ce n'est dans les souvenirs, mais se retrouve associé au livre. De discipline artistique, il est donc passé au statut d'objet semblable à un livre pour enfants. Au même titre que le livre d'images, il est alors un support matériel aux histoires. Mais il représente surtout aux yeux des bibliothécaires un outils propice à la sensibilisation aux livres et à l'apprentissage de la lecture.

Si le kamishibai des bibliothèques semble enterrer le kamishibai de rue, achevant sa transformation en une sorte de livre à visée pédagogique, mouvement en cours depuis les années 50, il faut aussi considérer qu'il lui a permis de s'exporter à l'étranger. C'est en effet suite à des rencontres internationales autour de la littérature jeunesse que le kamishibai a fait son apparition en Europe. C'est cette conception du kamishibai, vu par

³⁹ Cf la première partie de cet ouvrage, II. 2. L'âge d'or du kamishibai, p. 21.

⁴⁰ T. McGowan, *the Many faces of kamishibai...*, p. 12.

les bibliothèques, qui fait petit à petit son apparition dans nos pays et aux Etats-Unis. Le développement du théâtre d'images japonais à l'étranger s'est fait autour d'une conviction bien ancrée, à savoir qu'il constitue un formidable support d'apprentissage, et c'est ainsi que de nombreuses applications pédagogiques ont été mises en place.

Alors que le kamishibai s'exporte de plus en plus à l'étranger, le Japon se réintéresse à cette discipline, l'étudie pour ses vertus pédagogiques et le considère à nouveau pour ce qu'il était à la base, un art de rue. A l'étranger aussi il n'est plus l'apanage de quelques enseignants et bibliothécaires, mais voit aussi des artistes-interprètes commencer à s'y intéresser.

1. Le choc de l'image.

Nous pouvons donc constater qu'il n'a pas fallu longtemps pour voir les pédagogues s'intéresser au kamishibai, et que cet intérêt s'est perpétué jusqu'à aujourd'hui. Il est intéressant d'observer cette constante dans l'histoire du kamishibai. Malgré l'évolution, parfois radicale, de la société japonaise depuis les années 30, les pédagogues n'ont cessé de voir dans cette boîte à histoires un formidable outil d'enseignement. En effet, si la réforme pédagogique de 1967 l'a banni de l'école, on a continué à en exploiter le potentiel dans le cadre de la petite enfance et des apprentissages élémentaires. Mieux, lorsqu'il s'est exporté en Europe et en Amérique, dans des cultures pourtant très éloignées de la culture japonaise, c'est bien son potentiel pédagogique qui a tout d'abord frappé.

Si l'on observe son utilisation entre les années 30 et 50, on se rend compte qu'il a souvent été utilisé comme un média de transmission d'information. Dans un Japon en proie à la pauvreté, conséquence du « Krach de Wall-Street » en 1929 dans un premier temps, de la guerre et de la destruction du pays dans un second, il s'est avéré être, de par sa popularité et sa simplicité, l'outil d'information idéal pour toucher les populations n'ayant pas accès aux médias plus « classiques ».

Cette utilisation de l'image à des fins de partage d'informations et de savoirs n'est pas neuve : au XIX^e siècle, les premiers organes de presses usaient du dessin pour diffuser l'information, et en remontant bien plus loin, les *emaki*, dès la période Heian, permettaient la conservation et la transmission d'un savoir. Comme nous l'avons vu précédemment,

l'image fait historiquement office, au Japon, d'outil de communication au même titre que la parole et l'écrit.

La force du kamishibai, apparu dans cette société qui communique aussi par le dessin, c'est d'allier l'image à la parole. Mieux encore, il utilise la puissance d'une image aux accents cinématographiques, de par sa construction, ses techniques de cadrage ou l'usage de gros plans. L'image dans le kamishibai est particulièrement dynamique car fortement influencée par le cinéma, mais beaucoup plus directe. Elle est là, à deux ou trois mètres du spectateur, parfois quelques dizaines de centimètres seulement, manipulées par un homme sous les yeux de tous, et commentée directement par sa voix. Cette voix ne se calque pas sur une image animée préenregistrée, elle est accordée au mouvement de la main qui manipule les planches, en direct. La force du kamishibai, c'est ce rapport direct entre l'image dessinée, la voix et le spectateur. Pas d'écran de projection, pas de grande distance entre scène et public, pas d'enregistrement, juste une rencontre intime et partagée entre l'acteur, le dessin et les spectateurs. Ce qui a caractérisé le kamishibai, et fasciné les spectateurs, c'est sa faculté à toucher le public, à provoquer l'émotion.

La force pédagogique du kamishibai est à chercher dans ce rapport qu'il entretient avec son public. Il établit un lien direct avec lui, il ouvre un canal. Le travail d'un pédagogue ne se limite pas à connaître une matière et à l'exposer à un groupe d'apprenant. Il doit réussir à créer un lien avec ses élèves, trouver un espace de communication, attiser leur intérêt. Motiver ses élèves est sans doute un des plus grands défis qui s'offre à l'enseignant. Le kamishibai ouvre un espace de communication en sortant d'un cadre purement instructif. Cette faculté qu'il a à entrer en contact avec son public offre donc un cadre particulièrement propice à l'enseignement.

De plus, le kamishibai se base sur la combinaison de l'image et de la parole, multipliant les voies d'accès à la compréhension. Le public bénéficie d'un double support complémentaire pour assimiler la matière proposée. Il pourra donc, selon que sa sensibilité soit plus auditive ou visuelle, s'appuyer plus sur l'image ou la parole, complétant sa perception avec l'autre support.

Le kamishibai a beau avoir été conçu à la base comme un art de rue destiné à raconter des histoires dans un but de divertissement, il s'est très vite avéré être aussi une pratique intrinsèquement pédagogique qui intrigue aujourd'hui des enseignants dans le monde entier. Pourtant, d'après l'auteure et scénariste française, spécialisée en croyances

populaires et formatrice kamishibai, Marie-Charlotte Delmas, le kamishibai n'a pas de vocation moraliste⁴¹. Contrairement à la tradition éducative de la littérature jeunesse occidentale, que l'on doit à notre héritage culturel gréco-latin, le kamishibai se place lui dans une posture asiatique qui ne cherche ni à éduquer, ni à démontrer. Le kamishibai pose les choses et provoque chez le spectateur un ressenti, de l'émotion. C'est à partir de ce ressenti et de ces émotions, partagées par la communauté des spectateurs, que chacun en ressort son propre enseignement. Le kamishibai ne donne pas de leçon, mais éveille à une démarche d'auto-apprentissage. En ce sens, il nous apparaît qu'il répond assez bien aux enjeux des pédagogies actives.

2. Applications pédagogiques contemporaines.

Comme expliqué dans la première partie, les premières applications pédagogiques sont l'œuvre de Imai Yone, en 1933. Elle utilisait le kamishibai pour enseigner des récits bibliques. Très rapidement, l'idée que l'on puisse utiliser ce support à des fins d'apprentissage, va se répandre. Des associations de kamishibai éducatif se sont créées et des maisons d'éditions se sont spécialisées dans ce domaine. Après la guerre, marquée par un usage destiné à la propagande, on recourt abondamment au kamishibai pour enseigner à la jeunesse les nouvelles valeurs en vigueur dans le pays. Marqués culturellement par cette pratique, les Japonais en ont tout naturellement usé à l'école, dans tous les niveaux d'enseignement. Toutes les disciplines étaient susceptibles d'en faire usage.

Si aujourd'hui le Japon redécouvre le kamishibai, lui ouvrant à nouveau les portes de l'école, la situation en Europe est bien différente. Chez nous, il est encore très peu connu. De nombreuses bibliothèques en connaissent l'existence mais peu d'enseignants ont eu l'occasion de le découvrir. Un grand nombre d'initiatives ont cependant été mises sur pied afin d'utiliser le kamishibai de manière éducative, au moyen d'ateliers divers, en milieu scolaire, ou en dehors.

⁴¹ M-C. Delmas aux Rencontres Européennes du kamishibai des 2 et 3 avril 2012, organisée à l'UNESCO (Paris). Intervention titrée : le Kamishibai en France (2 avril 2012).

Nous allons à présent aborder quelques applications pédagogiques contemporaines du kamishibai.

1) L'atelier kamishibai.

L'une des applications les plus évidentes est tout simplement l'organisation d'un atelier kamishibai. Découvrir cette discipline pour ce qu'elle est ouvre de nombreuses opportunités d'apprentissage dans des domaines variés. Les participants ont l'occasion d'expérimenter tous les aspects du kamishibai, c'est-à-dire sa pratique, bien sûr, mais aussi la création d'une histoire, scénaristiquement et graphiquement.

a) La pratique.

Si nous présentons en premier ce qui semble être l'aboutissement de l'atelier, raconter une histoire kamishibai précédemment créée, c'est parce qu'il nous paraît important de se familiariser avec la discipline avant de se lancer dans une création. Ainsi, de par notre expérience, nous privilégions de débiter l'atelier par une découverte passive de la discipline, en spectateur, et active, en tant qu'acteur, et ce à partir d'histoire déjà existantes.

Se mettre dans la peau du *gaitô* permet d'expérimenter la lecture à haute voix, le texte étant inscrit au dos des planches. Dans un deuxième temps, on peut travailler sur une expression orale improvisée à partir des images. La pratique du kamishibai est un excellent support pour se familiariser à la prise de parole en public. De plus, la position particulière du conteur, en une sorte de semi-retrait, contribue à rendre l'épreuve moins intimidante. Il n'est pas au centre de l'attention visuelle du public, ciblée sur l'image, mais reste néanmoins présent, ce qui permet aux plus timides de s'essayer à la prise de parole en public de manière moins brutale, et de renforcer progressivement leur confiance en soi.

b) L'écriture.

Il s'agit ici d'inventer collectivement une histoire, ou d'en adapter une au kamishibai. Il faut en passer par la scénarisation d'un récit, ce qui demande une bonne compréhension de sa structure. Ce travail amène donc les participants à s'interroger sur ce qu'est un récit, comment il est agencé, et ce afin d'être à même d'en créer un de manière cohérente. Cette compréhension acquise par l'épreuve est idéale pour sensibiliser à la lecture.

Une fois l'histoire développée dans ces grandes lignes, il faut l'adapter au principe du kamishibai en la découpant en un nombre précis de séquences correspondant au nombre de planches prévues, à la manière d'un story-board. Ce travail permet d'affiner encore la structuration du récit en mettant en évidence les points essentiels et en les synthétisant en une image marquante. Il est ici essentiel de bien prendre en compte le déplacement latéral des images, permettant à celles-ci de se succéder en une suite, et même de coexister ensemble.

L'écriture du texte vient ensuite se calquer sur les différentes séquences. Pour répondre aux besoins du kamishibai, il faut éviter une trop grande littéralité. Le texte ne doit pas être trop long ne pas être trop redondant avec l'image. Des descriptions brèves complétant le dessin ainsi que des dialogues courts. Des essais lectures devant le reste du groupe permettent de se rendre compte de la manière dont ils passent à l'oral et d'en souligner les défauts pour les retravailler.

L'ensemble de cette phase de création de l'histoire et son découpage en séquence permet d'acquérir le sens de la structuration et de la synthèse.

c) La réalisation graphique.

Cette phase consiste à la mise en image proprement dite. Apprentissage des techniques graphiques et réalisation. Elle peut se faire de différentes manières selon l'animateur en charge et les envies des participants. Il existe de nombreuses techniques de dessin et peinture. Le choix se ferait idéalement suite à une décision collective mettant en avant la technique la plus à même de coller à l'histoire précédemment créée. Pour cela il faudrait passer par l'observation des différentes techniques et de leur rendu. Il est également possible de travailler à partir de collages, une méthode couramment utilisée et ayant fait ses preuves.

d) La fabrication d'un butai.

Il est possible de compléter l'atelier par la construction de son propre butai. Cette phase n'est pas essentielle, l'on peut très bien en utiliser un déjà construit, mais nous semble néanmoins fort intéressante. Elle permet de mieux comprendre le kamishibai en exigeant de se poser des questions sur la manière dont il se construit, et donc, se manipule.

L'atelier kamishibai est une donc activité mettant en œuvre plusieurs disciplines artistiques. L'apprentissage qui en découle, lui, dépasse le cadre artistique affinant des compétences utiles dans de nombreuses situations quotidiennes.

L'intérêt d'un tel atelier, aux multiples facettes, est de permettre à chaque membre d'un groupe de s'y retrouver, prenant les initiatives sur les aspects qui lui convient le mieux, et bénéficiant du soutien des autres là où il a plus de mal⁴².

Dans un cadre théâtral, il est possible de faire le lien entre le travail scénique et la préparation graphique. Nous avons fait l'expérience avec un groupe de jeunes de sixième secondaire (plus ou moins 18 ans) d'une « mise en corps » de l'image. L'idée est de réfléchir à l'élaboration de l'image de chaque planche à partir d'un travail corporel. Pour cela, une partie du groupe, sous le regard critique de l'autre, cherche à reproduire la scène devant être représentée sous forme d'un tableau vivant, en incarnant les différents éléments. Il nous a semblé que si le but est d'avoir une image fixe empreinte de dynamisme, il pourrait être intéressant de tenter de la créer avec du vivant, des corps. Le kamishibai est un spectacle vivant, usant de matière graphique, il serait donc logique d'user de vivant pour créer sa matière graphique. Les premières expériences furent assez concluantes. L'avantage de cette méthode, est qu'elle permet d'opérer un travail de préparation à partir d'improvisations permettant aux acteurs de jouer la scène jusqu'au moment correspondant à l'image désirée, et donc de la nourrir de la dynamique de l'action.

⁴² A propos de l'atelier kamishibai, nous proposons en annexe 2 un plan de cours que nous avons créé pour un module kamishibai d'un trimestre à l'intention d'élèves de cinquième secondaire (plus ou moins 17 ans), dans le cadre d'un cours d'arts d'expression.

2) Apprentissage des langues.

De nombreuses applications concernent l'apprentissage de la langue, ou des langues étrangères.

Pour un apprentissage de base, à l'intention des plus petits, ou pour guider les premiers pas dans l'étude d'une langue étrangère, on peut user d'imagiers. Une planche représente un objet que le public est invité à nommer. En retirant la planche, on découvre le nom de l'objet écrit.

Une autre méthode consiste à raconter une première fois une histoire, puis de fournir à chaque apprenant un dessin ou une figurine représentant un élément ou personnage du récit, et de le raconter une deuxième fois. A chaque fois qu'apparaît un des éléments ou personnage reproduit, celui qui l'a en main se lève et prononce le mot qui le désigne.

Dans les pays multilingues comme la Suisse ou la Belgique, des initiatives ont été mises en place pour rapprocher les enfants des différentes communautés linguistiques. Ainsi les histoires créées en Suisse sont généralement bilingues français-allemand. A Bruxelles, à l'occasion d'un événement : « Je lis dans ma commune », en 2004, deux bibliothécaires ont sillonné les cours d'écoles et gymnases avec un vélo-kamishibai. Les histoires étaient lues aux enfants deux fois, en français et en néerlandais. Le principe de répétition et la présence de l'image leurs permettaient de mieux comprendre l'autre langue. Des bibliothèques francophones et néerlandophones s'associent régulièrement pour proposer aux enfants des lectures bilingues afin de les aider à franchir la barrière linguistique qui les sépare.

A Amsterdam, l'association Het ABC a développé tout un matériel pédagogique à l'intention des classes d'enfants étrangers. Des histoires kamishibai sont créées spécifiquement à leur intention. Elles reproduisent des situations correspondant à leur quotidien afin qu'ils puissent s'identifier aux personnages des histoires, favorisant un apprentissage pratique de la langue et une meilleure intégration dans le tissu social hollandais. Une autre initiative, menée par Olga Orman à la fin des années 90, fut de produire des histoires autour d'*Anansi l'araignée*, personnage particulièrement populaire au Surinam et dans les Caraïbes – proche du renard de la tradition française – issu de la tradition orale ashanti, un peuple du Ghana. Les enfants bénéficiant de ces méthodes sont

bien souvent issus d'une culture essentiellement orale et sont donc d'autant plus sensibles à un apprentissage se basant sur des histoires racontées.

Le kamishibai se révèle être un excellent support pour l'apprentissage des langues. Ce qui fait son efficacité, c'est ce contact direct qu'il crée entre lui et son public et le recours à l'image, qui elle, se joue de la barrière des langues. De plus, en multipliant les modes de communication : graphique, orale, écrite dans certains cas, il met en place une logique d'association qui vient renforcer l'apprentissage⁴³.

3) Publics différenciés.

Cette catégorie est assez large et peut comprendre des publics assez différents les uns des autres : caractériels, hyperkinétiques, dyslexiques, autistes, sourds et malentendants, personnes handicapées ou simplement enfants en décrochage scolaire. Chacun de ces groupes répond à des besoins propres, et même au sein d'un même groupe, les situations sont la plupart du temps bien différentes. Mais si l'on peut tenter de ressortir un point commun, c'est peut-être une inadéquation de ces publics avec les méthodes classiques d'apprentissage. Recourir au kamishibai permet dans certains cas d'offrir une autre porte d'entrée, qu'il faudra prendre soin d'adapter à chaque situation.

Anne Valin, animatrice pédagogique spécialisée dans l'éducation des enfants sourds a mis en place un atelier kamishibai à l'école des Deux Parcs, à Champs-sur-Marne (France). A partir d'une trame simple, découpée en séquences, elle a fait travailler des enfants par groupes de deux, comprenant à chaque fois un entendant et un sourd. Chaque groupe réalisait les dessins correspondant à sa séquence et en écrivait le texte. Lors de la présentation, à des enfants de maternelles, l'histoire a été racontée, à la fois de manière orale, et en langue des signes. Le grand intérêt de ce type d'atelier à l'intention d'enfants sourds et entendants est de leur permettre d'apprendre ensemble.

Le principe de l'atelier kamishibai est également utilisé avec des publics présentant un retard mental. Le processus de création d'une œuvre est particulièrement valorisant et permet d'augmenter la confiance en soi. Ce gain d'estime personnelle

⁴³ A propos de expériences sur l'apprentissage des langues cf E. Montelle, *la Boîte magique...*, p. 83-86.

permet des progrès plus importants. Ainsi, souvent, les histoires travaillées avec des enfants présentant un retard sont choisies en fonction de leur âge physique et non mental, afin de les aider à sortir de leur bulle. Il participe à un apprentissage par la valorisation.

A l'Institut Médico-Educatif de Perrigny (France), à partir d'une histoire, *Le Rutabaga*, il a été demandé aux enfants, de sept à huit ans de dessiner l'histoire. Il en a résulté des gribouillis sans signification. Chaque jour, l'histoire était racontée, les dessins recommencés, et à force de répétitions, des formes sont apparues, les dessins se sont affinés et les couleurs ont pris sens, pour aboutir finalement à un kamishibai complet qui a pu être présenté à un public extérieur.

En Suisse, Lionel Bouquin, éducateur et enseignant spécialisé à la fondation de Verdeil, à Aigle, faisait créer des kamishibai à des enfants de dix à treize ans. A partir de quelques idées énoncées oralement, ils établissaient un scénario, puis réalisaient les dessins. L'histoire était ensuite racontée par les enfants à l'enseignant qui retranscrivait le texte à la dictée. Les enfants recopiaient alors le texte à l'ordinateur. L'enseignant profitait de cette phase pour apprendre aux élèves l'orthographe et la grammaire et leur faire prendre conscience de l'importance sociale de ces règles. Une fois les travaux finis, ils étaient diffusés sur le site internet de la fondation afin d'être vu par un maximum de monde, offrant aux enfants une ouverture sur l'extérieur de la fondation.

Il pourrait être intéressant de proposer à des enfants en difficulté d'apprentissage des séances de remédiation s'appuyant sur le kamishibai. Le recours à l'image offre un appui supplémentaire à ceux qui éprouvent des difficultés face à un enseignement basé sur la transmission orale et écrite, ou à ceux qui présentent un déficit de concentration. Nous n'avons pas d'exemple d'expérience allant dans ce sens, le kamishibai n'est pas encore assez développé chez nous pour franchir les portes de l'école autrement que de manière ponctuelle. Cependant, il serait, nous semble-t-il, dommage de ne pas réfléchir à la question. Si l'on peut éviter à certains jeunes d'être écartés vers des filières différenciées, les bénéfices en serait grand, aussi bien pour les jeunes en question que pour la société dans son ensemble⁴⁴.

De par sa force communicative, le kamishibai se trouve être un excellent support pédagogique. Si au Japon, on peut s'appuyer sur une pratique du kamishibai éducatif et

⁴⁴ A propos des publics différenciés cf E. Montelle, *la Boîte magique...*, p. 91-95.

sur les expériences passées pour œuvrer à une redécouverte de ce support didactique, la question n'est pas aussi simple à l'étranger. Le kamishibai reste peu connu en dehors du Japon. De nombreuses initiatives ont eu lieu grâce à quelques passionnés convaincus des vertus éducatives de cette discipline. Mais pour eux, tout est à inventer. Il n'y a pas une tradition sur laquelle s'appuyer, il faut donc innover à partir de cette discipline issue du Japon et la transférer dans un cadre social et culturel différent.

Le développement du kamishibai en Europe, par exemple, est assez lent mais s'enrichit des cultures européennes auxquelles il est confronté. Il s'est avéré particulièrement efficace dans les questions d'apprentissage des langues mais aussi dans le travail avec des publics fragilisés par une non connaissance de la langue ou la culture de leur pays d'accueil, ou par un handicap. Cette efficacité est due au fait qu'il n'oblige pas l'apprenant à s'adapter à une méthode de transmission du savoir figée, mais en propose plusieurs simultanément, complémentaires entre elles. Il s'ouvre donc à l'apprenant au lieu de lui imposer un média unique. Dans des sociétés de plus en plus mixtes, culturellement et linguistiquement, il devient difficile d'enseigner en suivant des modèles anciens qui s'adressait à des groupes socialement et culturellement homogènes. Le kamishibai de par son hybridité permet de prendre en compte l'hétérogénéité de notre société moderne.

L'Europe connaît depuis quelque temps un afflux de réfugiés venant du Proche-Orient et de la Corne de l'Afrique. Dans certains pays, des initiatives sont mises en place pour leur accueil. Mais la plupart de ces réfugiés se retrouvent dans un pays dont ils ne connaissent rien et dont ils ne parlent pas la langue. Leur apprendre la langue est donc une priorité si l'on veut leur permettre de s'intégrer. Le kamishibai pourrait être un outil particulièrement intéressant dans ces camps d'accueil ou résident aussi des enfants. Nous aurions là une source de divertissement et d'apprentissage ludique, accessible à tous, propre à toucher des gens ayant vécu dans une culture de tradition orale.

V. Dérives propagandistes.

Le Japon du début du XX^e siècle était particulièrement méfiant à l'égard des conteurs de rue. Les autorités craignaient que les rassemblements provoqués par les représentations ne troublent l'ordre public. Les spectacles de rues étaient régulièrement interdits pour divers motifs tels que le manque d'hygiène dans la vente des bonbons (non emballés, ils passaient de main en main), ou une concurrence illégale envers les confiseurs. L'invention du kamishibai est d'ailleurs une réaction à l'interdiction du *tachi-e*. Il fallait trouver une autre forme de théâtre d'images pour contourner la censure gouvernementale.

Le nouveau kamishibai connu un succès immédiat, mais attira lui aussi la méfiance des autorités. Des éducateurs ont appelé le gouvernement à mener une enquête sur le kamishibai. Le sensationnalisme des histoires racontées inquiétait fortement les autorités qui craignaient qu'elles ne pervertissent la jeunesse. De plus, les couleurs criardes des bonbons vendus étaient jugées trop exaltantes pour des enfants. Il s'est avéré après enquête, que plus d'un quart des enfants tokyoïtes de huit ans assistaient au moins deux fois par jour à des kamishibai. Les spectacles ont été jugés pernicioeux pour les esprits et néfastes pour la santé. En outre, ils provoquaient des troubles de la circulation sur les lieux de rassemblement. De nombreux quartiers et abords d'école ont été interdits aux *gaitô*.

En 1937, alors que le Japon envahit la partie orientale de la Chine, évènement officiellement nommé « Incident chinois » (*shina jihen*), les autorités renouvellent leurs attaques à l'encontre des spectacles populaires, comme en atteste cette déclaration du ministère :

Comme on peut le constater depuis quelque temps au théâtre, au music-hall, au manzai, au raguko et autres kamishibai, les divertissements populaires s'avalissent en optant pour le plus petit dénominateur commun. La qualité actuelle des spectacles frôle la vulgarité et les principes moraux sont bafoués. De plus, s'il est vrai que nombre de divertissements traitent de la guerre avec la Chine, leurs propos sont généralement irrévérencieux⁴⁵.

Le gouvernement montre cependant un intérêt marqué pour le kamishibai éducatif, sur base duquel se développe le *kokusaku kamishibai*, le kamishibai pro-guerre.

⁴⁵ E. Nash, *Manga kamishibai...*, p.167.

Namagatsu Takeo, créateur du très populaire personnage de Ôgon Bat, fonde en 1938 une association de kamishibai éducatif faisant office d'organe de propagande gouvernementale. Il est ensuite envoyé, avec d'autres conteurs, en Mandchourie occupée afin d'organiser une propagande de légitimation du gouvernement mis en place par les Japonais. Il s'agit d'utiliser les vertus pédagogiques de cet art pour imposer une éducation japonaise aux enfants des zones occupées et justifier la présence de l'armée impériale. Il est aussi utilisé pour remonter le moral des troupes sur les fronts.

Le *kokusaku kamishibai* est également très actif au pays où il est utilisé comme média d'information à l'intention des plus pauvres qui ne peuvent s'acheter de journaux. Il diffuse dans tout le Japon, les photographies de l'agence Asahi et relate les informations validées par le gouvernement militaire afin d'inciter la population à soutenir l'armée.

L'entrée en guerre des Etats-Unis, en 1941, entraîne une augmentation de la production kamishibai, financée par l'*Asahi Shinbun*. En 1943, le gouvernement prend le contrôle de la production de papier, jusque-là rationné, et fait imprimer 830 000 exemplaires de kamishibai⁴⁶.

L'image du premier ministre Tôjô est diffusée dans tout le pays, ainsi que des planches caricaturant Roosevelt et Churchill (fig 184). De nombreuses histoires sont créées dans le but d'exalter le patriotisme et de promouvoir l'esprit de sacrifice.

Le kamishibai, qui fut depuis son apparition la cible de la censure et frappé régulièrement d'interdiction se retrouve fer de lance de la propagande militaire. Les *gaitô*, autrefois chômeurs reconvertis sont remplacés par des fonctionnaires formés par l'état.

Les histoires doivent être avalisées par les autorités et sont racontées en respectant scrupuleusement le texte imposé. Plus aucune improvisation n'est tolérée⁴⁷.

La force du kamishibai réside dans ce que les spécialistes appellent le *kyôkan*, la formation d'un esprit de groupe auquel on ne peut échapper car l'on est directement impliqué dans le cours de l'histoire⁴⁸. Le caractère immédiat du kamishibai provoque ce *kyôkan*, c'est ce qui lui donne sa force d'impact en tant que spectacle.

Les autorités méfiantes par rapport à cet effet, on put voir à travers le kamishibai éducatif qu'il était possible de contrôler et d'exploiter le *kyôkan*. A travers le *kokusaku*

⁴⁶ *Ibidem*, p.172.

⁴⁷ Pour ce qui précède, cf première partie, II. 2. 2) Les années de guerre, p. 23.

⁴⁸ Le concept de *kyôkan* sera développé de manière plus approfondie dans la troisième partie de cet ouvrage p. 106.

kamishibai, les émotions provoquées ne le sont plus à des fins de rêve et de divertissement, mais de contrôle sociétal. On impose une exacerbation du sentiment patriotique en mettant l'armée impériale sur un piédestal. De nombreuses histoires louent les exploits, l'honneur et la bravoure des soldats de l'Empire, érigent des modèles auxquels on ne peut échapper. On encourage les enfants à rêver de prendre le relais de leur père sur le front, et à être fiers de mourir pour la patrie. L'ennemi, anglais et américain est représenté sous des traits peu flatteurs (cruel, rougeaud, lâche) tandis que le Japonais semble être un samouraï des temps modernes, chargeant l'ennemi armé du katana traditionnel.

Après la capitulation, durant l'occupation américaine, le *kamishibai* a subi un procès afin de juger de son implication dans l'effort de guerre. S'il n'a pas été interdit, comme ce fut le cas pour d'autres activités jugées trop nationalistes, comme le *jidai geki*, il est placé sous contrôle des forces d'occupation car jugé subversif. Les histoires devaient apporter la preuve qu'elles avaient reçu l'aval de la censure pour être jouées. De nombreux conteurs parvenaient cependant à échapper aux contrôles et proposaient les histoires de leur choix. Les nombreux freins mis en place par le S.C.A.P. à l'encontre du *kamishibai* de rue n'ont pas empêché celui-ci se développer à l'image de ce qui se faisait avant-guerre.

Le SCAP va cependant promouvoir une certaine forme de *kamishibai* éducatif dans le but de guider les enfants japonais dans la nouvelle société japonaise, à présent démocratique. C'est ainsi que de nombreuses histoires vont servir à sensibiliser les jeunes à la démocratie et à ses valeurs.

D'une certaine manière il s'agit d'une nouvelle entreprise de propagande, pas aussi brutale que celle du *kokusaku kamishibai*, mais néanmoins bien réelle. Sous couvert d'éducation à la citoyenneté et à la démocratie, les Américains imposent une vision bien précise de cette démocratie, une démocratie instaurée par les bombes et répondant aux valeurs américaines. Cette propagande, plus subtile, s'appuie sur une censure envers les idées déviantes pour créer une société répondant aux intérêts américains. A titre d'exemple, *Le Gant de Yoshio* raconte l'histoire d'un petit garçon qui épargne pour pouvoir s'acheter un gant de baseball. On y retrouve un modèle du « way of live » à l'américaine. Les enfants, représentant l'avenir sont vêtus à l'américaine, contrairement aux parents. Ils ont parfaitement intégré le nouvel esprit de consommation à l'américaine qu'ils inculquent à leurs familles.

La dérive propagandiste qui s'est emparé du kamishibai durant la guerre, et dans une certaine mesure durant l'occupation américaine, n'est évidemment pas un hasard. Toute discipline artistique est susceptible d'être utilisée à des fins de propagande politique. L'outil pédagogique est dédié à la transmission d'un savoir. A partir du moment où le politique décide de la nature du savoir, de son orientation, il y a un danger de dérive. La frontière entre pédagogie et propagande peut être dans certains cas particulièrement mince.

Dans le cas du kamishibai, nous avons une discipline artistique théâtrale pensée pour exacerber les émotions, qui emmène le spectateur au cœur même de l'histoire. Mais ce kamishibai est aussi un outil pédagogique de grande valeur. Il a donc le pouvoir de catalyser les émotions et de transmettre un apprentissage ou une information. Associer l'apprentissage à un catalyseur émotif offre un terreau particulièrement efficace à l'action de propagande, car cela permet de prendre le contrôle et sur le sujet d'apprentissage, et sur l'état d'esprit qui accompagne cet apprentissage.

C'est ainsi que le kamishibai, considéré aussi bien par les autorités japonaises qu'américaines comme subversif, fut transformé aussi facilement en outil de contrôle de la pensée.

Troisième partie :

Kamishibai et Théâtralité.

I. Entre tradition et modernité.

Comme nous avons pu le voir précédemment, le kamishibai s'inscrit dans une tradition graphique fort ancienne. De par son caractère éminemment multidisciplinaire, il est également en phase avec la tradition théâtrale japonaise. Plus encore, il s'inscrit aussi dans une théâtralité propre au spectacle vivant japonais, même si la forme évolue.

Mais le kamishibai s'inscrit aussi dans la modernité, et la revendique haut et fort. Il est bien le produit de son temps, d'une époque fascinée par l'Occident et sa culture. User du kamishibai pour se raccrocher à son folklore n'est qu'une mode issue des années 70. Le kamishibai des débuts allait chercher son inspiration dans la science-fiction, les super-héros ou le western à l'américaine. Il mariait les caractéristiques du dessin et de la peinture japonaise aux techniques cinématographiques modernes. Les *comics* étaient à la mode, le kamishibai en faisait un modèle.

Toutes les formes théâtrales, faisant aujourd'hui partie de la tradition, se sont bien sûr, elles aussi, inscrites dans leur temps. Toutes ont innové à leur époque, c'est même le fait qu'il y ait eu innovation qui leur a permis de se distinguer comme disciplines

propres. Cependant, si ces formes étaient nouvelles, voire révolutionnaires dans leur forme, leur regard était tourné vers le passé.

Il était interdit aux dramaturges, que ce soit durant la période Muromachi qui voit naître le théâtre *nô*, ou la période Edo du *kabuki* et du *bunraku*, de traiter de sujets d'actualité, et ce afin d'éviter une critique du pouvoir. Les sujets des pièces étaient donc issus de l'histoire et des légendes. Certains auteurs ne se privaient pas de commenter l'actualité, mais toujours par le prisme du passé. Ces trois formes théâtrales reposent d'ailleurs sur un répertoire fermé qui n'a plus connu d'ajout depuis bien longtemps.

Pour ce qui est du *kamishibai*, il aurait été assez délicat aussi, dans les années 30, de proposer des histoires traitant du temps présent. Le Japon était un pays autoritaire, et la censure était particulièrement pointilleuse, nous l'avons vu. Mais plutôt que se tourner encore une fois vers le passé national, c'est vers l'étranger et le futur qu'il se dirige. Deux raisons à cela, la première, c'est la *Restauration Meiji*, en 1860, qui a entraîné une forte occidentalisation du pays. Le Japon s'ouvre à l'étranger et est fasciné par ce qu'il découvre. La deuxième, est typique de cette époque post révolution-industrielle. Les progrès techniques révolutionnent un monde qui semble aller de plus en plus vite et plus loin. Au niveau artistique, cela se manifeste par le futurisme, au début du XX^e siècle. Le monde est résolument tourné vers le futur.

Bien sûr, le *kamishibai* explore aussi des éléments de tradition, comme le *jidai geki*, mais sous une forme moderne, influencée par le cinéma et les *comics* américains, les contes occidentaux et la littérature européenne.

Le *kamishibai* n'a certes pas derrière lui l'histoire du théâtre *nô*, ou du *kabuki*, et il est encore tôt pour présumer de son avenir. Peut-être finira-t-il lui aussi par se figer en une forme dite traditionnelle, à s'institutionnaliser, et ce malgré qu'il se soit dès ses origines porté vers l'avenir. Mais il a réussi pour le moment à résister à toutes les tentatives visant à le formater, la censure gouvernementale des années 30 et 40, la censure de l'occupant américain et ce qui est sans doute le plus grand des dangers, le déclin et l'oubli de la deuxième moitié du XX^e siècle.

Après avoir disparu des rues, ensuite des écoles, il ne lui restait que peu de place pour subsister. Considéré comme une activité pour tout petits, en voie d'oubli, le danger était grand de le voir cantonné à une forme basique et n'ayant plus les moyens de se remettre en question. Mais encore une fois il a pu survivre pour connaître aujourd'hui une phase de renouveau.

L'intérêt qui lui est porté à l'étranger a poussé le Japon à s'y réintéresser. On peut ici établir un parallèle avec les grands genres traditionnels qui ont connu un déclin au XIX^e siècle. Alors que le Japon était en pleine phase de modernisation et d'occidentalisation, les genres théâtraux classiques étaient vu comme vestiges d'un passé révolu. Mais le grand intérêt que lui ont porté les Européens et les Américains leur ont fait reconsidérer leur théâtre. Cependant ce théâtre est resté aux mains des Japonais, qui ont reproduit ce qu'ils faisaient avant, à l'identique.

Dans le cas du kamishibai, les occidentaux n'en ont pas découvert la pratique en tant que spectateurs, mais l'objet, en tant qu'acteurs. Ils ont dû faire des recherches par eux-mêmes, afin de le comprendre et se l'approprier, entraînant un renouveau du kamishibai. Au Japon, l'intérêt grandissant de l'étranger pour leur théâtre d'images donne du crédit aux associations et éditeurs concernés, et pour la première fois, un organisme, IKAJA, va se consacrer à son étude théorique et historique.

Paradoxalement, la dépoussiérisation du kamishibai passe par l'étude de son passé, par un retour, en quelque sorte, à sa tradition première. Aller puiser dans ses racines afin de l'inscrire dans la modernité. Ce paradoxe sied assez bien au Japon actuel, tiraillé entre tradition et modernité, et définit fidèlement le kamishibai, un art puisant son essence dans des traditions millénaires, et tourné vers le monde et vers l'avenir.

1. Une théâtralité assumée.

Le théâtre japonais ne cherche pas à représenter la réalité. Il assume pleinement l'artificialité du spectacle. Celui-ci se limite à la scène, à ce que le public voit. Il ne suggère pas un ailleurs, un hors-champ où se rendent les personnages en quittant la scène, où ils continuent à vivre hors de notre vue.

Le spectacle de *nô* semble être un rêve. Les intervenants entrent sur le plateau, les musiciens d'abord, les personnages secondaires ensuite le *waki*. Chacun s'installe à sa place, lentement. Nous sommes dans un entre-deux, à l'image de ce moment d'avant spectacle ou l'orchestre accorde ses instruments. L'on passe doucement de la réalité au rêve. Finalement, le rideau cachant le *shite* est levé, laissant apparaître ce dernier qui avance lentement, glissant ses pieds sur le bois de la scène. A la fin du spectacle, les intervenants disparaissent tout aussi calmement, si ce n'est le coup frappé avec le pied

sur le sol, par lequel le *shite* annonce sa sortie finale. Ce choc, dont la résonance est amplifiée par les jarres posées sous le plateau, marque la fin du spectacle, la fin du rêve et le retour à la réalité de la salle et de son public.

Le temps du spectacle de *nô* n'est qu'un moment arraché à la réalité, un rêve éthéré. Il n'est pas question pour le spectateur d'identification. Il sait très bien où il se trouve, dans une salle de spectacle. Et ce qu'il voit est faux, et ne cherche à aucun moment à faire croire à une quelconque réalité.

A l'inverse, le *kabuki* est le monde des excès. Les entrées sont fracassantes. Le spectateur entend le personnage arriver avant de le voir. Rien ne passe inaperçu, tout est annoncé bruyamment, comme si l'on procédait à un roulement de tambour. Les costumes et les maquillages sont grandiloquents, il n'y a aucune modestie dans ce théâtre. L'hors-champ ne compte pas, c'est sur la scène et uniquement là que l'action se déroule, les personnages viennent y parader, la conquérir car elle est le seul enjeu. C'est le théâtre des héros qui rentrent sur scène tel des ouragans, la marquent de leur empreinte inoubliable et finissent par la quitter, non sans un dernier coup d'éclat, sous les cris d'admiration du public.

Ici non plus, il n'y a pas d'identification possible, tout est trop excessif et spectaculaire. Le public vient admirer des stars, qui prennent, le temps de la représentation, le statut de surhomme. Le fracas des entrées et sorties de scène nous rappellent à tout moment la présence du plateau de jeu : un espace dédié au jeu théâtral. Et l'histoire qu'y s'y déroule n'a pas d'existence en dehors de celui-ci.

Qu'il soit éthéré, comme dans le théâtre *nô*, ou grandiloquent comme dans le *kabuki*, le jeu théâtral repose sur le fait que l'acteur montre qu'il est un acteur, et non le personnage. La scène elle-même s'affiche comme telle. Elle n'est pas isolée du public par une fosse, un rideau ou un éclairage particulier. Il n'existe pas de « quatrième mur ». Le spectateur n'est pas tapi dans le noir, épiant tel un voyeur l'intimité d'une réalité qui n'a pas conscience d'être observée.

Le *bunraku*, en tant que théâtre de marionnettes, s'éloigne de facto du naturalisme, lui aussi. Il cherche pourtant, de par les possibilités d'animation des poupées et le travail extraordinaire sur la fluidité du mouvement d'approcher l'idéal de perfection du geste si chère à Heinrich von Kleist⁴⁹. Mais au-delà de cette sorte de « sur-naturalisme », la

⁴⁹ H. Kleist, *Sur le Théâtre de marionnettes*.

structure même du spectacle nous rappelle à chaque instant sa théâtralité assumée. Rien n'est caché au public. Les musiciens sont visibles sur le côté, les marionnettistes manipulent à vue, et si les assistants ont le visage masqué d'une cagoule noire, ce n'est pas dans le but de les dissimuler, mais afin de mettre en évidence le maître marionnettiste qui lui est à visage découvert.

Le *tayû*, qui prend seul en charge l'intégralité du texte, narratif, chanté et dialogué est lui aussi à vue, aux côtés des musiciens et à distance des poupées, ce qui entraîne une séparation entre la parole et ceux à qui elle est attribuée.

Le principe de visibilité totale, signe d'une théâtralité assumée et revendiquée, est présent dans toutes les formes de théâtre classique japonais. La visibilité des musiciens du *bunraku* était déjà présente dans le théâtre *nô*. Et si le *kabuki* a fini par cacher les siens, c'est principalement pour des raisons pratiques découlant de la complexification des intrigues, et de la présence de décors plus chargés et mobiles. Les musiciens sont d'ailleurs encore visibles du public dans certains cas, évoqués dans le chapitre consacré au *kabuki*⁵⁰.

Malgré leur visibilité, musiciens, choristes et récitants ne sont pas intégrés à l'univers fictif bien qu'ils soient acteurs du spectacle. Leur habillement ne correspond aucunement au lieu et au temps de l'action jouée. Ils portent un vêtement appelé *kamishimo*, équivalent à l'époque d'Edo à notre frac.

Machinistes, assistants et habilleurs sont également visibles dans le *kabuki* et le *nô*. Ce sont les *kôken* (fig 185). Habillés de noir et cagoulés, ils viennent sur scène afin d'aider l'acteur à enfiler ou retirer son costume, ou apportent un tabouret pour qu'il puisse s'asseoir. Leurs actions se font à vue du public. Ils agissent avec discrétion, mais ne se cachent pas. S'il leur arrive de devoir attendre sur scène, pour récupérer un accessoire par exemple, ils se positionnent simplement en arrière, à genou, ne cherchant ni à attirer l'attention, ni à disparaître. Ils sont aussi en charge des changements de décors à vue. Nous reprenons, pour évoquer leur effet sur la théâtralité, les mots de Jean-Jacques Tschudin :

Ces présences sur la scène ne distraient pas le spectateur, ni ne gâchent son plaisir, bien au contraire. En fait, cette visibilité renforce la théâtralité de l'événement, car elle met en relief le jeu de l'acteur, ou du manipulateur, en soulignant que sa performance appartient à la scène et non à la réalité. Un choix opposé à celui du théâtre bourgeois occidental qui, dans son développement, s'est ingénié à dissimuler les aspects matériels de la production, cachant les machinistes, puis les musiciens pour

⁵⁰ Cf deuxième partie, I. 2. 4), p. 49.

finir par escamoter l'orchestre tout entier en l'enfouissant dans une fosse à l'abri des regards du public⁵¹.

Est-ce en regard de cette théâtralité que l'acteur ne vient pas saluer à la fin ? Cet « acteur qui ne revient pas⁵² », comme se plaît à l'appeler Georges Banu, sort de scène, abandonne l'espace de jeu. Et après ? Plus rien. Le spectacle est terminé, tout simplement. Le rituel du salut nous semble, en Occident, inséparable de la représentation théâtrale. Les comédiens cessent d'incarner leur rôle, l'illusion de l'identification prend fin. Il faut sortir de la pièce, et cela passe par l'abandon de l'alter-ego fictif des comédiens. Un signal pour les spectateurs signifiant que ce qu'ils ont vu n'était que du théâtre, que tout était faux. Il faut leur présenter les vraies personnes cachées derrière les personnages de la pièce. Or les acteurs japonais n'ont jamais cessé d'être des acteurs et la théâtralité de ces formes classiques affirme haut fort l'artificialité du spectacle. Dans ce théâtre qui « présente » plutôt qu'il ne « représente », il n'y a pas de place pour le rituel du salut.

C'est dans cette théâtralité totalement assumée que s'inscrit le kamishibai. L'acteur nous « présente » le spectacle. Il appelle son public en frappant ses *hyôshigi*, ouvre son *butai*, qui rappelons-le signifie la scène, et démarre l'histoire. A l'image du *tayû*, il est seul à parler, sur le côté de la scène, prenant à son compte narration et dialogues. Absolument tout est visible, le papier qui porte les dessins, la main qui les manipule, les éventuels instruments servant aux bruitages...

L'histoire est enfermée dans cette petite scène de bois, ce castelet qui abrite les planches. Elle n'a pas d'existence en hors-champ. Nous sommes dans un théâtre performatif, c'est l'émotion suscitée chez le spectateur qui compte, plus que le récit en lui-même. Le kamishibai ne sert pas à raconter, mais à faire rêver, à éblouir. L'acteur n'utilise pas son talent pour donner vie aux histoires, mais se sert des histoires pour exprimer son talent.

Il en est de même dans toutes les formes de théâtre classique au Japon. Un théâtre non pas au service d'un texte, mais d'un acteur.

Ainsi le kamishibai obéit à la même conception de la théâtralité que le théâtre classique japonais. Il s'inscrit dans cette tradition scénique qui refuse de faire passer la

⁵¹ J-J. Tschudin, *Histoire du théâtre classique japonais*, p. 21.

⁵² G. Banu, *L'acteur qui ne revient pas. Journées de théâtre au Japon*.

fiction pour vraie, qui se revendique pleinement théâtrale, artificielle et au service de l'acteur.

2. La tentation du non-mouvement.

Le kamishibai pourrait être défini comme étant la mise en scène d'une œuvre graphique. C'est-à-dire qu'il transforme une œuvre plastique, donc inanimée, en un spectacle vivant. A ce titre, il peut être comparé à d'autres entreprises du genre comme le théâtre de marionnettes ou le théâtre d'ombres. Mais là où il s'en distingue, c'est que ces derniers cherchent à animer la matière, lui donner du mouvement, au contraire du kamishibai qui tente de le réduire au minimum. Seuls subsistent une série de planches dessinées, un ensemble de plans fixes se succédant l'un à l'autre. Ce passage d'un dessin au suivant est la seule animation conservée, à l'image des pages d'un livre qui se tournent.

Cette tentation de l'inanimé pourrait être vue comme la conséquence logique de l'usage du dessin qui, par nature, est figé. Elle peut pour cela s'appuyer sur l'expressivité et le dynamisme propre aux arts graphiques japonais, s'inscrivant par-là, comme nous l'avons vu précédemment, dans la tradition de l'*etoki*. Mais alors que ces derniers tendent à faire ressortir au mieux l'idée de mouvement, comme s'ils cherchaient à s'affranchir de leur nature inanimée, le théâtre classique japonais, à l'inverse, cherche à le ralentir, à l'épurer, dans une recherche d'un idéal de perfection du non-mouvement. La kamishibai, en mariant les héritage graphique et théâtral classiques réussit la synthèse de ces deux tentations. Pour ce faire, il va puiser dans l'esthétique théâtrale classique.

Dans le théâtre *nô*, le *shite* se meut en respectant tout un ensemble de codes et de mouvements précis issu de l'école à laquelle il appartient⁵³. Ces gestes, ou *kata*, sont étudiés et calculés dans un souci d'économie du mouvement et d'épure. L'acteur se tient le buste bien droit, légèrement penché en avant et le menton rentré de manière à garder le dos totalement rectiligne. Les genoux sont légèrement fléchis, et le bras un peu en avant.

⁵³ Dans le théâtre *nô*, chaque acteur appartient à une école. Il existe différentes écoles pour chaque fonction : cinq écoles de *shite* (Kanze-ryû, Konparu-ryû, Hôshô-ryû, Kongo-ryû et Kita-ryû), trois écoles de *waki* (Takayasu-ryû, Fukuo-ryû et Shimogakari Hôshô-ryû) et deux écoles de *kyôgen* (Izumi-ryû et Ôkura-ryû). Ces écoles sont hermétiquement séparées, ainsi, par exemple, un acteur formé comme *waki* ne pourra jamais jouer un rôle de *shite* ou de *kyôgen*, quel que soit son talent.

Il s'agit de la posture du *shite*, le *kamae*. La position du corps au-dessus des hanches est constante, les bras sont mobiles. Il se déplace par de petits pas glissés, sans jamais soulever ses pieds du sol, si ce n'est la pointe des orteils qui se lève légèrement à la fin de chaque pas. Chaque geste de la danse correspond à l'un des deux cent cinquante kata existants, mais une pièce en fait généralement travailler une trentaine.

L'acteur cherche à rendre son mouvement le plus simple possible, à le réduire au minimum nécessaire. Il contient son énergie, la concentre à l'intérieur de son corps et en fait naître l'émotion qu'il souhaite exprimer. Cette expression repose sur l'*iguse*, l'art de maîtriser le mouvement par l'imagination, ici expliquée par Oida Yoshi :

Dans le *nô*, la communication théâtrale combine l'expression physique et celle de l'imagination. La première étape consiste à essayer de traduire l'émotion par l'expression physique la plus puissante possible. Une fois qu'on y est parvenu, on s'efforce ensuite de garder l'émotion au même niveau, tout en réduisant l'action physique. L'expression en sera d'autant plus intensifiée. Parvenu à ce stade, on essaie de réduire encore plus l'action physique, tout en maintenant le « mouvement » intérieur. Enfin, lorsqu'on est devenu un interprète d'une grande habileté, il est possible de parvenir à réduire à zéro le mouvement physique extérieur, tout en maintenant à son maximum d'intensité l'expression émotionnelle : c'est en cela que consiste l'*iguse*⁵⁴.

Ainsi, l'épuration du mouvement tend à intensifier l'expression de l'émotion. L'idéal de perfection à laquelle aspire le *shite* repose sur l'immobilité totale du corps qui concentre en lui toute l'énergie contenue de l'acteur créant alors l'émotion recherchée.

A l'opposé de la gracieuse retenue du théâtre *nô*, nous avons l'extravagance et l'exubérance du kabuki. Mais des deux côtés, une même fascination de l'image figée. Là où l'acteur de *nô* va contenir l'énergie jusqu'à l'immobilité du corps, celui du *kabuki* va la faire exploser pour se figer lorsqu'elle atteint son paroxysme. C'est la technique du « *mie* ». Par ce moyen, qui relève de « l'arrêt sur image », l'acteur fait de l'immobilité une expression du dynamisme et de la puissance (fig 186-187).

Pour ce faire, il accompagne son action d'un mouvement circulaire de la tête, et d'un mouvement brusque se bloque, fige son expression sur un regard fixe et croisé. Le *mie* est annoncé par un double claquement de planche de bois qui fige le geste et le son. A l'exception quelques fois d'un roulement de bois venant intensifier ce moment, le silence est total. Le *mie* arrête le temps pour capturer un à un moment précis l'état d'esprit du personnage. Il peut parfois y avoir un enchaînement de plusieurs arrêts, formant alors toute une séquence composée par la succession des différentes poses.

⁵⁴ Y. Oida, *l'Acteur flottant*, p.183.

Cette technique est caractéristique du style *aragoto*. Elle peut cependant aussi être pratiquée par les styles *onnagata* et *wagoto*. Dans ce cas, elle se fera de manière plus retenue, insistant sur l'élégance plutôt que la puissance.

Ces passages de grande prouesse technique sont particulièrement appréciés du public qui le manifeste en criant le *yâgo* de l'acteur, nom de la maison à laquelle la famille de l'acteur est attachée.

Le *mie* peut aussi se pratiquer collectivement, pour conclure des scènes animées d'une grande tension psychologique ou se concluant en un combat mimé. Ces cas peuvent concerner un affrontement entre deux ou trois personnes, se figeant en formant une ligne ascendante, ou un triangle (l'un des acteurs étant positionné sur un praticable surélevé), ou un ensemble auquel prennent part de nombreux figurants. Les protagonistes s'immobilisent en un tableau soigneusement composé et aux effets saisissants qui parvient à mettre en évidence toutes les tensions de ce point de climax.

Bien que leurs méthodes pour atteindre cette immobilité soient opposées, le *nô* et le *kabuki* suivent le même but. Atteindre ce point de suspension où le corps, cessant de bouger, atteint le paroxysme de son expressivité.

Le *kamishibai*, en cherchant l'expressivité à travers la non-animation de l'image – à l'opposé du cinéma – fait le choix de s'inscrire dans la tradition théâtrale classique. Il suit, avec le *nô* et le *kabuki*, une même logique d'expression. Il ne partage certes pas leur glorieuse histoire, et en s'internationalisant comme il l'a fait, s'adaptant à des manières de faire issues d'autres cultures, il rompt avec le classicisme qui semble s'inscrire dans le passé, pour se tourner vers l'avenir. C'est d'ailleurs en cela que le *kamishibai* s'inscrit dans la modernité, par sa faculté d'adaptation au temps qui passe et aux cultures étrangères. Mais cette modernité prend ses racines dans la tradition théâtrale et graphique japonaise dont il tire son essence première.

3. Répétition et re-création.

Oida Yoshi est un acteur de formation classique. Il a étudié pendant plus de vingt ans le *kyôgen* auprès du maître Okura Yataro. Lorsqu'en avril 1968, il se rend à Paris pour rejoindre Peter Brook et son projet de monter une version expérimentale de *La*

Tempête de Shakespeare, avec une équipe de comédiens français et américains, il découvre un univers théâtral totalement nouveau.

Habitué à travailler à partir de *kata*, une série de codes et de mouvements précis reproduits à l'identique depuis des générations, il découvre avec stupeur les exercices d'improvisation, à l'opposé de tout ce qu'il a toujours appris.

Comme j'avais toujours travaillé selon le système du *kata*, aussi bien dans le théâtre traditionnel que dans le théâtre moderne qui imitait ce système, l'improvisation constituait une expérience entièrement nouvelle pour moi. C'était comme sauter du haut d'une falaise. Il me fallait rassembler tout mon courage, puisque je n'avais pas moindre notion de la manière d'aborder ce type de travail.⁵⁵

Au Japon, le théâtre classique repose sur la répétition fidèle des *kata*. Chaque représentation d'une même pièce est soumise aux mêmes *kata* réglant la mise en place, les costumes, les intonations, les masques ou les maquillages... L'acteur répète à l'identique ce que ses prédécesseurs ont fait. Il n'y a aucune différence extérieure entre deux versions d'une même pièce jouée par des acteurs différents à des années d'intervalle. C'est l'art de la répétition et l'improvisation n'y a aucune place. C'est à travers ce rigoureux travail de reproduction de la forme du spectacle que l'acteur classique se sublime. Les grands acteurs sont ceux qui parviennent le mieux à exprimer leur intériorité à partir de ces formes figées.

Durant les années 60, le théâtre moderne ou basé sur le répertoire occidental suivait une même logique. Ainsi, un metteur en scène souhaitant monter du Shakespeare reproduisait à l'identique la forme d'une version vue en Europe. De plus, le spectacle n'avait pas vocation à bouger après la première. Les représentations suivantes se devaient d'être des reproductions parfaites de la première.

Par la suite, le *shingeki*, le théâtre moderne, a intégré les méthodes de travail occidentales pour se rapprocher de notre conception de cet art.

Le théâtre classique japonais suit donc une logique de répétition qui s'oppose à la logique de re-création. Il a su de cette manière préserver sa forme à travers les siècles. Il serait cependant faux de prétendre que les formes classiques n'ont subi aucune modification. Il y a eu des changements, des évolutions, ne fût-ce que par le contexte social. Mais malgré leurs évolutions, elles ont su remarquablement résister à l'épreuve du temps et aux évolutions sociales, préservant une authenticité forte. Cette constance

⁵⁵ Y. Oida, *l'Acteur flottant*, p.27.

est en grande partie due aux méthodes d'apprentissage basée sur la transmission directe d'un maître à un disciple, ce dernier apprenant en observant et répétant inlassablement et rigoureusement les gestes du maître.

Ce que nous pouvons voir maintenant, dans les lieux dédiés à ces formes classiques, ce ne sont pas les spectacles de *nô*, *kabuki*, *bunraku* ou autres, tels qu'ils étaient à leurs débuts. Ces formes ont évolué jusqu'à atteindre leur apogée. C'est à partir de là qu'elles se sont formalisées et figées en une forme qui n'a que très peu évolué depuis qu'elles ont gagné leur titre de « théâtre classique ».

En refusant d'évoluer avec son temps, le théâtre classique se concentre sur le passé, celui d'une époque, celle de son apogée. Il se fait fidèle témoin de l'histoire et offre le point de vue de son époque sur le théâtre et la société de son temps, mais aussi sur les récits antérieurs. Il se fait gardien des traditions théâtrales.

Le kamishibai rejette le classique. Au contraire, il se revendique de la modernité, c'est-à-dire qu'il se tourne vers l'avenir et accepte d'évoluer avec son époque, mais aussi en s'exportant et s'adaptant aux cultures qu'il rencontre. Il est à l'opposé du classique.

Le kamishibai a d'abord refusé le formalisme que l'on a tenté de lui imposer pendant et juste après la guerre. L'adaptation est pour lui un mode de survie. Il ne se veut gardien d'aucune tradition. Mais il ne rejette pas pour autant cette tradition, au contraire, nous l'avons vu précédemment. Ce qu'il rejette c'est le classicisme. La tradition, il n'en est peut-être pas le gardien, ce n'est pas son rôle, mais il en est l'héritier. Il offre de la faire voyager, de la présenter au monde entier à travers des lieux que les formes classiques ne touchent pas : les écoles, les bibliothèques pour enfants, les rues, et ce sur tous les continents. Le kamishibai est une vitrine de la tradition théâtrale japonaise.

Nous sommes convaincus que le kamishibai pourrait permettre de faire découvrir la richesse de cette tradition théâtrale. Pas la peine pour cela de raconter des histoires qui s'y rapportent, non. Ce n'est pas son contenu qui porte cette tradition théâtrale, mais ce qu'il est, son essence.

Nous avons un peu plus tôt fait part d'une expérience que nous avons menée avec un groupe de jeunes, consistant à incarner physiquement, sous forme de tableau vivant, les différentes séquences composant un kamishibai en cours d'élaboration⁵⁶. L'idée nous a en partie été inspirée par la technique du *mie*. Cet exercice pourrait, par extension, permettre d'aborder certains points de l'esthétique du *kabuki*, et de ses principes

⁵⁶ Cf deuxième partie IV. 2. 1) p. 72.

dramaturgiques. Avec quelques légères adaptations, l'on pourrait faire de même avec le théâtre *nô*. De par sa simple pratique, le kamishibai ouvre des portes vers un univers théâtral encore peu connu chez nous, simplement parce qu'il porte en lui les mêmes référents traditionnels.

Comme nous l'avons déjà précisé, l'histoire du kamishibai est encore assez courte. Les formes de théâtres classiques ont en leur temps, innové et renversé les codes en vigueur avant de se formaliser. Il n'est pas impossible qu'un jour, le kamishibai lui aussi s'inscrive dans une forme plus figée, au point de peut-être devenir un « classique » à son tour. Cependant, si ce scénario n'est pas impossible, deux traits du kamishibai l'en éloignent. Tout d'abord, le fait que sa pratique ne repose aucunement sur la répétition, mais bien sur la recreation. Le gaitô, à l'origine, s'appuyait sur quelques brèves lignes de texte ou conseils d'un collègue pour improviser. Les textes écrits et indications de mise en scène sont apparus dans le cadre du kamishibai éducatif afin de permettre à des personnes non habituées à l'exercice et peu préparées de prendre immédiatement l'histoire en main. Les autorités ont voulu imposer cette manière de faire pour des raisons politiques, et non artistiques. Aujourd'hui, malgré la présence courante d'un texte écrit au dos des planches, et ce pour en faciliter l'usage au plus grand nombre, les praticiens ayant un minimum d'habitude ont tôt fait de s'en détacher. Cette liberté de ton et d'expression rend plus difficile l'émergence d'un canon de référence trop figé.

La deuxième raison tient à son internationalisation, et aux conditions de celle-ci. Le kamishibai a été découvert en Europe par le hasard de rencontres de bibliothécaires. Les premiers utilisateurs européens ont dû apprendre à l'utiliser presque seuls. Nous avons vu dans le chapitre consacré à l'édition que les premiers pas n'ont pas été faciles. Une expérience s'est donc forgée à partir d'essais et d'erreurs. Dans de nombreux pays, des passionnés, n'ayant que très peu d'accès aux habitudes et connaissances que l'on en a au Japon, ont tenté de comprendre le kamishibai, ont dû se forger leur propre expérience pour en développer une pratique propre à leur culture et à leur tempérament. Avec cette multiplication des approches de cette discipline, il devient très difficile d'imposer une sorte d'orthodoxie de sa pratique.

Il y a bien sûr aujourd'hui une volonté de partage des expériences et même de fédération des différentes associations actives à travers le monde entier, par l'entremise de IKAJA notamment. A partir de là, on voit apparaître certains standards qui permettent d'aborder plus facilement le kamishibai que par le passé, surtout hors du Japon. Mais

cela n'empêche que l'on retrouve aujourd'hui différentes identités à cet art, selon qu'il soit d'un pays ou d'un autre.

Le kamishibai est donc une discipline résolument moderne, par opposition aux formes classiques. Mais il partage avec elles une même tradition théâtrale. Il puise d'ailleurs toute son essence dans cette tradition à laquelle il appartient pleinement. Et il s'inscrit également dans la modernité, en tant que pratique ouverte vers le futur et l'extérieur, en pleine découverte d'elle-même.

Cette position, entre tradition et modernité, est au cœur de l'identité du kamishibai.

4. Pratiques contemporaines.

A présent, le kamishibai est pratiqué pas des artistes de nombreux pays. Si certains en font un usage plutôt conventionnel, d'autres n'hésitent pas à l'adapter ou le transformer pour répondre à leur projet artistique.

Ce qui intéresse de nombreux artistes dans le kamishibai, ce sont les possibilités multiples qu'il offre. Il ouvre à leurs yeux de nombreux bords d'exploitation permettant de renouveler sa pratique artistique.

Nous allons à présent présenter quelques exemples d'exploitation du kamishibai. Nous n'avons pas la prétention de faire un relevé exhaustif de toutes les possibilités qu'il offre, mais simplement de donner un aperçu de la diversité d'utilisation qu'il permet.

1) Les représentations classiques.

Le premier usage auquel on pense est bien sûr une utilisation tout ce qu'il y a de plus classique, en utilisant le kamishibai pour ce qu'il est. Du fait de son introduction en Europe par le biais des bibliothèques, de nombreuses représentations se font en intérieur, dans ces mêmes bibliothèques, écoles ou tout autre lieu rassemblant des enfants. Souvent, le conteur s'installe derrière une table sur laquelle il pose son *butai*, et raconte ses histoires aux enfants installés face à lui (fig 188).

Ce format de représentation présente l'avantage d'être très simple à organiser. Il suffit d'avoir une salle où rassembler les enfants, une table et une chaise pour le conteur, et éventuellement un tissu pour recouvrir la table. Cette formule ne nécessite pas d'éclairage particulier, cependant certains conteurs demandent que la lumière soit éteinte et éclairent l'image au moyen d'une lampe à pince. Il est possible également d'illuminer l'image au moyen d'une rampe de leds fixée à l'intérieur du *butai*. Cette méthode permet d'instaurer une atmosphère propice à un travail reposant sur l'ambiance.

Nous avons nous-même eu l'occasion de nous produire en intérieur dans un cadre scolaire ou non. Il est appréciable de pouvoir amener ces spectacles dans des lieux qui n'offrent que peu de possibilités d'accueillir une représentation théâtrale. Nous avons constaté que les enfants sont très attirés par ce format de boîte à histoire. L'objet attise la curiosité et fascine, et le cadre du *butai* concentre facilement leur attention.

A l'image de ce qui se faisait à l'origine au Japon, nous retrouvons ici aussi de nombreux « *gaitô* », bien que le nom ne soit pas d'usage ici. Cependant, les histoires racontées sont la plupart du temps d'un autre registre que celles racontées alors. Le trait a évolué vers un style moins sensationnel, et même si au Japon certains reviennent à ce qui se faisait avant, nous le verrons plus loin (fig 189-190), le *kamishibai* européen est fortement influencé par l'esthétique promue en son temps par Takahashi Gozan.

Ces conteurs travaillent à partir d'œuvres éditées sur le marché, ou de créations originales pour les besoins du spectacle. Certains transforment leur *butai*, parfois de manière assez impressionnante.

En Belgique, l'association ABC propose les services de conteurs pour des présentations en extérieur avec un vélo *kamishibai*. Dans le cadre du Kunstenfestivaldesarts 2010, ils ont sillonné Bruxelles avec un *kamishibai* géant, format A2, installé à l'arrière d'une camionnette (fig 191).

Nous avons, en été 2013, créé avec le musicien multi-instrumentiste Thierry Hercod et le metteur en scène Sifiane El Asad *Mukashi-mukashi* 昔々 un spectacle autour de contes folkloriques japonais (fig 192). Nous avons fait le choix de donner une grande place à la musique et aux bruitages afin de rythmer le spectacle. Pour ce faire nous usions d'un grand nombre d'instruments de tous types, petits instruments de percussions, gong, tambours variés, différents types de flutes et un *gǔzhēng*, long instrument chinois à cordes pincées posé à l'horizontale, semblable au *koto* japonais.

Mukashi-mukashi 昔々 a tourné durant l'été 2013 dans le Cévennes (France), faisant le tour des marchés. L'installation du dispositif, comprenant un *butai* perché sur un socle de bois d'un mètre cinquante de haut se faisait à vue du public (fig 193). Le socle, creux permettait de cacher les nombreux petits accessoires, ainsi que par moments, l'un des conteurs. Le spectacle se déroulait sur le mode de la harangue.

2) Le kamishibai outil.

a) Mukashi-Mukashi.

*Mukashi-Mukashi*⁵⁷ est un spectacle pour la petite enfance de la Compagnie Fables-Rondes tournant dans les crèches et les écoles maternelles.

L'interprète, Catherine Vanandrue, est comédienne et formatrice en littérature jeunesse. Elle dispense notamment des formations à la pratique du kamishibai au Centre de Littérature Jeunesse de Bruxelles, accompagnée de l'illustratrice Sabine De Greef et de Kono Yoshiko.

Lorsqu'elle a découvert le kamishibai, elle y a vu un formidable outil permettant d'unir ses deux domaines professionnels, le théâtre et le livre.

Mukashi-Mukashi est un théâtre d'images, racontant des histoires aux tout petits. L'idée est de sensibiliser les enfants, dès leur plus jeune âge, au livre. Le support des histoires, c'est le livre sous toutes formes, explorées à travers ce spectacle. Il est classique, géant, pop-up, au dessin figuratif ou symbolique, accompagné de petites marionnettes, et il y a aussi le kamishibai.

Le kamishibai n'est donc pas central, il est un outil parmi d'autres, mais sa présence marque, tout d'abord parce qu'il est encore peu connu des enfants, mais aussi par sa mise en avant. Illuminé de l'intérieur, l'ouverture du *butai* laisse apparaître une image qui semble briller d'elle-même dans l'obscurité de la salle, comme par magie. La multiplication des supports d'histoire offre au public, très jeune, de nombreux points d'accroche permettant de capter et garder leur attention.

⁵⁷ Attention à ne pas confondre *Mukashi Mukashi* de la compagnie Fables-Rondes dont il est question ici et le spectacle de rue précédemment cité *Mukashi-mukashi* 昔々.

Dans une société où de nombreux enfants en bas âge n'ont que très peu de contact avec des livres, ce spectacle permet d'en faire découvrir toute la diversité et la richesse, et de susciter l'intérêt des plus jeunes (fig 194).

b) Isapo.

Isapo est un spectacle musical et conté créé par la chanteuse-danseuse Marie-Rose Mayelle et le multi-instrumentiste Thierry Hercod. A travers la rencontre de différentes cultures, congolaise et flamande pour elle, française et suisse pour lui, bruxelloises pour tous deux, ils explorent en musique et en conte des histoires d'origines diverses, ainsi que l'opposition grand et petit.

Encore une fois il ne s'agit pas d'un spectacle de kamishibai à proprement parler, mais celui-ci est présent pour une des histoires. Leur *butai*, réalisé en format A2 par ABC trône sur une table au centre du plateau. Il peut ainsi être utilisé pour ce qu'il est, mais aussi, en détournant son usage, comme un support de jeu pour le reste du spectacle (fig 195).

3) Applications numériques.

a) Sasaki Yuta.

Sasaki Yuta est *gaitô* à Tôkyô. Il s'est formé auprès d'un *kamishibaiya* ayant connu l'âge d'or de la discipline et travaille à ressusciter le kamishibai de rue. Il a obtenu des autorités l'autorisation de prêter dans les parcs de la capitale.

Son style est assez traditionnel, héritage direct de la grande époque du kamishibai de rue. Il propose pour commencer deux bêtises de *Chon-Chan*, enchaîne avec un conte merveilleux et une histoire fantastique autour d'un héros rappelant Superman.

Après cela, il retire les planches de carton laissant apparaître une tablette numérique dans son *butai*. Il continue avec de nouvelles histoires, dont les thèmes sont choisis par les enfant. La manipulation de la tablette se prête particulièrement bien au kamishibai. Il lui suffit d'un glissement de doigt sur l'écran pour passer d'une image à l'autre.

Le kamishibai de rue est un art permettant une grande interactivité entre le conteur et son public car il y a une grande proximité entre eux, permettant des échanges de regard

et une prise à partie des spectateurs. Cette interactivité est encore accentuée par les possibilités offertes par la tablette. Il est possible d'y stocker un grand nombre d'histoires, qu'il n'est dès lors plus nécessaire de transporter physiquement. De cette manière, il est plus aisé d'offrir un large choix au public, établissant ainsi un contact plus fort.

A l'image de l'artiste de rue qui va chercher dans le public des personnes à intégrer momentanément à son spectacle, Sasaki Yuta prend des photos, à l'aide de son smartphone, d'enfants du public qui se retrouvent alors intégrées aux histoires numériques, à la grande surprise et joie des spectateurs.

Par sa pratique il répond à un double objectif : revenir à la tradition du kamishibai de rue, dont il se fait défenseur et promoteur, tout en l'inscrivant dans notre temps, en exploitant les technologies modernes⁵⁸.

b) Du livre d'image numérique au kamishibai.

Sabine De Greef est auteur-illustratrice, animatrice, formatrice, entre autres en kamishibai et illustratrice pour le monde du spectacle. Active dans la création de livres jeunesse et d'histoires kamishibai, elle a aussi été l'auteur d'un livre jeunesse numérique, *Qui fait bzz ?*, édité sous forme d'application numérique aux éditions CotCotCot (fig 196). Le principe est de retrouver, au fil des pages que l'on fait défiler d'un glissement de doigt, les animaux correspondants aux bruits entendus. C'est un livre qui se raconte, mais qui demande aussi au lecteur – que Jean-Louis Weissberg appelle « lectacteur⁵⁹ » – d'être actif.

L'éditrice de *Qui fait bzz ?*, Odile Flamant, à très vite fait un lien avec le kamishibai, lien qui s'est concrétisé lorsque la comédienne et *kamishibaiya* Isabelle Colassin a demandé à l'adapter pour intégrer son spectacle de kamishibai : « Petit déjeuner sur l'herbe ».

La particularité que l'on retrouve dans le kamishibai d'Isabelle Colassin, c'est l'intégration de petits rabats dans ses planches qui permettent de découvrir sur image des éléments cachés et offrir un jeu interactif supplémentaire avec le public (fig 197-198).

⁵⁸ Une captation de son travail est librement accessible : <https://www.youtube.com/watch?v=GlZty1TZMU4>.

⁵⁹ J-L. Weissberg, *Figures de la lecture. Le document hypermédia comme acteur*,

4) Adaptations du kamishibai.

Outre le kamishibai aux accents pop-up d'Isabelle Colassin, qui aurait très bien pu se trouver dans cette catégorie, nous présentons ici trois adaptations de l'objet, pour le théâtre de rue, la musique et le théâtre en salle.

a) La Compagnie des Bonimenteurs.

Les Bonimenteurs sont une compagnie de théâtre de rue de la région namuroise tournant régulièrement avec de nombreux spectacles, dont du kamishibai.

Avec *Otto l'Accessoiriste*, mis en scène par Vincent Zabus, nous avons un parfait exemple de l'adaptation du kamishibai aux pratiques de chez nous. Si à la base, la présentation semble assez fidèle à la tradition japonaise, un *butai* installé à l'arrière d'un vélo, le style l'en éloigne assez rapidement. Un paravent en arc de cercle est déroulé autour du *butai* afin d'offrir un fond de scène et les deux comédiens n'hésitent pas à lâcher le *butai* pour aller au public et jouer entre eux dans un registre de théâtre de rue typiquement de nos régions. Ils font du *butai* un accessoire de jeu qu'ils peuvent modifier par l'ajout d'éléments et de figurines de papier dont ils jouent.

A certains moments, le *butai* semble plus être un prétexte de jeu que le fond du spectacle. Mais il garde cependant, sur l'ensemble, un rôle central qui va bien au-delà du simple outil.

Cette utilisation du kamishibai est emblématique de la facilité qu'il y a à adapter cette discipline ancrée dans la tradition japonaise à un contexte culturel différent (fig 199-200).

b) Le « kamishibai musical ».

Ce spectacle a été imaginé par Ogawa Mai, une musicienne japonaise installée à Bruxelles. Pour ce faire, elle s'est associée au dessinateur Mathieu Vandermolen.

Ici, le texte est remplacé par le piano. Les dessins de Mathieu Vandermolen sont manipulés par ce dernier, sans un mot de sa part. Le *butai* a disparu, les planches sont donc directement portées à la main, dans un souci d'épure, épure dont font montre également les dessins. Mathieu Vandermolen passe d'une planche à l'autre, presque

effacé derrière ses cartons. Ceux-ci sont éclairés, lui, dont on voit surtout les mains est à peine visible. L'image est accompagnée par la musique de Ogawa Mai, en retrait avec son piano. Seules ses mains, que l'on voit virevolter sur le clavier, sont éclairées.

Le kamishibai musical nous entraîne dans l'histoire, par ses musiques d'inspiration classiques ou jazzy, semblant tout droit sorties d'un film muet. Le spectateur se laisse bercer par la musique et l'image. L'absence de texte parlé entraîne le public dans un voyage de sensations. Chaque personne a une perception personnelle de ces sensations et se crée ainsi sa propre interprétation de cette succession d'images.

Nous avons affaire ici à une adaptation du principe de base qui change le registre de perception et ouvre au kamishibai les portes du monde de la musique (fig 201).

c) Tu n'as rien vu à Fukushima.

Il s'agit ici d'une adaptation au théâtre d'une œuvre de l'auteur suisse Daniel de Roulet par le Fantastique Collectif (Belgique), dans une mise en scène de Sifiane El Asad. *Tu n'as rien vu à Fukushima* est une lettre écrite par l'auteur à une amie japonaise, une semaine après le tsunami de 2011 et la catastrophe de Fukushima. Cette lettre a été éditée en 2012 chez Buchet-Chastel.

Outre l'usage d'un *butai* dans la mise en scène, toute la scénographie du spectacle semble basée sur le modèle du kamishibai.

Sur le plateau côté jardin, se trouve un bureau occupé par des écrans d'ordinateur et claviers. Il s'agit de la régie. Le reste de la scène est plutôt vide excepté un amas d'écrans allumés en avant-scène, légèrement décalé à jardin, et un autre écran accompagné d'une corbeille métallique et d'autres objets de bureau trainant au sol côté cour. Suspendu en arrière scène, au centre, un écran de projection. Le régisseur, habillé à l'image des liquidateurs des centrales nucléaires, est installé derrière le bureau de régie, semblant surveiller ses écrans.

Le comédien ne met jamais les pieds sur scène, il déambule entre cinq zones encadrant le public. Deux sont à jardin, deux à cour et une au centre devant la scène. L'acteur, incarnant l'auteur, présente le texte au public, comme un conférencier qui se laisserait parfois un peu déborder par son entrain et ses émotions. Sa voix est portée par un micro-oreillette.

La scène est l'espace de l'image, de la projection. Tout au long du spectacle se succèdent des reportages filmés et photographiques sur le tsunami et les centrales nucléaires. Des communiqués officiels des autorités à propos des mesures prises à Fukushima sont lus à différents moments par le personnage de l'auteur, accompagnés par leurs illustrations en kamishibai (les planches de kamishibai, ainsi que les montages photos et vidéos ont été réalisés par Christian-Michel Joiris). Ces images sont manipulées par l'acteur qui les fait défiler dans le butai et présentées en même temps sur l'écran. Nous retrouvons donc un *butai* disposé à l'extérieur de la scène, à l'endroit où se trouverait le *gaitô*, si la scène était elle-même un butai. Ce dispositif scénique, lieu de l'image, dont l'acteur est banni, seul le régisseur s'y retrouve et s'y déplace par moment, semblant en faire partie intégrante, est conçu sur le principe du *butai*. C'est le lieu que l'on regarde, le lieu de l'information visuelle qui entre en résonance avec le texte. L'acteur est dans un autre monde, celui de la parole, entre le public auquel il s'adresse directement et l'image.

Nous ne pouvons pas parler d'un spectacle de kamishibai, malgré l'utilisation ponctuelle de celui-ci, mais le spectacle est entièrement conçu sur le modèle du kamishibai. Il a donc ici une double fonction : celle d'outil, de par la présence physique du *butai* et de son usage, et celle de fondement scénographique et dramaturgique (fig 202-205).

De nombreux artistes de tous les pays pratiquent aujourd'hui le kamishibai, de manière classique ou non. Ce qu'il est important de retenir, c'est qu'il peut être utilisé tel quel, comme outil, comme prétexte, adapté, transformé, qu'importe la manière, mais ce petit théâtre d'image apparu dans les rues de Tôkyô en 1930, juste pour contourner la censure et servir de moyen de survie à des chômeurs victimes de la crise économique, stimule aujourd'hui la créativité d'artistes et de pédagogues sur tous les continents.

II. L'art du passage.

Augustin Berque définit la culture japonaise comme une culture du chemin, à l'opposé de l'occidentale qui est une culture de la place⁶⁰. Georges Banu étend cette réflexion à la scène théâtrale⁶¹.

On retrouve dans la scène occidentale un espace de concentration, à l'image de la scène à l'italienne représentant une place « vers laquelle mènent toutes les rues ⁶² ». La scène classique française tient le même rôle, elle représente une antichambre, lieu de toutes les rencontres. Ce modèle d'organisation dramaturgique implique que la scène est un lieu d'exposition concentrant toute l'action sur elle.

Le modèle japonais, lui, rejette cette concentration. La scène est un chemin, elle n'est pas lieu de rassemblement mais de passage, et ce n'est pas sa présence sur le plateau qui sublime l'acteur japonais, mais sa sortie.

La scène théâtrale occidentale est une fenêtre qui nous permet de voir une partie de l'action. Hors de cette fenêtre, que représente le cadre de scène, il existe d'autres lieux, ou de nombreuses actions se déroulent et influent sur l'histoire offerte au public. Nous l'avons déjà signalé, le théâtre occidental fait exister un hors-champ, tout un monde hors de la scène. Cela implique que lorsque l'acteur quitte la scène, le personnage ne disparaît pas, il continue d'exister hors-champ, car nous avons un monde fictif aussi large que le monde réel.

L'artificialité du modèle japonais rejette ce hors-champ et limite le spectacle au seul moment et lieu de la représentation, ou présentation. Il n'est pas question de donner l'illusion d'un monde réel mais bien de présenter un spectacle pour ce qu'il est, quelque chose d'artificiel. C'est pourquoi l'acteur occidental, voyant son personnage évoluer dans un monde aussi vaste doit prendre pleinement possession du seul espace à sa portée, celui de la scène, qui concentre toute l'attention. C'est dans cet espace vers lequel tout converge qu'il peut exister en tant qu'acteur, et il existera tant que son personnage y restera.

⁶⁰ A. Berque, *Vivre l'espace au Japon*.

⁶¹ G. Banu, *l'Acteur qui ne revient pas...*, p.39-41.

⁶² *Ibidem*, p. 40.

L'acteur japonais, au contraire, ne peut se distinguer en étant présent, étant donné que l'espace scénique est le seul espace disponible. La présence sur scène, qui donne tant d'importance à l'acteur occidental n'est alors qu'un lieu commun. Si « être » ne le distingue pas, il lui faut « disparaître ». La sortie finale de l'acteur japonais prend, dans cette conception théâtrale, un caractère dramatique particulièrement fort car inéluctable. Elle magnifie l'acteur, lui permet d'exprimer tout son talent, car acte final et de l'acteur, et du personnage.

Le théâtre classique japonais est donc basé sur ce principe du passage. Le spectacle se joue et disparaît. Ce principe est particulièrement apparent dans le théâtre *nô* qui semble exprimer un songe fugace. Il n'y a pas d'action, juste une histoire des temps passés, racontée par le *shite*. Ensuite vient la possession, l'esprit de celui dont l'histoire nous est contée prend possession du *shite* et se souvient, raconte et disparaît.

Mais ce principe est présent aussi dans le *kabuki*. Il ne s'agit plus d'un songe, mais d'une tornade qui s'abat sur la scène avant de disparaître elle aussi. D'où l'importance des ponts. Les différents intervenants d'un spectacle de *nô* accèdent au plateau par un pont, le *hashigakari*, situé en fond de scène et visible du public. C'est par là qu'ils sortiront aussi. L'entrée et la sortie de scène sont codifiées par ce pont, passerelle d'accès qui permet d'amener et de clôturer le spectacle.

On retrouve le principe du pont aussi dans le *kabuki* avec le *hanamichi*, chemin des fleurs. Celui-ci relie la scène à l'arrière salle, traversant l'espace dédié au public, et est utilisé pour les entrées et les sorties les plus spectaculaires. Mais ces ponts sont bien plus que des voies d'accès à la scène. Ils sont des espaces primordiaux et accueillent tous les actes importants. Le *hanamichi* permet la sortie tonitruante de l'acteur de *kabuki*, celui-ci s'arrête aux 7/10^e du chemin et prend une dernière pose attirant les vivats du public, avant de disparaître. Le *hashigakari* est lui, traditionnellement bordé de pin, et c'est au niveau du premier pin que se concentre l'attention. On retrouve dans les deux cas un rejet du centre et de la symétrie.

L'acteur japonais se transcende par son passage et non par sa présence, refusant pour ce faire la place centrale que lui propose la scène, lui privilégiant les chemins et les ponts, dont encore une fois il rejette toute notion de symétrie et de centralité.

Nous reprenons les mots de Georges Banu, paraphrasant Claudel : « Là [sur la scène occidentale] "quelque chose arrive", tandis que sur le chemin de la scène japonaise "quelqu'un arrive"⁶³ ».

Nous voyons que le théâtre classique japonais, bien que s'étant institutionnalisé, sous des formes extrêmement codifiées et figées, et malgré une sédentarisation et une installation, tardive, en des lieux dédiés construits et fermés, porte encore en lui dans ses fondements dramaturgique la marque d'un passé lointain où les arts du spectacle se manifestaient sous formes de processions en plein air. Les premiers lieux de spectacles étaient bien souvent, nous le rappelons, situés dans le lit asséché d'une rivière, lieu de spectacle doublement éphémère, tout d'abord par le caractère provisoire de toute installation spectaculaire dans un espace non conçu en ce but, mais aussi car il emprunte à la nature un espace dédié à l'écoulement de l'eau, profitant de la saison sèche pour investir ce « chemin », un court passage avant de voir la nature reprendre ses droits. Une pratique rythmée par le passage des saisons.

1. Une théâtralité de l'itinérance.

Le kamishibai se développe comme un art de rue, prenant possession des parcs et carrefours afin d'aller à la rencontre de son public. La notion de passage, ici, se manifeste par le fait qu'il investit des lieux de passages fréquentés. C'est un grand principe du théâtre de rue que d'investir la place publique pour aller chercher un public, plutôt que d'attendre que ce dernier se rende dans les salles consacrées au spectacle. De ce point de vue le kamishibai ne semble pas se distinguer de la tradition du théâtre de rue, voire du théâtre de foire telle qu'elle existe également dans nos contrées.

Intéressons-nous à la forme que prend le kamishibai et à son installation. Pour sommaire qu'elle soit, il y a bien une installation. Celle-ci prenait la forme d'un butai posé sur un support, et traditionnellement, ce support était un vélo. Le dispositif scénique du kamishibai reposait donc sur un véhicule. Là où le théâtre de rue semble généralement investir un lieu public pour en prendre possession, ne fût-ce que pour le temps de la représentation, au moyen de tréteaux, d'un décor simple, ou par sa simple présence

⁶³ G. Banu, *l'Acteur qui ne revient pas...*, p.41.

occupant le lieu, en faisant pour un moment la « place » du spectacle, le kamishibai porte en lui, dès son installation toutes les traces de sa précarité et de son « éphémérité ». Avant même de commencer, il est déjà destiné aux yeux de tous à disparaître. Dans ces conditions, il n'y a pas d'illusion d'une possession physique de l'espace, le vélo implique la réalité du caractère éphémère du spectacle, avant même le début des histoires, il est déjà sur le départ.

Le kamishibai répondait, à ses origines, à un principe d'itinérance, sans cesse en mouvement pour rencontrer son public, jamais posé et toujours marqué par l'annonce de son départ. Nous avons jusqu'à présent considéré le kamishibai comme un art de rue, et c'est ce qu'il est. Cependant nous proposons comme hypothèse qu'il ne répond pas au modèle du théâtre de rue, mais plutôt au modèle du colporteur, marchand itinérant qui va de rue en rue, de village en village vendre sa marchandise. En effet, rappelons-nous qu'à l'origine, les *gaitô* n'avaient pas pour but de raconter des histoires, mais bien de vendre des bonbons. Les histoires n'étaient en somme qu'un moyen d'attirer les enfants pour leur vendre des friandises. Oui, le kamishibai est une pratique artistique mais ses premiers pratiquants étaient des chômeurs s'étant tourné vers le métier de marchand de bonbons ambulant.

Si de nos jours, le kamishibai se retrouve bien souvent dans des lieux fermés, salles de classe ou bibliothèques, il existe d'ailleurs au Japon, depuis 2007, une salle de spectacle qui lui est entièrement dédié, dans la maison Shinsha Oku, il n'en reste pas moins une discipline intrinsèquement nomade. Le *butai* est facilement transportable, sous forme d'une valise de bois pouvant contenir également les histoires. Il s'installe aisément et rapidement, et ne demande pas vraiment d'infrastructure particulière. Il s'agit donc bien d'une discipline qui va à la rencontre de son public, comme lorsqu'elle investissait les rues japonaises entre les années 30 et 60.

Qu'il repose sur un vélo, ou qu'il se présente sous forme d'une valise, le kamishibai porte en lui, en sa forme et sa présentation, l'idée d'itinérance, idée qui se répercute à travers son histoire. Cette itinérance, au cœur même de son essence, participe à sa précarité, mais aussi à sa force et à son succès. Dès le début, son caractère précaire et mobile lui a permis de toucher des populations pauvres, n'ayant que très peu d'accès aux lieux de spectacle et de divertissement, en allant à la rencontre des plus défavorisés.

Très rapidement Imai Yone a développé un kamishibai à visée éducative afin d'aller à la rencontre des enfants.

Le gouvernement japonais a très bien compris l'intérêt du caractère itinérant du kamishibai. En effet, si l'impact du *kyôkan*, évoqué précédemment, s'est avéré redoutable dans l'entreprise propagandiste des autorités, c'est par l'itinérance qu'il a pu être partagé dans les moindres recoins de l'Empire, ainsi que dans les territoires occupés où il était utilisé à des fins de rééducation sur les enfants, offrant une portée qu'aucune radio ou aucun journal n'auraient pu atteindre, en raison de la distance, du manque d'infrastructures ou de l'illettrisme.

Par la suite, durant l'occupation américaine, le kamishibai a subi le contrôle strict du S.C.A.P, interdisant des œuvres jugées nationalistes ou de gauche. Pourtant, de nombreuses histoires interdites sont jouées illégalement. C'est justement le caractère itinérant du kamishibai qui lui permet de se jouer de la censure. Il en est en effet très difficile de contrôler efficacement la pratique d'une discipline qui peut se pratiquer partout, et dont les praticiens disparaissent en un clin d'œil, échappant dès lors facilement aux censeurs.

L'internationalisation du kamishibai est elle aussi fruit de l'itinérance, celle des rencontres hasardeuses et du bouche à oreille. Il n'y a pas eu de grande entreprise visant à le promouvoir, mais des voyages et des coups de cœur. Ainsi, depuis l'apparition du kamishibai en Europe, fin des années 60, due à la venue à la Bibliothèque de la Joie par les livres de Clamart (France) de la traductrice Yamaguchi Tomoko, et quelques années plus tard, la découverte du kamishibai par des bibliothécaires de La Chaux-de-Fond (Suisse) à la Foire Internationale du Livre de Jeunesse de Bologne, cette pratique n'a cessé de se développer à partir de ces deux foyers.

Mais ce développement ne s'est pas fait tout seul, car malgré la passion, il restait une pratique peu connue dont il fallait apprendre le fonctionnement. Les précurseurs européens n'ont pas hérité de l'expérience des Japonais, ils n'ont fait que découvrir un objet accompagné de quelques conseils d'utilisation. Commence alors une longue entreprise de recherche, de tâtonnements, d'errance et d'erreurs, mais surtout une recherche passionnée. Cette errance dans ce territoire inconnu et étranger implique également de nombreux échanges entre les différents acteurs du kamishibai européen, mais aussi avec le Japon.

Ce sont ces échanges et partages d'expérience entre passionnés de différents pays, de différentes cultures qui permet au kamishibai de s'étendre en Europe et, petit à petit, comprendre cet art et se l'approprier.

Aujourd'hui, le kamishibai semble encore assez peu connu dans nos pays, mais il s'avère que si l'on creuse un peu, on découvre de nombreux acteurs cherchant à le faire vivre, acteurs évoluant au sein d'une communauté assez réduite, mais dynamique et internationale. Et bien que l'image du kamishibai semble être aujourd'hui plus souvent attachée aux salles des bibliothèques et au monde de la littérature jeunesse qu'au théâtre de rue, ce n'en est pas moins à travers l'idée d'itinérance, voire d'errance, qu'il s'est développé, a voyagé et évolué. Que ce soit le vélo ou la valise, l'essence n'en reste pas moins nomade.

2. Le *kyôkan*.

Cette notion, évoquée déjà à plusieurs reprises, est particulièrement importante au Japon. Elle représente, comme nous l'avons précédemment signalé, le partage des sensations et des sentiments au sein d'une communauté. Dans le cas d'une pratique artistique, elle cible la communauté des spectateurs. Cette force est édicatrice, car elle lie les gens entre eux par ce qu'il y a de plus intime, le partage d'une même émotion. Si le kamishibai est aussi efficace à provoquer le *kyôkan*, ce n'est évidemment pas par hasard. Il s'agit d'une caractéristique propre intimement liée à sa forme. Nozoka Etsuko, coordinatrice de projets internationaux pour IKAJA, souligne les différences entre le livre illustré et le kamishibai, ainsi que leurs effets sur l'auditeur, en observant la forme de ces deux supports d'histoires. Ces formes impliquent des effets forts différents, voire opposés qui distinguent de manière radicales ces deux médias qui semblaient si proches au premier abord⁶⁴.

Observons dans un premier temps le livre. Celui-ci est né d'une innovation marquante : la reliure. Cette innovation a permis de passer du rouleau au format livre qui implique le fait de tourner les pages. Ici, le texte est placé au même niveau que l'image, ce qui nécessite que le lecteur soit tourné vers le livre. S'il se tourne vers un public, il ne peut pas lire. Il doit également être particulièrement proche du livre afin de tourner les pages. Le livre peut être lu seul, en toute intimité, mais aussi lu à des tiers. Le livre

⁶⁴ E. Nozaka aux Rencontres Européennes du kamishibai des 2 et 3 avril 2012, organisée à l'UNESCO (Paris). Intervention intitulée : Album illustré et kamishibai : les différences (2 avril 2012).

concentre donc toutes les attentions sur lui, il attire lecteur et public dans son univers. Le moment de tourner la page est particulièrement important, il permet au lecteur de mettre en avant son individualité en s'attardant plus ou moins sur une page, avant de passer à la suivante. C'est aussi à ce moment, que ceux qui se font lire l'histoire disposent d'un espace pour se l'approprier. Chacun peut alors individuellement rentrer dans l'univers du livre, et petit à petit s'approprier l'histoire. Le livre permet l'expression d'une sensibilité du Moi.

Dans le cas du kamishibai, nous avons des planches séparées les unes des autres, ce qui implique qu'elles doivent être retirées l'une après l'autre pour faire avancer l'histoire. En séparant également l'image, au recto, du texte, au verso, on rend la présence du lecteur indispensable, placé à l'arrière des planches, tourné vers son public. Contrairement au livre, le kamishibai ne peut se lire seul, il implique la dualité lecteur face à une audience.

La présence du *butai* est également très importante car elle définit un cadre. Mais il ne s'agit pas d'un cadre qui enferme l'image, mais d'un cadre dont l'image s'échappe, se libère. En faisant glisser la planche latéralement hors du butai, condition à la découverte de la suivante, on lui permet de sortir du cadre de scène et donc d'apparaître dans le monde « réel », celui du public. Cet effet permet non seulement la coexistence de deux images, mais aussi de projeter l'histoire vers le public. Ce dernier n'est donc pas attiré dans l'univers de l'histoire, comme c'est le cas avec le livre, mais au contraire voit l'histoire venir à lui, le butai semblant agir comme un projecteur, appuyé par la présence du lecteur qui lui aussi fait face au public.

A l'opposé du livre qui attire dans son univers, permettant à chacun de l'explorer en toute intimité, le kamishibai se répand sur toute l'assistance entraînant une communion autour d'une même histoire, et un partage émotionnel fort.

De plus, on remarque dans le kamishibai un recours fréquent à une participation du public, que ce soit sous forme d'une action commune à réaliser, frapper dans les mains par exemple, ou d'une comptine à répéter à certains moments clés. Cette participation du public vient renforcer encore l'effet de *kyôkan* en accentuant le sentiment de communion, le public étant rassemblé autour d'une action commune et coordonnée. Cette action permet de faire des spectateurs des acteurs de l'histoire, leur participation étant présentée comme déclencheur de l'action de la fiction ; par exemple, c'est par la répétition d'une formule magique par le public qu'un personnage se transforme, ce qui provoque le passage à la planche suivante. Ce n'est pas que le public s'identifie individuellement à

un personnage de l'histoire, au contraire, il se retrouve collectivement submergé par l'histoire qui jaillit de son cadre afin d'investir le réel.

Nozoka Etsuko émet l'hypothèse que si l'album illustré s'est beaucoup plus développé en Europe et aux Etats-Unis qu'au Japon, c'est en raison d'une sensibilité du Moi beaucoup plus importante dans les cultures occidentales que dans les cultures orientales. Le Japon a trouvé dans le kamishibai un outil plus adéquat en regard de sa culture du *kyôkan*.

III. Kamishibai et conte.

A plusieurs reprises, nous avons utilisé le terme « conteur kamishibai » pour nommer la personne qui pratique cette discipline. Nous l'avons fait car il est en usage chez certains praticiens, ainsi que dans certains ouvrages traitant du sujet. Cet usage, en français, pourrait induire que le kamishibai serait une discipline se rattachant à l'art du conte. Posons-nous néanmoins la question de l'origine de ce terme. En japonais, on parle de *gaitô*, ou de *kamishibaiya*. Le premier signifie « coin de rue », le second est une construction typique de la langue japonaise basée sur l'usage du suffixe « ya » qui représente la notion de magasin, dans un sens assez large. Le *kamishibaiya* serait donc le marchand d'histoires kamishibai.

Lorsque le kamishibai, discipline japonaise, est arrivé en Europe francophone, il a bien fallu trouver une manière de qualifier le praticien. Pour ce faire, on peut reprendre les termes japonais, ou les traduire. La première solution semble la plus simple mais présente un défaut : l'usage de mots étrangers qui n'ont de sens que pour un petit groupe d'initiés. La traduction permet donc de donner un sens accessible à tous. Mais il est parfois assez difficile de traduire littéralement le japonais de manière satisfaisante. Certains ont donc choisi de créer un qualificatif en français porteur de sens en associant le conte et le kamishibai, deux disciplines reposant sur le fait de raconter des histoires et semblant avoir de nombreux points communs. Un compromis qui nous paraît assez satisfaisant.

Cependant, ce compromis nous fait nous interroger, le kamishibai se rattache-t-il à la tradition du conte ? Pour répondre à cette question, il nous faut d'abord nous représenter ce qu'est le conte.

Le conte appartient au domaine de la littérature orale, terme qui, si on y réfléchit, est assez étrange car réunissant deux notions opposées. Nous devons cet oxymore à Paul Sébillot, collecteur français du XIX^e siècle, qui cherchait un titre pour une publication rassemblant de nombreux récits recueillis oralement mais pourvu d'une structure les rapprochant des œuvres littéraires⁶⁵. Ce concept s'est officialisé, en témoigne l'existence d'une Chaire de littérature orale à l'Université Paris VII. La littérature orale comprend différents types de récits. Nous avons les mythes, dont le rôle est de représenter et d'organiser le monde afin de le comprendre, nous sommes dans le domaine du divin. Les

⁶⁵ M. Aubaret, la Littérature... orale, dans *le Conte : témoin du temps, observateur du présent*, p. 17-32.

épopées, centrées sur les héros et demi-dieux, généralement fondatrices d'une unité sociétale et de ses codifications. La légende, qui s'attache à un lieu ou un personnage, elle permettait dans des sociétés orales d'organiser l'espace et le temps, en chargeant des lieux reconnaissables d'un poids fictionnel elles permettaient une cartographie mentale du territoire. Un autre rôle était de gérer les peurs terrestres – par opposition au transcendantal qui est du domaine des mythes – en s'intéressant à des lieux dangereux, comme une rivière au courant trop fort. Les fables traitent de la critique sociale et morale. Et le conte dont le rôle est d'intégrer l'individu dans une communauté. Les frontières entre ces différentes formes ne sont évidemment pas toujours aussi catégoriques. Il en ressort cependant que le conte ne traite généralement ni du divin, ni du civilisationnel et se place dans un espace-temps indéfini. Il n'a pas non plus de fonction moralisatrice mais propose un regard sur les choses, regard empreint de symbolisme qui entraîne la réflexion. Et enfin le conte est étroitement attaché à la notion de communauté, on retrouve dans toutes les cultures une pratique ancestrale du conte, pas sous une forme artistique ou spectaculaire, mais comme un moment de rassemblement permettant de conserver et de transmettre une culture⁶⁶.

Le conte semble plonger ses racines dans des temps ancestraux. Il semble se pratiquer depuis toujours. De par son essence orale, il n'est pas possible de remonter jusqu'à ses origines. Certains supposent que le conte est apparu avec la maîtrise du feu, celle-ci entraînant le rassemblement des hommes autour du foyer, et ce rassemblement provoquant le besoin de se raconter des histoires. Les plus anciennes traces écrites attestant de l'existence de contes viennent de Sumer, il s'agit de fragments incomplets. Le plus ancien conte recensé par écrit de manière suffisamment complète est égyptien, il s'agit du *Conte des deux frères*, conservé sur le papyrus d'Orbiney et datant du règne de Sethi II, au XII^e siècle avant notre ère.

L'origine ancestrale du conte se trouve dans l'oralité et la simplicité. Il n'a besoin pour exister que d'un conteur, un auditeur, et la parole. Le conteur québécois Mike Burns le définit avec humour, mais aussi beaucoup de justesse, comme « ...c'est art de la scène qui survit à la panne d'électricité ⁶⁷ ». Il est aussi un paradoxe car il a une fonction d'identification communautaire tout en relevant de l'universel. Chaque région a son propre répertoire de contes traditionnels mais il s'avère qu'il existe de grandes similitudes entre des contes issus de cultures très différentes. Ainsi on peut retrouver une même

⁶⁶ *Idem.*

⁶⁷ M. Burns, dans *le Conte : témoin du temps, observateur du présent*, p.86.

histoire contée en Bretagne, au Liban ou en Chine. Le cadre culturel sera différent, le regard porté aussi mais l'essence du conte, le questionnement proposé sera le même. Si les réponses sont culturelles, les questions sont universelles.

Le kamishibai ne relève pas, comme le conte, de la tradition orale mais s'appuie sur l'image graphique. Si le conte peut exister par la simple parole du conteur, le kamishibai est dépendant du visuel, en plus de la parole. Ces deux vecteurs de communication y sont complémentaires et indispensables. Il apparaît dès lors évident que l'on ne peut, d'un point de vue scientifique, considérer le kamishibai comme du conte. D'un point de vue historique, nous ne pouvons, d'ailleurs, trouver de liens clairs entre ces deux disciplines. Nous avons, certes, affirmé que le kamishibai se rattachait à la tradition graphique de *l'etoki*, que nous avons traduit par conte illustré, mais il s'agit encore une fois d'une traduction imparfaite d'un point de vue littéral, mais d'usage courant pour une question de sens et de confort. *Etoki* signifie : résoudre/dénouer (解く) les images (絵). On retrouve bien dans l'étude des arts du spectacle au Japon une tradition de conteurs itinérants, dont les plus connus sont les *biwa hōshi*, une caste de conteurs-musiciens aveugles racontant les grandes épopées japonaises. Mais s'il est clairement établi que cette pratique est à l'origine du *bunraku*, elle ne peut être directement reliée au kamishibai.

Une autre grande différence est l'opposition entre le caractère ancestral du conte et la jeunesse et le modernisme du kamishibai. Si le conte apparaît comme tourné vers le passé, ou plutôt vers un passé indéfini, porteur d'une sagesse symbolique et universelle, le kamishibai se tourne comme nous l'avons vu vers l'avenir, proposant à son origine des histoires destinée à faire rêver son public, lui permettant d'échapper pour un moment à un quotidien morne et désespérant.

Mais au-delà de ces différences, il nous apparaît que conte et kamishibai se rejoignent sur bien des points. S'il est clair que nous avons à faire à deux disciplines distinctes, leurs rôles respectifs présentent bien des similitudes.

Au-delà de partager une vocation à raconter des histoires, le partage de l'image est au cœur des deux pratiques. Le kamishibai naît d'une image physique, qui amène l'histoire. L'image est donc à la source d'une transmission, et le point d'appui de l'histoire. Le conte, à l'opposé, s'appuie sur la parole, et c'est de cette parole que le conteur fait naître une image dans son esprit, et dans l'esprit de son public. La qualité d'un conteur se mesure à sa capacité à créer, par la parole, des images fortes. Qu'elle soit

source ou produit, l'image est essence des deux pratiques. conteurs et *gaitô* cherchent tous deux à la diffuser et la partager.

Nous avons vu précédemment que le kamishibai est une pratique moderne, résolument tournée vers l'avenir, mais qu'elle prend sa source dans la tradition graphique et spectaculaire japonaise. Le conte, principalement par le biais du conte merveilleux semble résolument tourné vers le passé, et pourtant il s'avère dans la pratique qu'il s'inscrit également dans la modernité. De nombreux contes apparaissent chaque jour, fruits du travail des conteurs cherchant à se renouveler. Les conteurs vivent avec leur temps, même s'ils reprennent des histoires issues du répertoire traditionnel. Le caractère ancestral et atemporel du conte vient principalement du fait que les questions qu'ils posent sont essentielles, universelles et éternelles. Par contre les réponses évoluent selon le cadre spatio-temporel. A ce titre le conte n'a cessé de s'adapter à son époque, puisant dans un cadre, souvent traditionnel, les moyens de faire face à des enjeux contemporains. Encore une fois, à partir de cadres différents, semblant même opposés, conte et kamishibai se rejoignent, ici dans cette faculté à répondre directement aux besoins sociétaux de leur temps, tous deux sont particulièrement en phase avec leur époque.

Cette faculté partagée est selon nous due principalement à deux facteurs.

Le premier c'est leur adaptabilité. Tous deux sont des formes artistiques dites mineures et demandant une très faible infrastructure. De ce fait ils bénéficient d'une grande liberté d'exploitation. L'histoire du conte est immémoriale, et pourtant il existe toujours et est encore apprécié de nos jours. De nombreuses tentatives ont été menées pour le formater, le contrôler. Ainsi on a tenté de le figer sous forme écrite, à l'instar de Perrault, des frères Grimm, d'Andersen... Le recensement des contes a bien sûr suivi des logiques salutaires de conservation, mais il serait naïf de penser qu'il n'a jamais été mené sans intention d'expurgation et de moralisation, suivant une volonté d'exploitation politique. Malgré cela, le conte a pu s'extirper de ces formatages et conserve aujourd'hui sa liberté. L'histoire du kamishibai a beau être particulièrement courte, surtout en regard de celle du conte, elle est déjà riche et mouvementée. Il a déjà survécu à plusieurs crises qui auraient pu lui être fatales. Menace de censure des autorités, récupération politique et dévoiement durant la guerre, tentatives de contrôle du S.C.A.P, concurrence de la télévision, réforme des programmes scolaires au Japon... Non seulement le kamishibai a survécu à tout cela, mais il a réussi à s'extraire du cadre culturel dont il est issu, dont il est le pur produit, afin de toucher tous les continents, lui permettant de survivre et de se renouveler.

Le deuxième facteur est leur rapport commun à la pédagogie. De par leur nature, ni le kamishibai, ni le conte n'ont pour fonction d'enseigner, de donner des réponses ou de démontrer. Chacun à sa manière propose quelque chose. Le conte pose les questions, tandis que le kamishibai éveille l'émotion. Dans les deux cas, c'est au spectateur d'en tirer son propre enseignement, à partir de ce qu'il a reçu.

C'est ainsi que le conte peut à la fois relever de l'universalisme tout en s'adressant à chacun de manière personnelle, quel que soit le lieu où l'époque. Il en est de même pour le kamishibai qui a pu toucher enfants et adultes de nombreux pays à travers l'Asie, l'Europe, l'Amérique et l'Afrique, mêlant un fort ancrage culturel japonais et une souplesse culturelle impressionnante. Ces deux disciplines, qu'elles soient exploitées sur un plan artistique ou pédagogique touchent au cœur des besoins humains, celui de se poser des questions, de chercher des réponses, d'être acteur de sa vie. Ils sont témoins privilégiés de l'histoire, observateurs du monde et interrogent la société et les hommes avec une portée qui dépasse les frontières culturelles et temporelles.

Conclusion.

En retraçant l’histoire du kamishibai, nous avons pu mesurer son importance dans la société japonaise des années 1930 à 1960, de quelle manière il a répondu à un manque, à une nécessité. Dans un Japon terrassé par la crise économique, il a permis à des milliers de personnes de survivre en racontant des histoires, ou en les dessinant. Après la guerre encore, dans un pays ravagé par les bombardements et subissant l’occupation américaine, il a offert du travail à de nombreuses personnes. Mais au-delà de cet aspect économique, il a offert aussi quelque chose d’inquantifiable : du bonheur. Le kamishibai était un divertissement accessible à tous les enfants, et bien souvent le seul. Kono Yoshiko, formatrice en kamishibai pour le Centre de Littérature Jeunesse de Bruxelles, nous parle de ses souvenirs de l’époque :

Il n’y avait que ça, il n’y avait pas la télévision. Et puis c’était quand même le moyen le moins cher pour se distraire. Parce que les livres c’est cher, les magazines il y en avait, mais tout le monde ne pouvait pas acheter des revues pour enfants parce que ça coûtait cher. Tandis que pour le kamishibai il suffisait d’avoir une petite pièce [...] Donc c’était vraiment une distraction bon marché.⁶⁸

Le kamishibai de rue a fini par décliner, vers le début des années 60. Comme nous avons pu le voir il a été supplanté par l’arrivée du poste de télévision dans les foyers japonais. Nous nous permettrons ici d’émettre une hypothèse. La disparition

⁶⁸ Citation tirée d’un entretien que nous avons eu avec Kono Yoshiko et Sabine De Greef le 17 janvier 2017.

progressive du kamishibai de rue ne serait pas tant due à l'arrivée de la télévision qu'à l'avènement d'une société nouvelle dont la démocratisation de la télévision serait une conséquence. En effet, si le kamishibai s'est avéré essentiel à la société japonaise pendant trente ans, en offrant emploi et distraction là où la pauvreté régnait, et en s'imposant comme un formidable instrument de partage de l'information auprès d'une population pauvre et peu éduquée, sa place est remise en question dans la société japonaise des années 60 qui se relève, se reconstruit et entame une mutation qui l'amènera à devenir l'une des principales puissances économiques mondiales. Le Japon faisant alors face à de nouveaux défis et éprouve de nouveaux besoins auxquels le kamishibai de rue ne répond plus. Cette hypothèse mériterait d'être étudiée plus en avant.

Au-delà de cette question, le fait est que, si le kamishibai de rue s'est trouvé en voie de disparition, le kamishibai a su s'adapter, survivre et même s'exporter dans le monde entier. C'est que le kamishibai représente une certaine notion de liberté, de refus du cadre. Son apparition même est une réaction à la censure qui frappe le *tachi-e*. Son histoire est une lutte constante contre toutes les tentatives faites pour le brider et le contrôler. Scénographiquement, il est conçu sur base d'un cadre dont le principe n'est pas de contenir, mais au contraire de permettre l'évasion. C'est là un grand principe du kamishibai depuis ses origines : être une force de liberté et de vie.

Le caractère hybride du kamishibai n'est évidemment pas étranger à cette force de liberté et de vie qui l'anime, il est même à la base de sa capacité d'adaptation. C'est grâce à cette hybridité que le kamishibai a pu et peut encore évoluer aussi aisément car elle implique une impossibilité de le restreindre à une forme unique. D'ailleurs, qu'est-ce que finalement le kamishibai ? Est-ce un art ? Vivant ou graphique ? Est-ce un outil pédagogique ? Un média d'information ? Sommes-nous dans un registre théâtral, pictural ou cinématographique ? Un seul de ces aspects ne pourrait le définir car il est tout à la fois.

Devant cette difficulté à définir le kamishibai, nous faisons appel à la notion de « carrefour » que nous nous proposons d'étudier. Le carrefour est ce lieu particulier où les routes se croisent, où les gens venant de différents horizons et ayant différentes destinations peuvent se rencontrer, échanger et partager. C'est cela même qui définit le kamishibai, ces échanges et partages. Le kamishibai est ce point de rencontre, il n'est pas la somme de différentes pratiques mais leur produit. Il est quelque chose de

nouveau qui se nourrit de toutes ces lignes d'approche. Un carrefour ne peut exister sans que des routes ne se croisent, il en est de même pour le kamishibai.

La notion de carrefour répond à l'impossibilité de catégoriser clairement le kamishibai et le positionne également du point de vue de sa théâtralité et de son essence. Car si le carrefour représente le croisement, et donc la rencontre de plusieurs routes, il est également le point de divergence, le lieu d'où les routes se séparent, chacune tendant dans une direction différente. Et nous avons vu dans la troisième partie que le kamishibai est tiraillé entre la tradition et la modernité. Mais le kamishibai ne représente ni la route qui mène à la modernité, ni celle de la tradition, il est le carrefour, le point d'équilibre entre l'un et l'autre, le point de tension où ces deux lignes directrices se croisent, il est donc défini aussi bien par l'une que par l'autre.

Enfin, le carrefour est lieu de passage. On peut s'y arrêter un moment, le temps de se rencontrer, mais on n'y demeure pas. Le carrefour implique le mouvement, le voyage. Le kamishibai est un art du passage qui porte en lui les notions d'itinérance et de précarité. Il est l'art du partage, celui des histoires et, à travers l'effet du *kyôkan*, celui des émotions.

Pour conclure, nous souhaiterions dire quelques mots au sujet de la manière dont nous avons dû procéder au cours de nos recherches. Comme précisé dans l'introduction, nous ne disposions que de très peu de ressources théoriques accessibles en français sur le kamishibai. À défaut de matière, nous avons été amené à chercher ailleurs. Ainsi une grande partie de nos ressources ne traite pas de kamishibai. Nous avons fait des recherches sur la peinture, le dessin, le manga, le cinéma d'animation, le théâtre classique, l'histoire en général... Et c'est à partir de ces sources indirectes que nous avons pu étudier le kamishibai. Elles nous ont permis, à travers leur étude et leur comparaison, de dresser un cadre global dans lequel le kamishibai trouve ses influences, se fonde et évolue.

Ce manque de ressources premières a été positif car il nous a « obligé » à chercher ailleurs et ainsi nourrir davantage notre étude. Nous avons été forcé de quitter notre zone de confort afin de trouver d'autres voies d'accès et de porter un autre regard sur le kamishibai.

Nous faisons le parallèle entre cette démarche et une constatation découlant de notre étude du théâtre japonais. Étudier le théâtre japonais nous en apprend autant sur le

théâtre japonais que sur le théâtre occidental, car entraîne une démarche comparative entre le sujet étudié et celui que nous connaissons. Ainsi nous nous voyons entraîné à réinterroger ce que nous croyions savoir et donc à affiner nos connaissances.

Ce que nous a permis l'étude du théâtre japonais, c'est de porter un nouveau regard sur le théâtre occidental, de la même manière qu'elle nous a permis de porter un nouveau regard sur le kamishibai.

Bibliographie

Kamishibai

- MONTELLE, Edith, *la Boîte magique : le théâtre d'images ou kamishibai*, réédition actualisée, Strasbourg, Callicéphale, 2014.
- NASH, Eric, *Manga kamishibai : du théâtre de papier à la BD japonaise*, trad. Jean-Yves Cotté, Paris, Editions de la Martinière, 2009.
- ORMAN O., *Kamishibai : Demagie van het japanese verteltheater*, Amsterdam, ABC, 1991.
- SAY, Allen, *le Bonhomme kamishibai*, trad. Agnès Desarthe, Paris, l'Ecole des loisirs, 2006.
- MCGOWAN, Tara, «The Many faces of kamishibai (Japenese Paper Theater) : Past, present, and future» 6 février 2017, *About Japan : a teacher's resource*, consulté le 14 février 2017. <<http://aboutjapan.japansociety.org/the-many-faces-of-kamishibai#sthash.4RzbS8t4.XfqRKQTT.dpbs>>.

Théâtre et conte

- BANU, Georges, *l'Acteur qui ne revient pas : journées de théâtre au Japon*, Nouvelle édition revue et augmentée, Paris, Gallimard, 1993.
- KLEIST, Heinrich von, *Sur le Théâtre de marionnettes*, trad. Jacques Outin, Paris, Mille et une nuits, 1998.
- OIDA, Yoshi *l'Acteur flottant*, trad. Martine Millon. 3^e édition, Actes Sud, 1992.
- PROPP, Vladimir, *Morphologie du conte*, trad. Marguerite Derrida, Tzvetan Todorov et Claude Kahn, Paris, Seuil, 1970.
- RENOUX, Jean-Claude, *l'Art de conter*, Aix-en-Provence, Edisud, 2006.

- TSCHUDIN, Jean-Jacques, *l'Eblouissement d'un regard. Découverte et réception occidentales du théâtre japonais de la fin du Moyen Âge à la seconde guerre mondiale*, Toulouse, Anacharsis, 2014.
- TSCHUDIN, Jean-Jacques. *Histoire du théâtre classique japonais*, Toulouse, Anacharsis, 2011.
- TSUBOUCHI, Shôyô et YAMAMOTO, Jirô. *History and Characteristics of Kabuki the Japanese Classical Drama*, trad. Ryôzô Matsumoto, Yokohama, Heiji Yamagata, 1960.
- Collectif littorale, «le Conte: Témoin du temps, observateur du présent», *Rencontres internationales de Sherbrooke*, Éd. Planète rebelle, Montreal, Planète rebelle, 2009.
- FREYDEFONT, Marcel et GRANGER, Charlotte (ed), *le Théâtre de rue : un théâtre de l'échange*, Louvain-la-Neuve, Etudes théâtrales, n°41-42, 2008.

Graphismes

- GONCOURT, Edmond de, *Hokusai*, Paris, 10/18, 1986.
- KOYAMA-RICHARD, Brigitte, *l'Animation japonaise du rouleau peint aux pokemon*, Paris, Flammarion, 2010.
- KOYAMA-RICHARD, Brigitte, *Mille ans de manga*. Paris: Flammarion, 2007.
- HOKUSAI, Katsushika. *Hokusai manga*. Éd. Eiya Heikichi, et al. 15 vols. Edo, 1869. Document numérisé. 5 juillet 2018. <http://bibliotheque-numerique.inha.fr/collection?navigation=default&perpage=10&page=1&search=hokusai+manga&fulltext=&bookmarks=&sort=_score#page>.
- <https://senorcalderson.wordpress.com/2010/10/05/la-splendeur-dakira-kurosawa-une-exposition/>, consulté le 9 novembre 2016

Pédagogie

- ANDRE, Géraldine, *l'Orientation scolaire: héritages sociaux et jugements professoraux*, Paris, Presses Universitaires de France, 2012.
- BESSON, Jean-Louis (ed), *Apprendre (par) le théâtre*, Louvain-La-Neuve, Etudes théâtrales, n°34, 2005.
- DUBET, François, «"Plus d'école", et après?» *Enfance & psy* 2001, p. 21-26.
- DUBET, François, «Chapitre 2. Ce que l'école fait aux vaincus» *Améliorer l'école* 2006, p. 37-49.
- GROSJEAN, Bernard, *Dramaturgies de l'atelier théâtre. De la mise en jeu à la représentation*, Manage, Lansman, 2009.
- LAHIRE, Bernard, «la Réussite scolaire en milieux populaires ou les conditions sociales d'une schizophrénie heureuse» *Ville-Ecole- Intégration* septembre 1998, p.104-109.
- LE PAPE, Marie-Clémence et ZANTEN, Agnès van, «les Pratiques éducatives des familles» *Sociologie du système éducatif. Les inégalités scolaires* 2009, p.185-205.
- REY, Bernard, *Discipline en classe et autorité de l'enseignant. Eléments de réflexion et d'action*, Bruxelles, De Boeck éducation, 2009.

Autres domaines

- BERQUE, Augustin, *Vivre l'espace au Japon*, Paris, Presses Universitaires de France, 1982.
- PEF, *la Belle lisse poire du prince de Motordu*, Paris, Gallimard, 2010.
- SABOURET, Jean-François (ed), *Japon, peuple et civilisation*, Paris, La Découverte, 2004.

- ASHER, Jonah et YOKO, Sola, «Magazine de l'OMPI» *le Phénomène manga*, Genève, octobre 2011, consulté le 7 mai 2017.
<http://www.wipo.int/export/sites/www/wipo_magazine/fr/pdf/2011/wipo_pub_121_2011_05.pdf>.
- WEISSBERG, Jean-Louis, «Figure de la lectature. Le document hypermedia comme acteur» *Communication et langage* 2001, p. 59-69.
<http://www.persee.fr/doc/colan_0336-1500_2001_num_130_1_3107>.

Interview

- COLASSIN, Isabelle, par DUTERME Yannic le 13 février 2017.
- DE GREEF, Sabine et KONO, Yoshiko, par DUTERME Yannic le 17 janvier 2017.
- D'HOIR, Cécile, par DUTERME Yannic le 24 janvier 2017.
- HEMERIJCKX, Lien par DUTERME Yannic le 14 février 2017.
- OGAWA, Mai, par DUTERME Yannic le 26 janvier 2017.
- VANANDRUEL, Sabine, par DUTERME Yannic le 16 décembre 2016.

Conférence

- La Petite bibliothèque ronde et IKAJA, « un Kamishibai pour la paix », *Rencontres européennes du kamishibai*, Paris, 2 et 3 avril 2012.

Spectacles

- COLASSIN I., d'après les albums illustrés de DE GREEF S., *Petit déjeuner sur l'herbe*, m. sc. COLASSIN I., Bruxelles, compagnie Semences d'arts, 2015

- MAYELLE M-R. et HERCOD T., *Isapo*, m. sc. MAYELLE M-R. et HERCOD T, Bruxelles, asbl Natya-Sastra et Compagnie sQueezz, 2013.
- *Mukashi Mukashi* 昔々, m. sc. El Asad S., Bruxelles, Fantastique Collectif et asbl Natya-Sastra, 2013
- *Mukashi Mukashi*, m. sc. MASUIR B., Marchin, compagnie Fables-Rondes, 2015.
- OGAWA M. et VANDERMOLLEN M., « *le Kamishibai musical* », m. sc. OGAWA M. et VANDERMOLLEN M., Bruxelles.
- ROULET D de. *Tu n'as rien vu à Fukushima*, m. sc. EL ASAD S., Bruxelles, Fantastique Collectif, 2017.
- SHAKESPAERE W., *la Tempête*, m. sc. BROOK P., Londres, RST, Aldwych theater, 1968
- ZABUS V., *Otto l'Accessoiriste*, m. sc. ZABUS V., Namur, la compagnie des Bonimenteurs, 2015.

Film

- *Fanny och Alexander*, dir. BERGMAN I., Sandrew, 1982, film.
- *Flash Gordon*, dir. STEPHANI F., Universal Pictures, 1936, film serial.
- *Skammen*, dir. BERGMAN I., Svensk Filmindustri, 1968, film.
- *Star Wars*, dir. LUCAS G., Lucasfilm, 1977, film.
- *Umon Torimonochō: Rokuban Tegara Jinenji*, dir. KUMAHIKO N., 1930, film.

Kamishibai

- Asia-Pacific Cultural Centre for UNESCO, *Pit latrines for a clean village*, Tôkyô, Asia-Pacific Cultural Centre for UNESCO, 1978.
- KOJI K., *Hataraku mono no kuni*, Bunren, ?.
- MONTELLE E. et BARBIER J-F., *la Fête des deux pigeons*, Strasbourg, La Nacelle, diffusion Callicéphale, 1982.
- NAGATA S. et INANENIWA, K., *Heiwa no chikai*, 1952.
- QUESEMAND A. et BERMAN L., *La Trilogie du rat, Paris, Attrape-Science*, 2008.

Références non disponibles

- *Gunshin no haha*, cité dans NASH, E, *Manga kamishibai : du théâtre de papier à la BD japonaise*.
- *L'Inspecteur samouraï*, cité et illustré dans NASH, Eric, *Manga kamishibai : du théâtre de papier à la BD japonaise*.
- *Le Gant de Yoshio*, cité et illustré dans NASH, Eric, *Manga kamishibai : du théâtre de papier à la BD japonaise*.
- *Le Peigne*, cité dans NASH, E, *Manga kamishibai : du théâtre de papier à la BD japonaise*.
- *Mahô no goten*, cité dans NASH, E, *Manga kamishibai : du théâtre de papier à la BD japonaise*.
- *Prince de gamma*, cité dans NASH, E, *Manga kamishibai : du théâtre de papier à la BD japonaise*.
- *Tigre et Dragon*, cité et illustré dans NASH, Eric, *Manga kamishibai : du théâtre de papier à la BD japonaise*.