



**HAL**  
open science

**Des marionnettes dans un monde flottant : étude de la relation paradoxale entre volume et planéité dans quatre films de marionnettes animées de Kihachirô Kawamoto. Hanaori (1986), Oni (1972), Dojôji (1976), Katakaku (1979)**

Oriane Lauriou

► **To cite this version:**

Oriane Lauriou. Des marionnettes dans un monde flottant : étude de la relation paradoxale entre volume et planéité dans quatre films de marionnettes animées de Kihachirô Kawamoto. Hanaori (1986), Oni (1972), Dojôji (1976), Katakaku (1979). Art et histoire de l'art. 2022. dumas-03829071

**HAL Id: dumas-03829071**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03829071>**

Submitted on 25 Oct 2022

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Université Rennes 2 – Haute Bretagne  
UFR Arts, Lettres, Communication  
Département Arts du Spectacle

Master mention *Cinéma et audiovisuel*  
Parcours recherche *Histoire et esthétique du cinéma*

# **Des marionnettes dans un monde flottant : étude de la relation paradoxale entre volume et planéité dans quatre films de marionnettes animées de Kihachirô Kawamoto**

*Hanaori (1986), Oni (1972), Dojôji (1976), Katakû (1979)*



Oriane Lauriou  
Sous la direction de MM.  
Simon Daniellou et Jean-Baptiste Massuet  
2021-2022

Illustration de couverture : photogramme issu de *Oni*, Kihachirô Kawamoto, éditions KIMSTIM, 2008

## Remerciements :

Je tiens à remercier chaleureusement mes deux directeurs de mémoire, messieurs Simon Daniellou et Jean-Baptiste Massuet, pour leur disponibilité, leur exigence et leurs précieux conseils qui m'ont permis de mener à bien ce travail. Merci du temps que vous m'avez consacré, et de m'avoir donné envie d'étudier respectivement le cinéma japonais et le cinéma d'animation, dont j'ai découvert la richesse lors d'enseignements dispensés dans le cadre de cours à l'université.

Je remercie plus généralement toute l'équipe enseignante en études cinématographiques de l'université Rennes 2, pour la qualité des cours dispensés au cours de ces cinq dernières années.

Mes remerciements se dirigent également envers mes proches, ami·e·s et famille, pour leur soutien infaillible, de près comme de loin. Merci à mes camarades Jean Eliat et Paloma Adeline, grâce à qui les sessions de travail étaient bien plus agréables. Je tiens à remercier tout particulièrement Garvan Suignard-Bouliou, un ami sincère dont le soutien dépasse largement le cadre des études, et sans qui le travail de recherche et d'écriture aurait été bien moins efficace.

Enfin, je remercie Maëlle Lauriou et Nolan Quennec pour leurs patientes relectures.

## **Avant-propos :**

Nous avons choisi d'écrire les noms à l'occidentale, c'est à dire de nommer une personne d'abord par son prénom, suivi du nom de famille. Par exemple, nous écrirons Kihachirô (prénom) Kawamoto (nom), et non dans le sens inverse comme il en est la coutume au Japon.

Nous avons choisi de nommer les films de notre corpus par le titre original écrit en *romaji* (alphabet romain), car les traductions en anglais ou en français ne semblent pas faire consensus. Les titres étant assez courts nous ne pensons pas que cela posera un problème de lecture, les titres en caractères japonais et certaines de leurs traductions seront fournis en introduction.

## Table des matières

Remerciements :	3
Avant-propos :	4
Introduction :	6
I. Les marionnettes chez Kawamoto, des personnages en volume.....	13
Chapitre 1 : Des corps et structure rigides.....	14
1.1 Des archétypes aisément reconnaissables.....	14
1.2 L'élève de l'école tchèque.....	17
1.3 Un héritage théâtral et national : le <i>nô</i> et le <i>bunraku</i> .....	18
Chapitre 2 : Animation et mise en scène : moyens d'expression des émotions des personnages.....	26
2.1 L'éclairage comme révélateur des émotions faciales.....	26
2.2 La gestuelle comme manifestation du caractère et des sentiments.....	32
Chapitre 3 : Voyages des personnages, entre simple déplacement et itinéraire.....	39
3.1 Déplacement et organisation spatiale.....	39
3.2 Parcours initiatique des personnages.....	47
Partie 2 : L'espace dans lequel évoluent les personnages, un monde flottant.....	53
Chapitre 4 : Les décors, simples toiles de fond ?.....	54
4.1 Des éléments d'arrière-plan.....	54
4.2 Un héritage pictural traditionnel.....	58
4.3 Interactions entre éléments de décor et marionnettes.....	66
Chapitre 5 : Organisation bidimensionnelle de l'espace.....	70
5.1 Distinction entre espace plat et espace limité.....	70
5.2 Distinction entre espace diégétique et espace narratif.....	75
Chapitre 6 : Mise à distance des spectateur·rice·s.....	79
6.1 Les scènes d'ouverture.....	79
6.2 L'éclairage artificiel.....	87
Partie 3 : Les moments de métamorphose, articulation entre décor et personnage.....	92
Chapitre 7 : Marionnettes et métamorphose.....	93
7.1 Des métamorphoses frontales chez Kawamoto.....	93
7.2 La métamorphose et la transformation, des notions au cœur de l'animation.....	98
7.3 La métamorphose et le double sont-ils propres à la marionnette ?.....	101
Chapitre 8 : La métamorphose et la forme canonique du conte.....	106
8.1 La forme canonique du conte, et les récits de Kawamoto.....	107
8.2 Le conte au cinéma, une mise en scène onirique.....	114
Conclusion :	118
Bibliographie.....	122
Filmographie :	128
Annexe :	131

## Introduction :

Le cinéma d'animation japonais est aujourd'hui largement reconnu partout dans le monde, et connaît un franc succès auprès des critiques comme du public, surtout les films qui ont trait au dessin animé, comme les productions de Mamoru Hosoda ou Hayao Miyazaki. Pourtant, le travail des artistes et cinéastes exerçant hors des grands studios peine encore à trouver de la reconnaissance à l'international. Nous aimerons ici laisser de côté l'écrasante domination du dessin animé japonais pour nous intéresser tout particulièrement au cinéma de marionnettes animées, en traitant du travail de Kihachirô Kawamoto. Commençons par le présenter.

Kichachirô Kawamoto (喜八郎 川本) est un réalisateur et animateur japonais, né en 1925 et mort en 2010. Après des études d'architecture, il travaille quelques années au département artistique de la Tôhô, où il est en charge des décors, mais est licencié suite à la forte période de grèves du milieu des années 1940 auxquelles il prend part. Il travaille ensuite en collaboration avec un journaliste, Tadasu Iizawa, sur des livres pour enfants, dont il fait les illustrations avec des photos de marionnettes. Son collaborateur lui fait découvrir les films de Jiří Trnka et c'est, selon ses dires, un bouleversement<sup>1</sup>. Il commence l'animation dans les années 1950 sous la tutelle de Tadahito Mochinaga, en tant qu'animateur puis directeur de l'animation, puis co-fonde en 1958 avec Iizawa un studio pour créer des animations publicitaires pour la télévision : Shiba Productions. En 1963, à la suite de quelques lettres échangées, il part se former à Prague pendant un an auprès de Jiří Trnka. De retour dans son pays, il travaille sur trois types d'activités différentes : des émissions télévisuelles, des spectacles de marionnettes et des films d'animation. Ces derniers sont réalisés à l'aide de différentes techniques. Le premier, *Hanaori* (花折り en caractères japonais, *Ne cassez pas les branches* ou *Cassez les branches est interdit* en français), sort en 1968 et sera le seul film vu par son mentor Jiří Trnka, qui décédera en 1969. Film de marionnettes animées, il pose les prémices esthétiques et de mise en scène que l'on retrouvera dans ses films suivants, basés sur cette même technique. Son second film est en papier découpé, et en français. *Farce anthropo-cynique* sort en 1970, et est suivi trois ans plus tard par un autre film en papier découpé, *Tabi* (旅 en caractère japonais, soit *Voyage* en français) puis *Shijin no shôgai* (詩人の生涯, *La Vie d'un Poète*) en

---

1 Paule Pagliano, Jean-Pierre Pagliano, « Entretien avec Kihachirô Kawamoto : TRNKA m'a appris que les poupées ont leur propre monde », *Positif*, juin 2013, p. 95.

1974. À cette même période, il réalise à nouveau des films en marionnettes animées, *Oni* en 1972 (鬼, *La démonsse* ou *La diablesse* en français), le premier de son triptyque traitant des passions humaines, le deuxième étant *Dôjôji* (道成寺, traduit *Le Temple Dojôji* en français) en 1976 et enfin *Kataku* (火宅, *La Maison des Flammes*) en 1979. Il réalise ensuite son premier long-métrage, malheureusement introuvable, *Rennyô to sono haha* (蓮如とその母, soit *Rennyô et sa mère* en français) en 1981. En 1988, dans le cadre d'un projet collectif de L'ASIFA (Association Internationale du Film d'Animation), il réalise un auto-portrait en pâte à modeler. Il retourne ensuite à des projets de court-métrages plus personnels, mais il peine à trouver des financements. En 1988 sort également *Fusha no Sha* (不射之射, *Tirer sans tirer*), un court-métrage réalisé dans les studios d'art de Shanghai, en coproduction avec la République populaire de Chine pour des raisons financières. Il retournera ensuite à Prague, en 1990, dans les studios de son mentor pour réaliser *Ibara-Hime matawa Nemuri-Hime* (いばら姫またはねむり姫, ou *La Belle au bois dormant* ou *La Princesse endormie*). En parallèle de ses activités cinématographiques, il travaille à la télévision entre 1982 et 1984 à la réalisation d'une série avec des marionnettes, tirée du classique littéraire chinois *La Romance des trois royaumes*, qui connaîtra un grand succès au Japon. Il y revient par la suite, pour une autre série à succès *Heike Monogatari* (*Le Dit des Heike*) de 1993 à 1994. Figure infatigable de la promotion du cinéma d'animation d'auteur dans son pays, il est nommé président de la JAA (*Japanese Animation Association*) en 1989, à la mort d'Osamu Tezuka, jusqu'à sa propre mort en 2010. Il est également le promoteur et réalisateur de l'œuvre collective *Fuyu no Hi* (冬の日, *Jours d'hiver* en français), réunissant les productions de plus de cinquante réalisateur·rice·s de par le monde. Enfin, il réalise en 2006 son ultime long-métrage, *Shisha no sho* (死者の書, *Le Livre des Morts* en français). Au Japon il reste surtout connu du grand public pour son travail sur les séries télévisées, alors qu'en Occident il est majoritairement apprécié pour ses courts et longs métrages. L'œuvre de Kawamoto est couronnée de nombreux prix, dans son pays avec le prix Ôfuji, obtenu à cinq reprises, comme à l'international (festival d'Annecy, Melbourne, Shanghai, Sidney, Londres...).

### Problématisation

Un des aspects frappant, et qui reste presque constant dans les films de marionnettes animées de Kawamoto, est leur forme hybride, reposant sur un contraste



entre le volume des marionnettes et la planéité des décors. Alors que la stop-motion<sup>2</sup> appelle à jouer avec le volume, l'espace et la profondeur, ce n'est paradoxalement pas vraiment le cas chez ce réalisateur. Au contraire, dans beaucoup de ses films, la mise en scène est surtout latérale, et les décors n'offrent pas de point de fuite. Les personnages volumiques semblent comme « posés » sur des décors en deux dimensions, et ces deux éléments deviennent deux composantes distinctes, loin de se fondre dans une continuité plastique. Chacun évoque une tradition artistique japonaise, de deux natures différentes, en apparence inconciliables. Ainsi, les personnages ressemblent très fortement aux marionnettes du théâtre *bunraku*<sup>3</sup>, alors que les décors font penser à des rouleaux peints<sup>4</sup>. Ces derniers sont organisés par superposition, à l'arrière et au second plan, alors que les personnages occupent toujours le premier. Il n'existe pas, ou très peu, d'interaction entre les deux. Pourtant, la question de la place accordée à la conception des décors se pose. Le réalisateur ayant fait des études d'architecture et, de plus, travaillé au département des décors d'une grande société de production, cet élément n'est sûrement pas créé par hasard. De manière générale, la question de la relation entre le décor et l'objet animé dans le cinéma d'animation est intrigante, et il nous semble particulièrement pertinent de nous la poser à l'aune des films de marionnettes animées de Kihachirô Kawamoto. Nous nous demandons alors, pourquoi la relation apparemment paradoxale entre des éléments animés en volume et des éléments de décors plats n'empêche-t-elle pas la cohérence plastique de quatre films de marionnettes animées de Kihachirô Kawamoto ? Nous nous intéresserons alors aux types de récits adaptés par les films de notre corpus, en émettant l'hypothèse que cette relation s'explique car il s'agit de contes dont la notion de métamorphose est au cœur. Pour y répondre de manière plus approfondie, nous analyserons le rapport entre ces deux éléments d'apparence immiscibles, entre figures tridimensionnelles et décors bidimensionnels, en essayant de trouver une forme de cohérence dans la forme des récits adaptés (contes et légendes). Notre réflexion va alors s'axer en trois parties. Dans une première partie, nous traiterons du volume des marionnettes. À l'intérieur de celle-ci, nous dégagerons les principales caractéristiques de celles utilisées par Kawamoto, en les décrivant physiquement et en faisant le lien avec des origines culturelles, comme le théâtre traditionnel japonais ou encore les techniques d'animation de cinéastes de République Tchèque. Nous traiterons ensuite de la manière dont elles sont animées et mises en scène, puis de la façon dont elles occupent l'espace

---

2 Une technique d'animation en volume que nous allons définir dans les pages qui suivent.

3 Théâtre de marionnettes traditionnel japonais, où ces dernières sont manipulées à vue.

4 Rouleaux enluminés combinant illustrations et calligraphies.

en se déplaçant. Dans la deuxième partie nous traiterons de la planéité des décors. Pour cela, nous commencerons comme pour la première partie en les décrivant physiquement et en faisant le lien avec des techniques picturales traditionnelles. Nous aborderons dans les chapitres qui suivent des notions d'espace afin d'expliquer comment s'organise la découpe spatiale de notre corpus, puis nous parlerons de l'impression de mise à distance que l'on peut dès lors ressentir devant ces films en tant que public. Enfin, dans une troisième et dernière partie nous étudierons le type de récit adaptés dans les films de notre corpus pour essayer de comprendre si le paradoxe entre tridimensionnalité et bidimensionnalité ne se résout pas ici.

Afin de répondre à cette question, nous avons décidé de nous focaliser sur les quatre premiers films de marionnettes animées de Kawamoto, soit : *Hanaori*, *Oni*, *Dôjôji* et *Kataku*. En corpus secondaire viennent s'ajouter *Fusha no sha* et *Ibara-hime mata wa nemuri-hime*, auxquels nous ferons allusion. Nous ne traiterons pas des long-métrages ici, car le premier étant introuvable et le second étant beaucoup plus éloigné dans le temps en terme de production, et très différent sur le plan de la mise en scène. Nous ne traiterons pas non plus des séries télévisées, d'une part parce qu'il est difficile de se les procurer en Occident, mais d'autre part parce que les techniques d'animation auxquelles elles recourent sont différentes<sup>5</sup>.

### Un point de terminologie

Précisons maintenant les termes relatifs au cinéma d'animation que nous allons utiliser. Pour ce qui a trait à l'animation, nous utiliserons le terme anglophone de « stop-motion », traduisible par « animation en volume » en français, expression peu usitée à laquelle nous préférons donc le terme anglais. Nous reprenons les définitions de l'ASIFA de 1960 puis 1980 qui définissent le cinéma d'animation comme : « toute création cinématographique réalisée image par image. Dans un film d'animation, les événements ont lieu pour la première fois sur écran » puis « par art de l'animation, il faut entendre la création d'images animées par l'utilisation de toutes sortes de techniques à l'exception de la prise de vue directe ». Complétons en précisant que la<sup>6</sup> stop-motion est une technique d'animation utilisant des objets en volume. Il s'agit d'animer image par image des objets en trois dimensions. Cependant, ce terme est un peu trop vague pour désigner les films de

5 Par soucis d'économie les marionnettes étaient manipulées en direct, avec un système de fils ou de gaines, et non image par image.

6 ou le, le terme étant anglophone il n'est pas genré, cependant le considérant comme une technique d'animation nous le genrerons au féminin.

notre corpus, car il s'applique à toute la production de Kawamoto sans distinction de technique. En effet, le papier découpé, les marionnettes et la pâte à modeler sont toutes les trois des techniques de stop-motion. Nous allons donc essayer de trouver un terme plus précis pour décrire les films de notre corpus. Si en anglais le terme « *Puppet film* » est régulièrement utilisé pour parler du travail de Kawamoto, en français la traduction littérale en « Film de marionnettes » n'est malheureusement pas appropriée. En effet, la tradition du spectacle et de la manipulation de marionnettes étant largement répandu en France, le terme de « Film de marionnettes » renvoie bien généralement à des films de prises de vues directes, où les marionnettes sont animées en temps réel. Il ne s'agit donc pas, selon nos définitions, d'un terme correct pour décrire des films d'animation. Nous pourrions alors utiliser « Film de poupées » comme cela se fait parfois, la poupée renvoyant à un objet immobile en trois dimensions, qui se doit d'être animée image par image pour donner l'illusion du mouvement. Cependant, dans une interview, Kawamoto a bien précisé que, pour lui, ses personnages ne sont pas des poupées mais des marionnettes :

« Les poupées sont des jouets pour enfants, des objets que l'on habille et que l'on expose. Les marionnettes sont des objets qui agissent. C'est une différence cruciale. L'animation de poupées n'existe pas<sup>7</sup>. »

Par respect pour le réalisateur, nous n'utiliserons donc pas le mot « poupées ». Nous préférons le terme « marionnettes animées ». Cependant, pour éviter trop de répétitions, nous serons sûrement amené·e à utiliser le terme japonais de « *Ningyô* » (人形) qui se traduit littéralement par « forme humaine » et qui est majoritairement utilisé pour désigner une poupée mais peut tout aussi bien désigner une marionnette. C'est par exemple le cas du théâtre de marionnettes, appelé « *Ningyô Jôjuri* » ou « *Ningyô Geki* » (人形劇). En japonais la version longue « *Ayatsuri ningyô* » (操り人形) peut également être utilisée.

#### Positionnement et état de la recherche sur notre sujet

Une des premières difficultés rencontrées vis-à-vis du sujet étudié, est dans un premier temps la barrière de la langue, et indirectement de la culture. Nous ne sommes pas japonais·e·s et nous ne parlons pas le japonais. Les entretiens et vidéos existants du

---

<sup>7</sup> Jasper Sharp, « Interviews : Kihachirô Kawamoto », midnighteye.com, novembre 2004, <http://www.midnighteye.com/interviews/kihachiro-kawamoto>, dernière consultation le 19/04/2021, notre traduction.

réalisateur mais non traduits en anglais ou français, deux langues que nous comprenons, ne seront donc pas étudiés. Il existe un musée dédié à ce réalisateur, créé par son initiative en 2007, où reposent ses marionnettes et des informations de tournage, à Iida, dans la préfecture de Nagano au Japon. Au vu du contexte sanitaire, il nous a été impossible de nous y rendre, et il n'existe hélas pas d'informations en ligne en français ou en anglais sur ce musée, ce qui est fort dommage, car il n'existe que très peu de données sur les tournages et processus créatifs du réalisateur. Par ailleurs, il n'existe pas d'ouvrages traitant de sa vie ou de son œuvre, que ce soit en anglais comme en français, mais seulement des chapitres dans des ouvrages traitant du cinéma japonais et du cinéma d'animation en général. Chaque information est donc à prendre avec prudence, car toutes ne font pas consensus. Enfin, il n'existe pas non plus d'ouvrage traitant du décor dans le cinéma d'animation.

Il nous paraît important de définir notre positionnement vis à vis du sujet étudié. En effet, notre regard posé sur les œuvres sera occidental, il semble presque risible d'avoir à le préciser. Cependant, comme nous allons traiter des questions de traditions et d'héritage culturel il semble important de le rappeler. Nous allons tenter, autant que possible, d'arborer la position du spectateur lointain de Noël Burch, c'est-à-dire de « pointer des questions soulevées cinématographiquement, et non d'étudier une civilisation, une société, une culture, une histoire...<sup>8</sup> » La documentation effectuée sur le sujet, bien qu'elle tente d'être la plus rigoureuse possible, est malheureusement incomplète. La religion bouddhiste et ses préceptes, pourtant une part importante de l'œuvre et de la vie de Kihachirô Kawamoto, ne sera pas abordée dans ce mémoire, ou de manière très superficielle. En effet, il nous est apparu complexe et difficile de nous instruire suffisamment sur ce sujet pour pouvoir l'aborder lors des analyses des œuvres. De plus, cet aspect religieux semble surtout avoir un impact sur l'histoire des films et ne pas être lié directement à des questions de mise en scène et de mise en cadre, pourtant principales dans notre réflexion.

#### Sources et Méthodologie :

Pour questionner notre sujet de recherche, nous nous appuierons bien évidemment dans un premier temps sur les films de notre corpus, dont les analyses, toujours sous l'angle du rapport entre planéité et volume, viendront nourrir notre réflexion. Nous

---

<sup>8</sup> Noël Burch, *Pour un observateur lointain : forme et signification dans le cinéma japonais*, Paris, Gallimard, 1982

étudierons parfois les films au photogramme près, et joignons en ce but les découpages techniques correspondants en annexe. En revanche, nous ne nous intéresserons pas en détail à la narration des films. Cette dernière viendra ponctuellement éclairer des choix touchant les personnages ou les lieux explorés, mais ne sera pas au cœur de notre réflexion. Nous alimenterons de plus notre propos avec des entretiens et interviews traduites du réalisateur et de ses collaborateur·rice·s, qui permettront de nous éclairer sur les partis pris plastiques et de mise en scène de chaque film. À cela s'ajouteront des discours théoriques et de réflexions sur l'espace au cinéma, la fonction des décors ainsi que sur la place filmique des marionnettes. Nous étudierons aussi des écrits sur le théâtre et les arts picturaux japonais. Cette documentation, composée d'articles, d'ouvrages et de travaux universitaires entre autres, devrait nourrir notre recherche et nos réflexions sur le travail du cinéaste.

# **I. Les marionnettes chez Kawamoto, des personnages en volume**

Dans cette première partie nous allons étudier un des deux éléments principaux de notre problématique : les marionnettes. Nous allons tenter de déterminer ici ce qui fait la particularité de celles mises en scène par Kihachirô Kawamoto, et en cela ce qui définit son style, que ce soit dans l'aspect physique comme dans l'animation. Pour cela, nous allons dans un premier chapitre identifier le style du cinéaste, à savoir des marionnettes à expressions fixes, et voir quelles sont ses influences culturelles. Nous nous intéresserons ensuite à l'animation de ces marionnettes et les paramètres utilisés pour nous transmettre leurs émotions, par l'éclairage et par leur gestuelle. Ensuite, dans la continuité du chapitre précédent, nous analyserons la mise en scène de leurs mouvements à plus grande échelle, c'est-à-dire de leurs déplacements, car celle-ci possède la particularité d'être très latérale, ce qui fait l'originalité des films étudiés.

# Chapitre 1 : Des corps et structure rigides.

Dans ce premier chapitre nous allons présenter les éléments qui caractérisent le style propre aux marionnettes de Kihachirô Kawamoto, tout en les mettant en lien avec un héritage culturel important pour le cinéaste. Ce chapitre est donc très descriptif, mais il nous apparaît essentiel car il nous permet d'introduire des éléments que nous analyserons par la suite. Nous allons dans une première sous-partie définir ce qui fait le style de Kawamoto, et donc, en continuité, ce qui fait le propre de ses marionnettes. Ensuite, nous mettrons ces dernières en lien avec les marionnettes des cinéastes de l'école tchèque, et enfin, nous retournerons au Japon pour présenter les masques et costumes inspirés de théâtres traditionnels japonais, qui se retrouvent dans les films de notre corpus et aident à une plus grande compréhension des histoires qu'ils racontent.

## 1.1 Des archétypes aisément reconnaissables

A l'inverse de l'avis de Dick Tomasovic, pour qui « être animateur, c'est jouer avec la mort<sup>9</sup> », chez Kawamoto l'art d'animer s'apparente à l'art de donner la vie. Mu par un profond respect pour ses marionnettes, Kawamoto apporte un soin tout particulier à leur conception et manipulation. En effet, le cinéaste fait la distinction concernant la place et le rôle de l'animateur entre l'animation de marionnettes et celle de papier découpé (une technique ayant également une place très importante au sein de sa filmographie) : « les marionnettes créent leur propre histoire, tandis qu'avec l'animation découpée, l'histoire est créée par l'animateur<sup>10</sup> », comme si ses marionnettes possédaient leur propre caractère et leur propre volonté, dans une dimension presque mystique. De l'aveu du réalisateur, ses *ningyô* s'avèrent assez peu manipulables, car étant de petite taille. Leur ossature est un cadre en plastique recouvert de mousse, puis habillé. Parmi tous les films de notre corpus, il s'agit sans nul doute de l'élément le plus aisément reconnaissable d'un film à l'autre. Kawamoto a su trouver un style et un type de marionnettes qu'il a gardé de *Hanaori*, son premier film, jusqu'à *Kataku*, et même au-delà, dans ses films suivants et ses séries télévisées. Les personnages sont en nombre défini et sont similaires par leurs visages et leurs vêtements. Les *ningyô* de Kawamoto ont des expressions fixes, des traits fins et

---

9 Dick Tomasovic, *Le Corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, Paris, Editions Rouge profond, coll. « Raccords », 2006.

10 Jasper Sharp, *Interviews : Kihachirô Kawamoto*, *op. cit.*, notre traduction.

lisses. Plus qu'à des faces humaines, ces visages font fortement penser à des masques. Ils sont solides, faits de bois laqué ou de plastique, et parfois recouverts d'une fine couche de cuir. Les costumes sont des tenues traditionnelles japonaises de très bonne facture, avec des tissus de bonne qualité, souvent avec des imprimés délicats. Faits à partir de réels *obi* de soie, le réalisateur porte tellement de soin aux détails qu'il n'hésite pas à faire refaire régulièrement les vêtements sur les marionnettes qui, une fois le film ou la série terminés, restent en vitrine dans son musée. Les costumes et les masques permettent de connaître rapidement un personnage, d'estimer son âge, son genre, sa classe sociale ainsi que son humeur. Ainsi, d'un film à l'autre, les moines sont semblables, les jeunes femmes sont quasi identiques et les vieillards se ressemblent.



Le frère cadet dans *Oni*

2min09sec



Le jeune homme dans *Dôjôji*

8min33sec



La jeune femme dont l'histoire nous est contée, *Kataku*

5min51sec



La jeune femme dans *Dôjôji*

6min04sec

Les personnages ne parlent jamais, ou alors uniquement *via* la *voice over* (c'est-à-dire une voix extradiégétique, selon la distinction d'Alain Boillat<sup>11</sup>) d'un narrateur dans *Kataku*. Comme ils ne s'expriment pas, c'est alors grâce à leur animation et leur corpulence qu'on

11 Alain Boillat, *Du bonimenteur à la voix-over : voix-attraction et voix-narration au cinéma*, Lausanne, Antipodes, 2007.



les identifie. Leur corpulence permet également de discerner leurs traits de caractères principaux, souvent décisionnels au sein de la narration. Ces derniers restent cependant assez simples, en raison du caractère caricatural des personnages. Prenons comme exemple *Oni*, où le contraste entre la mère et ses fils est fort. La mère, malade, est mourante on le comprend avec les plans d'ouverture sur elle (plan 3 et 9<sup>12</sup>). Très faible, ses joues sont creusées, ce qu'accentue l'éclairage. Ce dernier est dur, crée des contrastes et des ombres portées sur son visage. La lumière est très blanche et fait apparaître son visage encore plus pâle et creusé qu'il ne l'est. Ses mouvements sont lents et pénibles, sa respiration difficile. Au contraire, ses fils sont mobiles et maîtres de leurs mouvements. Toujours soignés et gracieux, ils sont également très dynamiques. Souvent montrés en pied, ils sont très larges d'épaules et robustes. Il n'y pas un plan où ils sont immobiles, et sur eux l'éclairage est plus diffus et doux. Ce contraste se retrouve également dans le « jeu » qui, chez la mère, est de l'ordre de la litote et *a contrario* chez les fils plutôt surjoué. On peut cependant faire une légère distinction entre les deux frères, puisque l'aîné apparaît plus grand et plus fort que son cadet, sa corpulence reflétant ici son caractère inflexible, et son mental plus résistant. Tous ces éléments permettent de créer une dichotomie forte entre jeunesse et vieillesse, au cœur de l'histoire. Ces corpulences aisément identifiables, à la limite de la caricature, se retrouve dans les autres films de Kawamoto, *Dojôji* par exemple. La carrure large d'épaule du jeune moine, ainsi que son visage lisse, presque toujours éclairé de sorte que ses expressions restent neutres, laissent deviner son caractère inébranlable. On devine donc la tragique fin de l'histoire pour la jeune femme, puisque le jeune homme ne cédera pas à ses avances.

Les visages des marionnettes ne varient pas d'expression tout au long des films, elles ne sont ni à substitution<sup>13</sup> ni à articulation. De plus, ou peut-être dans la continuité de cette décision, elles ne parlent pas. Pour comprendre leur psychologie, ainsi que leur caractère et leurs prises de décision, il faut alors se rapporter à leur corpulence et à leurs gestes.

De tous les films de notre corpus, les marionnettes sont les éléments qui varient le moins. Certes, pour le corpus secondaire, sûrement par manque de moyen, le matériau utilisé pour leur conception change, et devient du plastique de moindre qualité. On voit alors les marques du moule sur les bords de leur visage ou de leur main, et les traits du visage ainsi que la couleur du ton de la peau sont moins finement exécutés. Cependant,

---

12 Découpage disponible en annexe.

13 technique constituant à changer l'intégralité, le bas ou le haut du visage des protagonistes, pour en faire varier l'expression.

on retrouve les traits des marionnettes précédentes : des personnages caricaturés, avec des visages d'un ovale parfait, des traits fins, un nez aux narines épatées et des yeux larges.

## 1.2 L'élève de l'école tchèque

Lorsque l'on regarde les marionnettes de Kawamoto, ainsi que sa biographie, il est évident que l'école tchèque fut pour lui une inspiration. Le terme d'« école Tchèque » fait ici référence à une période de réalisation de films de marionnettes animées en Tchécoslovaquie, de la fin de la Seconde Guerre mondiale aux années 1970, où les cinéastes d'animation étaient très prolifiques. Profondément ancrées dans la culture nationale, les marionnettes possèdent une apparence esthétique nouvelle pour l'époque, et une animation particulière. Présentons le cinéma de Jiří Trnka et de Břetislav Pojar, deux cinéastes reconnus de cette école. D'abord marionnettiste, Trnka est un cinéaste tchèque (né en 1912 et mort en 1969) connu à l'international pour ses films de marionnettes animées. Loin de reprendre les techniques et innovations de ces prédécesseurs dans ce genre d'animation, Trnka apportera dans ses films les riches techniques d'animation de marionnettes de scène, qu'il connaît et affectionne tout particulièrement. La qualité des marionnettes lui est dès lors essentielle, et le style de ces dernières devient très personnel. Trnka rejette tout dispositif technique permettant de changer les expressions des visages : pas de substitution ni d'articulation. Chaque visage est taillé dans le bois, et la tête est souvent très ronde et lisse. Une expression individuelle et immuable est alors peinte sur le visage de chaque personnage. Cette expression étant totalement neutre, c'est alors dans la subtile technique de l'animation que ce révéleront les émotions des personnages. Ses histoires sont souvent des adaptations, de légendes ou d'histoires tchèques, en passant par le théâtre britannique. Également réalisateur de dessins animés, ses premières réalisations de marionnettes animées ont dans la continuité de cette autre technique des décors plats, peints sur des vitres en arrière-plan. Les décors seront de plus en plus en volume au fil de sa carrière.

Břetislav Pojar fut lui initié à l'art de l'animation par Trnka et réalise ses premiers films dans les années 1950. Il préférera lui aussi des marionnettes à expressions fixes, lui permettant ainsi « d'alterner différents sentiments, de les exprimer selon la position du

corps ou selon la silhouette, ou bien suivant l'éclairage<sup>14</sup> ». Poussant la recherche encore plus loin, Pojar collaborera avec des plasticiens, et travaillera beaucoup avec des marionnettes en semi-relief, avec un côté en volume et l'autre plat, lui permettant de travailler en multi-plan. De cette technique de travail résulte pour certains films une composition de décor par « étages », sur différents niveaux d'arrière plans. Cette composition de l'image par « couche » se retrouvera plus tard dans les films de Kawamoto. Dans le pays d'origine de ce dernier, les marionnettes ont aussi une place importante dans la culture et les spectacles. Cependant il n'avouera ne s'intéresser à leur présence au cinéma qu'après avoir découvert les films de Trnka et, avec, tout le potentiel de ces dernières à l'écran :

« Je n'ai commencé à penser à faire de l'animation qu'après avoir vu le travail de Jiri Trnka. La raison pour laquelle j'ai tellement aimé l'animation de Trnka est qu'il était capable de raconter une histoire dans un style poétique en utilisant des marionnettes<sup>15</sup>. »

Il est donc aisé de discerner l'héritage de ces cinéastes tchèques dans le cinéma de Kawamoto, car à l'instar de leurs marionnettes, celles de Kawamoto sont rigides, avec un visage fixe. Cependant, bien que leurs visages et corps peu flexibles soient similaires à ceux de l'école Tchèque, ces deux éléments des marionnettes de notre corpus semblent beaucoup s'inspirer d'autres traditions de culture nipponne.

### 1.3 Un héritage théâtral et national : le *nô* et le *bunraku*

Si la part d'héritage de prédécesseurs dans l'animation de marionnettes dans le cinéma de Kawamoto est indéniable, celle d'une culture théâtrale traditionnelle nipponne l'est tout autant. De l'aveu même du cinéaste, ses marionnettes sont nées des formes théâtrales telles que le *bunraku* et le *nô* :

« Pour la fabrication des poupées, je ne me sers pas des humains comme modèles. Les modèles ce sont les personnages de *bunraku* ou de *nô*. Certes, il y a l'animation en plus, ce n'est donc pas complètement la tradition du *bunraku*. Mais en étudiant le *bunraku*, on

---

14 Maria Benesova, *La présence des marionnettes – entretien avec Břetislav Pojar*, *Fantasmagorie* n° 5, 1985, cité par Xavier Kawa-Topor, Philippe Moins, dans *Stop-motion, un autre cinéma d'animation*, Paris, Capricci, 2020, p. 53.

15 Jasper Sharp, *Interviews : Kihachirô Kawamoto*, *op. cit.*, notre traduction

apprend certains secrets des hommes, ce qu'ils portent sur eux, et c'est cela que je veux transmettre par l'animation.<sup>16</sup> »

Les marionnettes de ses films n'auraient alors pas pour but de renier leur nature même et de ressembler à des êtres humains, mais bien d'exister pour ce qu'elles sont, tout en tentant paradoxalement de ressembler à des marionnettes de théâtre :

« À mon retour [de Tchécoslovaquie], j'ai vu le *bunraku* d'un œil complètement neuf. [...] J'ai bien regardé les poupées, et j'ai vu que les yeux, le nez, la bouche sont assez grands, et surtout que les traits sont différents des traits humains. Même le mouvement des poupées n'a rien à voir avec le mouvement des corps humains. Par exemple, les humains expriment leurs émotions avec les traits, qui bougent. Alors que les poupées s'expriment par de petits mouvements qui partent du cou. C'est comme pour le *nô*.<sup>17</sup> »

Les modèles de référence pour l'animation sont donc des formes théâtrales, et non pas d'autres exemples cinématographiques, ni même l'apparence humaine :

« Les modèles de mes poupées ne sont pas les êtres humains. Les poupées n'ont pas de muscles qui leur permettent de changer d'attitude ou de manifester leurs émotions. Nos ancêtres trouvèrent un moyen d'expression dans les masques de comédies *nô* et les poupées du *bunraku*. Quand je regarde ces masques ou les têtes de ces poupées, je comprends et j'assimile la méthode de nos ancêtres. Leur expression changeait selon leur position et selon l'éclairage. C'est ce que m'a enseigné la tradition de mon pays<sup>18</sup>. »

Présentons alors les différents théâtres traditionnels japonais cité précédemment. Le *bunraku*, aussi appelé *ningyô jojuri*, est une forme de théâtre japonais où les personnages sont de grandes marionnettes manipulées à vue. Les marionnettes n'ont pas de corps à proprement parler. Les têtes sont vides, simplement dotées d'un mécanisme permettant de bouger la bouche, les sourcils et les yeux. La tête est tenue par une baguette de bois, formant une sorte de colonne vertébrale. Cette baguette est ensuite reliée à une planche transversale, qui forme les épaules (avec des épaulettes à l'endroit prévu) et le buste. Les mains et les pieds (pour les hommes, les femmes ayant des vêtements recouvrant les pieds elles n'en sont généralement pas dotées), sont reliés à la

---

16 Paule Pagliano, Jean-Pierre Pagliano, *Entretien avec Kihachirô Kawamoto : TRNKA m'a appris que les poupées ont leur propre monde, positif*, juin 2013.

17 *Ibid.*

18 Kihachirô Kawamoto cité dans Giannalberto Bendazzi, *Cartoons, Le cinéma d'animation, 1892-1992*, Paris, Liana Levi, 1991, p. 586.

planche par des ficelles. Les vêtements, souvent bourrés de coton et renforcés à la taille par un cerceau de bois, permettent de donner du volume et de la corpulence à la marionnette. Les têtes des personnages définissent leurs rôles (le guerrier, la jeune femme non mariée, le démon, etc.) et sont agrémentées de perruques très précieuses, entretenues à l'eau et non pas à l'huile pour ne pas abîmer la marionnette, et sont, comme les vêtements, entretenues et posées avant chaque représentation par les marionnettistes eux-mêmes. Les marionnettistes, quant à eux, sont présents sur scène, et peuvent dès lors être une sorte de distraction pour l'audience. Ainsi, ils portent tous le *kurogo*, la robe noire venue du *kabuki*, qui suggère l'invisibilité. Les montreurs sont au nombre de trois (pour les marionnettes principales). Le plus important, qui opère souvent à tête découverte, le *omo zukai*, dirige la tête et la main droite. Ensuite, le *hidari zukari*, contrôle la main gauche et enfin le *ashi zukari* contrôle les pieds, ou le bas du vêtement pour les marionnettes qui n'en sont pas équipées. Ce deux derniers portent des cagoules noires, cachant ainsi leur visage au public. L'apprentissage est dur et lent : le montreur commence par les pieds puis, au fur et à mesure de l'expérience gagnée, remonte le long du corps de la marionnette. Les trois marionnettistes se doivent d'avoir des mouvements parfaitement synchronisés. L'espace scénique est dès lors organisé dans ce but : les montreurs se déplacent dans des sortes de couloirs, tracés par un écran d'un mètre de haut cachant leurs jambes. Ce découpage précis de l'espace scénique contraint les marionnettistes (et leur marionnette manipulée) à se déplacer majoritairement latéralement. Les paroles sont lues et chantées par un *tayû* jouant tous les rôles, accompagné d'un joueur de *shamisen*.

Le théâtre *nô* est une autre forme de théâtre traditionnel japonais. Très ancré dans des valeurs religieuses et aristocratiques à sa naissance, il s'agit d'un sorte de drame lyrique. Les acteurs sont vêtus de costumes somptueux, et l'acteur principal porte un masque. Ces derniers, très codifiés depuis le XIV<sup>e</sup> siècle, atteindront leur forme finale durant l'ère *Edo* (1600-1868). Taillés dans du bois de cyprès, ils sont recouverts d'un apprêt blanc et d'une couche de couleur jaune imitant la teinte de la peau. Ces masques, *omote* en japonais (littéralement « visages »), peuvent être classés en quatre catégories principales, bien qu'aujourd'hui il en existe plus de 250 : les masques d'hommes (*otoko*), de femmes (*onna*), de vieillards (*jô*), d'esprits vengeurs et démoniaques (*oni*). Ces derniers sont classés en deux catégories ; ceux à la bouche ouverte *agyô*, ou ceux à la bouche fermée, *ungyô*. Les masque de vieillards contiennent souvent des accessoires ajoutés à la surface du masque, comme de la barbe ou de la moustache, et ceux

d'hommes et de femmes reflètent la mode de l'époque et représentent des revenants à la carnation claire, d'âge divers. Ces masques, d'environ 20 cm, aux traits lisses et neutres, changent d'expressions en fonction de l'éclairage. L'intérieur est enduit de laque transparente ou noire, et laisse visible les traces de coups formés lors de la sculpture. Parfois, le *shite* (acteur principal) en change entre deux actes de la représentation. Pour se faire, il se retire en coulisses.

À ce stade, il est important de rappeler que tous les films de marionnettes animées de Kawamoto sont des adaptations, dont deux d'entre eux de pièces de *nô* populaires. *Dôjôji* est sûrement la plus connue. Cette histoire très célèbre au Japon a été beaucoup peinte, mais c'est surtout une pièce très régulièrement adaptée au cinéma. *Kataku* est également une adaptation de pièce de ce registre de théâtre, appelée *Motomezuka* (求塚), écrite par Kanami et révisée par son fils Zeami.

Le *kyôgen* (狂言, littéralement « folles paroles ») est un théâtre satirique et comique hérité du *nô*. Il est joué soit entre deux scènes pour laisser à l'acteur le temps de se changer, soit entre deux actes pour détendre les spectateur·rice·s. À l'inverse du *nô*, (tragique, historique et sérieux), le langage utilisé ici est le langage courant. Les pièces se basent sur les habitudes de vie des gens du commun et se moquent des nobles. Les mouvements sont plus légers et parfois désordonnés, le divertissement de l'audience étant le but principal de ces représentations. Les masques trouvent leurs origines dans ceux utilisés dans les temples et les sanctuaires de province et se différencient de ceux du *nô* par l'exagération des traits et des expressions. Ils participent en cela à l'effet comique de ce type de théâtre, comme le présente Donald Keene :

« Les masques de *kyogen* sont loin d'être réalistes, mais tout comme les masques de *Nô* semblent symboliser les traits essentiels des rôles, les masques de *kyogen* les exagèrent et les déforment. La laideur, la timidité et même la férocité deviennent drôles grâce aux masques<sup>19</sup>. »

*Hanaori*, le premier film de notre corpus, est une adaptation d'une pièce moyenâgeuse de *kyôgen*. On y reconnaît les codes de mise en scène, c'est-à-dire le côté très burlesque des personnages, des gags visuels très exagérés, et également les

---

19 « The *kyogen* masks are far from realistic, but just as the *Noh* masks seem to symbolize the essential traits of a rôle, the *kyogen* masks exaggerate and distort them. Ugliness, timidity and even ferocity become funny thanks to the masks. » Donald Keene, *Noh and Bunraku*, New York, Columbia University Press, 1990, p. 65, notre traduction.

masques de ce type de théâtre, qui ont été une inspiration directe pour les visages des personnages du film.

Physiquement, les marionnettes du *bunraku* et celles de Kawamoto sont très proches. Les ressemblances entre leur structure, vêtements et visages sont criantes. Des similitudes sont également plus qu'évidentes entre les masques de *nô* et ceux des marionnettes de Kawamoto. Par exemple, les masques de *ko-omote* (jeune femme) du théâtre *nô* ressemblent à s'y méprendre aux masques des jeunes femmes dans *Dôjôji* ou *Kataku*. *Ko-omote* possède les attributs de beauté classiques de l'ère *Heian* : ses sourcils sont rasés, ses cheveux et les trois mèches qui s'échappent de sa coiffure sont ordonnés, et ses dents sont noircies. Ses joues et son menton sont pleins, et des sourcils artificiels sont redessinés bien haut sur son front. L'organisation des cheveux et de la coiffure des masques de femmes en général (il en existe plusieurs) permet de comprendre les émotions traversées par le personnage. En effet, le dessin des trois mèches tracées sur les tempes traduit son état d'esprit. Lorsque les trois mèches commencent à se désordonner et se croiser, c'est le signe d'une « folie » croissante chez le personnage. Lorsque le masque est éclairé de face, l'expression est neutre, presque naïve. Cependant, si le menton est levé vers le haut, le masque peut prendre une expression plus énervée, alors qu'en revanche, si le front se baisse le masque semble marqué d'une profonde tristesse. Cette technique d'un éclairage changeant, subtil mais révélateur, sera utilisé à plusieurs reprises tout au long de la filmographie de Kawamoto, surtout dans sa trilogie des passions. Les marionnettes ne s'exprimant pas avec des mots, ce sera alors via de subtiles variations dans la lumière que pourront s'exprimer les émotions des personnages, ainsi que dans l'évolution de leur coiffure.



Masque de *nô* de *Ko-omote*, Période Edo (XIXe siècle)

Pigments polychromes et gesso sur bois. 20.6 cm de long (christies.com)



Personnage de la jeune femme principale dans *Dôjôji* 2min15sec



Le visage de la jeune femme lors de sa rencontre avec le jeune moine

*Dôjôji* 2min18sec



Le visage de la jeune femme, une fois le jeune moine retrouvé, mais que ce dernier la fuit ouvertement

*Dôjôji* 9min15sec

Enfin, il est intéressant de relever la présence du masque *Hannya* dans *Oni* et *Kataku*. Le démon *Hannya* est une créature, souvent fantomatique, du folklore japonais. C'est une femme revenant sur terre pour se venger. Très présente dans le théâtre *nô*, les masques pour la représenter possèdent des paupières tombantes, ont une grande et large bouche ouverte avec des canines inférieures protubérantes, des cornes et parfois des



défenses. Il existe quelques variantes, le visage étant tantôt carré, tantôt rond. Comme elle ne représente pas un être humain, ses yeux, et parfois ses dents, sont recouverts d'une finition dorée. Dans les pièces de *nô*, la transformation en démon *Hannya* est la première étape jusqu'à une entière transformation en dragon<sup>20</sup>. Dans *Dôjôji* cette information est particulièrement intéressante car l'eau est, avec la cloche du temple, l'un des seuls éléments interactifs du décor.



La jeune femme transformée en démon *Hannya* dans *Dôjôji* 8min40sec



La mère transformée en démon *Hannya* dans *Oni* 5min37sec



Masque de *nô* de *Hannya* blanc, Période Edo (XVIIIe-XIXe siècle)

21

<sup>20</sup> Contrairement à l'occident où les dragons sont souvent des reptiles ailés, crachant du feu, en Asie les dragons sont des créatures aquatiques plutôt représentées comme des serpents.

<sup>21</sup> Pigments polychromes et gesso sur bois, yeux et dents en métal doré. Signé en laque rouge au revers *Ariyoshi Nagato no sho* avec kao (monogramme cursif) et inscrit *Hannya, Kugyo konomi ni yori uchishi mono nari* (Hannya, sculpté pour le plaisir de la cour impériale), 24,5 cm de long, cornes comprises, <https://www.christies.com/lot/lot-5294709>

Tous ces éléments figuratifs du théâtre *nô* et *bunraku* sont intéressants à connaître car ils participent à une épuration stylistique et narrative au sein des films. En peu de plans, nous apprenons rapidement des informations sur les personnages. Un masque, une tenue, une coiffure, nous permettent de connaître les éléments essentiels à la narration.

## Chapitre 2 : Animation et mise en scène : moyens d'expression des émotions des personnages

Nous avons vu lorsque nous avons décrit les marionnettes que leurs visages ne sont ni à articulation ni à substitution, et qu'elles ne dialoguent pas. Les masques et les costumes nous permettent une identification rapide des types de personnages de chaque histoire, mais ces informations restent très impersonnelles et ne nous renseignent pas sur leur état d'esprit. Comment Kawamoto fait-il alors pour nous communiquer les émotions des personnages et nous permettre à nous, spectateur·rice·s de saisir des informations plus sensibles ?

Il est désormais communément admis que l'humain, par mimétisme notre modèle de référence, exprime le plus souvent ses émotions par la voix, la gestuelle et les expressions faciales<sup>22</sup>. Or, dans notre corpus, les marionnettes ne possèdent pas de voix. Pour répondre à la question que nous nous posons dans ce chapitre nous allons donc nous intéresser aux deux dernières modalités d'expression, non-verbales. Nous commencerons par étudier dans un premier temps le paramètre de mise en scène qu'est l'éclairage, qui nous permettra de nous concentrer sur les expressions faciales des personnages. Puis, dans un second temps, nous traiterons de l'animation, c'est-à-dire de la gestuelle des marionnettes.

### 2.1 L'éclairage comme révélateur des émotions faciales

L'éclairage est un paramètre de mise en scène agissant à différents niveaux. Dans un premier temps, il permet de faire varier les expressions faciales des marionnettes. Nous l'avons vu dans le premier chapitre, les visages des marionnettes sont inspirés des masques du théâtre *nô*, c'est-à-dire qu'ils ont une expression neutre lorsqu'ils sont éclairés de manière uniforme. Comme les personnages ne parlent pas, il nous est impossible de saisir des variations d'humeur que pourrait souligner par exemple une rupture de ton, ou un haussement de la voix. La seule manière d'interpréter ces changements serait alors purement visuelle, car les différentes manières d'éclairer les masques permettent d'en faire varier les expressions. Cela peut être utilisé dans un but

---

<sup>22</sup> Yoren Gaffary, *Communication kinesthésique des émotions dans un Contexte d'interaction Homme-machine*, Thèse sous la direction de Medhi Ammi, Université Paris 11, 2015.

comique aussi bien que tragique, mais nous reviendrons sur cette distinction plus tard.  
D'après Donald Keene,

« le personnage d'une pièce de *nô* possède peu de qualités individuelles. Il est le plus souvent l'incarnation d'une émotion puissante, qu'il s'agisse d'une inimitié impitoyable, d'une jalousie possessive ou du remords d'un acte innommable.<sup>23</sup> »

L'éclairage agit dans les films en ce sens : il ne nous permet pas vraiment de cerner le caractère d'un personnage, mais de comprendre avant tout l'émotion qui le traverse. Il vient redonner une qualité individuelle à des visages dotés d'un caractère archétypal. Nous allons analyser la lumière dirigée uniquement sur un masque pour en faire changer l'expression, mais nous analyserons parfois par la même occasion la façon dont des scènes ou des plans entiers sont éclairés. C'est en effet la combinaison des deux qui permet de comprendre pleinement les enjeux de séquences. Dans *Dôjôji* par exemple, ces deux types d'éclairages, l'un concentré sur le visage de la marionnette et l'autre comme lumière ambiante du plan, permettent de comprendre que la jeune femme tombe passionnément amoureuse du moine, et ce pour le pire. Lors de leur première rencontre, dans la troisième séquence (ou le second chapitre intitulé « le refuge »), la jeune femme tombe subitement sous le charme du moine. La scène est éclairée de manière uniforme dans un premier temps, situant l'action à peu près dans l'après-midi. La jeune femme ouvre la porte, puis son regard, matérialisé par un travelling de droite à gauche, passe du vieux moine lui demandant l'hospice au plus jeune, qui, *via* son chapeau à larges bords, se fait attendre avant de révéler son visage. Lorsqu'il relève enfin la tête, cette révélation a pour effet de frapper soudainement la jeune femme. Elle se penche très légèrement en avant, comme pour mieux voir, et l'éclairage change drastiquement. Le fond et les couleurs disparaissent, l'image devenant presque noire et blanche avec des contrastes forts. La source lumineuse éclaire surtout le haut du visage du personnage, crée des ombres marquées nous donnant ainsi l'impression que l'expression de ses yeux, de ses sourcils et de sa bouche change. Cet éclairage ne nous permet pas vraiment de comprendre que la jeune femme tombe amoureuse mais, au contraire, lui donne un aspect un peu effrayant. Ce qui nous permet de saisir le sentiment amoureux est surtout le plan qui suit, où nous avons une vue subjective de la jeune femme sur le moine, ce

---

23 « [...] he [the *shite*] possesses few individual qualities. More often he is the incarnation of some powerful emotion, whether unforgiving enmity, possessive jealousy, or remorse for some unspeakable deed. », Donald Keene, *Nô and Bunraku : two forms of japanese theatre*, *op. cit.*, p. 18, notre traduction.

dernier étant éclairé de manière diffuse, douce avec des effets de *flares* et de flou, lui donnant une aura angélique. L'éclairage a pour fonction dans cette scène de figurer visuellement le sentiment amoureux que la jeune femme semble éprouver pour le moine, mais également de nous mettre en garde. La dualité du personnage est exprimée par la lumière, qui traduit la façon dont la jeune femme voit le moine, et par extension nous comprenons qu'elle est tombée amoureuse de lui. En revanche, le plan sur elle ne traduit pas du tout le même sentiment, et la présente comme effrayante, révélant ainsi son aspect démoniaque et la dangerosité qu'elle représente.



Plan sur le visage de la jeune femme lorsqu'elle rencontre le moine pour la 1ere fois

*Dôjôji*, 2min18sec



Plan suivant : vue subjective de la jeune femme sur le moine

*Dôjôji*, 2min21sec

La lumière illustrera par la suite la descente aux enfers du personnage, comme en témoigne la scène de leurs secondes retrouvailles, autour du point d'eau vers lequel elle a désespérément couru après avoir compris qu'il ne reviendrait pas. Elle est éclairée cette fois-ci de face, mais son masque incliné vers le bas lui donne un air profondément désespéré. Cet air ne la quittera plus de tout le reste du film, jusqu'à sa transformation finale en dragon.



*Dôjôji* 9min13sec

C'est dans *Dôjôji* que la maîtrise et l'utilisation de la lumière pour faire changer les expressions de visage des marionnettes est la plus poussée. Dans *Kataku*, la lumière sur les masques ne révèle pas tant de l'état d'esprit des personnages, mais plutôt de leur matérialité et de leur appartenance au monde. En soit rien de bien surprenant à cela,

*Kataku* étant un film avec un narrateur qui joue tous les personnages : il y a dès lors une possibilité d'en passer par la verbalisation pour faire comprendre leurs émotions. Le travail de la lumière peut dans ce cas avoir d'autres fonctions narratives. Ainsi, le masque de la jeune femme que le moine rencontre lors de sa quête du tertre est comme « trop » éclairé par rapport au reste de son corps. Il apparaît très blanc, au point où ses traits sont difficiles à discerner. Cette pâleur extrême, floutant les traits de son visage, donne à cette jeune femme une allure très fantomatique, qui est en fait sa nature véritable. De fait, cet éclairage rend ses expressions totalement neutres, facilitant ainsi les fondus amenant aux flash-back. Lors de ces derniers, le visage de la « conteuse » (trop pâle pour sa condition sociale supposée, une paysanne), se fond dans celui de la « contée » (une jeune femme noble dont le visage pâle correspond aux critères de beauté de l'époque). La lumière possède une fonction narrative et dissémine des indices sur l'histoire du tertre *Motomezuka*, nous révélant petit à petit que les deux femmes de l'histoire n'en font qu'une.

L'éclairage permet aussi dans tous les films de notre corpus de donner du relief aux marionnettes en accentuant ou atténuant les ombres sur les visages. Cet effet a pour résultat de faire ressortir leurs aspérités, nous permettant ainsi de faire l'expérience du volume de leur visage. On peut dès lors ressentir le caractère tangible des marionnettes et leur matérialité. La lumière permet dans ce cas d'accentuer les dissemblances entre les différents types de personnages lorsque cela sert la narration. Par exemple, dans *Oni*, la différence d'éclairage souligne la dichotomie entre la vieillesse d'un côté, représentée par la mère, et la jeunesse incarnée par ses fils de l'autre. L'éclairage sur la mère est très dur et fait ressortir les côtés anguleux de son visage ainsi que sa pâleur, ce qui nous permet de comprendre que sa santé est mauvaise. Ses yeux aux paupières tombantes créent en fonction de l'éclairage des grosses cernes lui donnant un regard absent, et la lumière l'isole complètement du décor, plongé dans le noir. On sent le personnage à l'article de la mort. À l'inverse, l'éclairage sur les fils est moins contrasté. Il fait briller la laque qui recouvre le bois et la peinture de leurs masques, et en fait ressortir leurs joues bien pleines.



Les deux frères

*Oni* 1min16sec



La mère

*Oni* 1min40sec

L'éclairage peut également être utilisé dans le but de distinguer les personnages du fond : on se concentre dès lors d'avantage sur leurs expressions et sur l'action dramatique. Cet isolement du visage est important pour l'identification et l'implication émotionnelle des spectateur·rice·s. L'importance de la figure est soulignée et le décor placé en retrait. Le visage est un haut lieu d'expression des sentiments, auquel nous sommes habitué·e·s dans l'analyse, par mimétisme. Isoler le visage du décor nous permet de mieux lire les expressions, mais cela permet par extension d'isoler le personnage du monde auquel il semble appartenir dans un premier temps. En effet, les trois films sur les passions humaines comportent tous un personnage qui n'appartient pas au monde des vivants, et la lumière est un bon élément narratif permettant de nous le faire comprendre. C'est par exemple le cas lors de la scène de la rencontre entre le moine et la jeune femme dans *Dôjôji* analysée précédemment. Lorsque l'éclairage sur la jeune femme change et devient presque noir et blanc en faisant disparaître l'arrière plan, cette jeune femme donne l'impression d'avoir un caractère double, puisque nous avons l'impression qu'elle change complètement de caractère lors du changement d'expression faciale. Dans *Kataku*, lors des plans sur la « conteuse », l'éclat renvoyé par la blancheur de son masque l'isole du reste du décor et la fait ressortir du paysage comme un élément perturbateur, signe qu'elle n'appartient pas vraiment au monde des vivants. Pareillement dans *Oni*, le décor toujours plongé dans le noir autour de la mère ne nous permet pas de la situer avec précision dans l'espace, et avec son expression faciale nous pouvons avoir l'impression qu'elle est déjà dans le monde des morts. *A contrario*, l'éclairage sur ses fils n'est pas seulement uniforme sur leurs masques, il l'est également autour d'eux, signe qu'ils sont parfaitement intégrés à leur univers. Ce n'est donc pas qu'une question de meilleure distinction des expressions

des personnages, mais également une question sur la place occupée par ces derniers dans l'espace fictionnel, et leur rapport au monde.

La lumière peut être analysée et catégorisée en ces trois types d'usage : faire varier les expressions des masques, accentuer les aspérités de ces derniers et isoler les personnages du décor, uniquement dans les films du registre tragique de notre corpus. Il en est autrement pour *Hanaori*. Le film reposant surtout sur du comique de gestes et de situations, faire varier les expressions du visage des personnages n'est pas primordial. De plus, les masques possédant déjà des traits grossiers et caricaturaux, il n'y a pas d'intérêt à les renforcer, et la mise en scène gaguesque n'appelle aucune subtilité dans les variations d'expressions. Cependant, la lumière peut devenir un moyen d'appuyer les gags, en se permettant par exemple d'être très fantaisiste. C'est le cas lorsque le moine aperçoit par la porte du temple la coupe de *sake* que boit l'un des antagonistes (la lumière sur la scène est très rouge par rapport aux plans précédents, agissant ainsi comme une mise en garde). Après ce plan en vue subjective, s'ensuit une succession de plans éclairés et mis en scène de manière irréaliste : la bouche grande ouverte et les yeux exorbités, le moine apparaît dans des endroits aléatoires du cadre, éclairé de manière successive en rouge, bleu puis jaune. Cette parenthèse très fantaisiste a pour but de caricaturer et de se moquer de l'état d'excitation extrême du personnage. Dans une séquence de rêve qui précède, le moine, brusquement tiré du sommeil par les deux antagonistes frappant à la porte du temple, est pris d'une peur soudaine d'être réveillé par son maître. Il l'imagine alors, en gros plan, éclairé de face sur un fond entièrement noir, en train de le menacer de son éventail (avec lequel il l'a vraiment frappé quelques plans plus tôt). Ce plan, soigneusement mis en scène avec son travail de lumière, se veut plutôt menaçant et peut faire penser aux mises en scène que l'on trouvera dans les films suivants, mais perd totalement son potentiel effrayant dans ce montage en particulier et en devient parodique.





Le moine endormi

*Hanaori* 3min46sec



Le moine réveillé par les coups sur la porte

*Hanaori* 3min47sec



Vision du prêtre menaçant

*Hanaori* 3min47sec



Retour sur le moine, toujours sonné

*Hanaori* 3min48sec

Le travail d'éclairage dans ce film est donc moins subtil que pour le reste du corpus étant donné le registre comique, néanmoins, tout en étant fantaisiste, il permet de comprendre et de tourner en ridicule les émotions du personnage principal, comme l'envie et la peur.

La lumière est un paramètre de mise en scène qui nous oblige dans son analyse à nous concentrer surtout sur le visage des personnages. Cependant, comme nous l'avons défini dans l'introduction de ce chapitre, le visage n'est pas le seul moyen d'extérioriser les émotions, et l'analyse des gestes est tout aussi importante.

## 2.2 La gestuelle comme manifestation du caractère et des sentiments

Nous définissons ici la gestuelle comme l'ensemble des gestes des personnages conçus en tant que système de significations. D'ailleurs, Jane Mary Law définit la marionnette comme : « un objet inanimé mu par un agent humain devant une audience avec l'intention de communiquer quelque chose par le biais d'un processus de

représentation<sup>24</sup>. » La gestuelle a ainsi pour but de communiquer du sens : pour comprendre ce dernier il faut donc analyser la première. Cependant, l'interprétation de la gestuelle et de son sens dépendent intrinsèquement de notre perception, elle est donc personnelle. Il est cependant de plus en plus admis que la communication non-verbale représente la majorité de ce que nous communiquons aux autres<sup>25</sup>, dès lors il nous apparaît possible de dégager quelques généralités dans l'observation de la gestuelle et de la posture des marionnettes de notre corpus. Il doit cependant paraître bien paradoxal d'analyser la gestuelle des marionnettes alors que celle-ci dépend uniquement de la personne qui l'anime. Nous ne sommes pas dupes ; aussi habilement manipulée soit-elle, la marionnette ne nous paraît pas vivante, car, même d'excellente qualité, l'animation image par image ne peut rendre compte du flou qui entoure nos gestes dans la vie réelle. Pourtant, même si on les sait artificielles, la kinésie des marionnettes est fascinante, et la diégèse nous emporte au point de nous faire croire à leur réalité. Comme le résume Joanna Rakjumar :

« À partir du moment où elle se présente à notre regard, elle apparaît comme une figure plus ou moins humaine, et dans l'espace de ce "plus ou moins" se déclinent toutes les formes possibles d'une identification qui dit quelque chose de la situation humaine, intermittente et toujours à saisir<sup>26</sup>. »

Pour rebondir sur la citation de Rakjumar, il existe selon Fauzi Naeim et Nurul Lina plusieurs niveaux d'identification aux gestes des marionnettes. Le premier serait une connexion entre les gestes des marionnettes et les gestes humains. Il se créerait alors une sorte d'empathie avec nos propres mouvements corporels. Cette empathie nous permettrait d'interpréter ce que l'on voit, car c'est en faisant le parallèle avec notre vécu que nous pourrions en dégager du sens. Le deuxième niveau d'identification serait que l'ensemble de la gestuelle des marionnettes rend manifeste sa relation avec son propre monde cinématographique. La marionnette n'existe et ne s'épanouit que dans son cadre, et en cela ses gestes nous permettent de faire l'expérience et de mesurer l'espace dans

---

24 « An inanimate object moved by a human agent before an audience with the intention of communicating something through the process of representation » Jane Mary Law, *Puppets of nostalgia: The life, death, and rebirth of the Japanese Awaji Ningyo tradition*, New Jersey, Princeton University Press, 1997, p. 12, notre traduction.

25 Yoren Gaffary, *op. cit.*

26 Joanna Rakjumar, « L'"inquiétante étrangeté" des marionnettes chez Tim Burton », dans Laurence Schifano (dir.), *La vie filmique des marionnettes*, Presses universitaires de Paris Nanterre, 2008, <https://books.openedition.org/pupo/823>, dernière consultation le 11/05/2022.

lequel elle évolue. Enfin, le dernier niveau serait l'acte d'identification culturelle<sup>27</sup>. Ce dernier permet d'enrichir notre interprétation et il semble d'autant plus important dans les films de Kawamoto où les marionnettes viennent du *bunraku* et leurs masques du *nô*. Dans ses films, les gestes des marionnettes sont démesurés, en constante hyperbole. L'exagération de cette gestuelle la rapproche des mouvements de danse ou de théâtre traditionnel. De plus, comme l'interprétation du sens des gestes dépend de notre perception et de notre culture, il est important de connaître ce milieu culturel pour avoir une analyse la plus éclairée possible. Cité précédemment, Kawamoto affirmait d'ailleurs s'inspirer des mouvements des acteurs de théâtre *nô* et de la manière dont sont animées les marionnettes de *bunraku* pour animer ses propres marionnettes, et ne pas reproduire mimétiquement des comportements humains. Selon lui, le moindre geste part du cou contrairement aux expressions humaines qui se jouent plus dans la variation de traits du visage<sup>28</sup>. Cela confirme que l'expressivité des marionnettes passe par leurs gestes et justifie la fixité de leurs faces. Cette gestuelle très accentuée permet de travailler sur deux registres en particulier, le comique et le tragique. Après tout, la nature même de la marionnette se prête au mieux à ces deux registres, de l'avis de Jiří Trnka :

« Les films de marionnettes sont vraiment illimités dans leurs possibilités : ils peuvent s'exprimer avec la plus grande force précisément lorsque l'expression réaliste de l'image cinématographique se heurte souvent à des obstacles insurmontables. Les plus grands succès du film de marionnettes ont été, d'une part, des satires, d'autre part, des sujets d'un lyrisme poignant et aussi où le thème doit être exprimé par un pathos perçant<sup>29</sup>. »

Que les marionnettes soient muettes est un choix délibéré du réalisateur (l'aspect financier n'est cependant pas négligeable, car c'est un coût de production d'ajouter des voix, mais ce n'est sûrement pas l'unique raison). En effet, dans *Hanaori* un des personnages, le jeune moine, chante. S'il est physiquement possible dans le film de le faire chanter, il était certainement possible de le faire parler. Néanmoins, les personnages n'ont pas de voix et s'expriment alors visuellement, se révélant ainsi via leur gestuelle. Le mutisme des

27 Fauzi Naeim Mohamed, Nurul Lina Mohd Nor, *Puppet Animation Films and Gesture Aesthetics*, Universiti Kuala Lumpur-MIIT, Malaysia, 2015, p. 9.

28 Paule Pagliano, Jean-Pierre Pagliano, « Entretien avec Kihachirô Kawamoto : TRNKA m'a appris que les poupées ont leur propre monde », *op. cit.*

29 « Puppet films are truly unlimited in their possibilities: they can express themselves with the greatest force precisely when the realistic expression of the cinematographic image often faces the insurmountable obstacles. The greatest successes of the puppet film have been, on the one hand, satires, on the other, poignantly lyrical subjects and also where the theme has to be expressed through piercing pathos. », Jiří Trnka, in Fauzi Naeim Mohamed, Nurul Lina Mohd Nor, *Puppet Animation Films and Gesture Aesthetics*, *op. cit.*, p. 2, notre traduction.

personnages rend d'ailleurs chaque geste du corps plus accentué et apparent. On pourrait alors dire que plus un personnage est muet, plus ses mouvements du corps sont riches.

Dans *Hanaori*, film comique de notre corpus, l'humour est celui du comique de gestes, de situation et de caractères. D'après Joanna Rakjumar, la marionnette est un moyen d'exprimer un comique réflexif par excellence :

« Créature burlesque, la marionnette peut transformer en comique la situation de l'homme pantin s'interrogeant sur le sens de la vie. [...] Des questions existentielles sont réinvesties par une modernité qui a les moyens techniques de les rejouer dans d'autres dispositifs. Être ou ne pas être ? Qu'est-ce qui fait bouger un corps ? Qu'est-ce que la vie si on peut en reproduire l'image par le mouvement, et même la dupliquer par l'art, la science et la technique<sup>30</sup> ? »

On rit des situations improbables dans lesquelles se met le personnage principal, mais c'est surtout sa gestuelle et ce qu'elle révèle de son caractère le principal motif humoristique. C'est ici que se trouve la subtilité des personnages, car leurs masques et leurs costumes définissent leur catégorie sociale, et avec cette dernière des obligations auxquelles ils vont bien sûr manquer au cours de l'histoire. On comprend aux gestes du jeune moine qu'il est plutôt exubérant, maniéré et très grotesque, ce qui est attendu car les pièces de *kyôgen* (dont est adapté ce film) reposent sur de l'humour burlesque. L'exagération des gestes permet dans ce registre de parodier les personnages. Le jeune moine est également très sûr de lui avec son air suffisant et sa démarche assurée. Néanmoins, ses manigances finissent par se retourner contre lui et il se fait prendre à son propre jeu. À ce moment s'opère un changement de caractère, et une perte de dignité : on apprend qu'il est lâche et irresponsable. L'humour vient aussi du contraste fort qui existe entre le caractère exubérant mais irresponsable du jeune moine et la maîtrise de soi très noble du samouraï ou le calme du vieux prêtre. La démarche de ce dernier est à elle seule un motif comique, puisqu'elle est très lente et semble un peu pénible. Montré en plan large lorsqu'il se déplace, le vieux prêtre voûté est ainsi tourné en ridicule et sa traversée de la cour du temple nous apparaît interminable, cette impression étant renforcée par le jeune moine qui, se tenant derrière lui, accompagne son maître vers la sortie tout en faisant des imbécilités. Là encore, c'est des changements de caractères et de la perte de dignité du personnage que le comique provient, puisque le prêtre se révèle d'une part capable d'une

---

30 Joanna Rakjumar, « L'"inquiétante étrangeté" des marionnettes chez Tim Burton », *op. cit.*

certaine vigueur et de clairvoyance (là où il pouvait passer pour une personne âgée un peu sénile), car il frappe son disciple sur le front avec son éventail à la fin de la scène citée précédemment (quand il se rend compte que son jeune disciple se moque de lui). D'autre part, il s'avère à la fin du film d'un caractère pervers peu convenable pour un homme de sa condition, puisqu'il décide de séduire ce qu'il pense être une jeune femme endormie au pied du cerisier de la cour. La gestuelle des personnages dans *Hanaori* empreinte donc au burlesque et au loufoque. Le gag gestuel n'a pas seulement un effet comique, mais agit comme un véritable élément de narration en devenant une sorte de « lapsus révélateur » du caractère des personnages. L'effet comique de leurs maladresses est évident mais n'est pas le but recherché par eux-mêmes. Ces marionnettes sont finalement comme les personnages du cinéma ou théâtre burlesque en général, sincères dans leur démarche, mais inadaptées au monde qui les entoure.

Dans les trois autres films de notre corpus, les personnages sont eux aussi inadaptés au monde dans lequel ils évoluent mais leur destinée est bien plus tragique. En effet, la gestuelle tout en hyperbole des personnages dramatise cette fois l'histoire. Chaque geste semble lourd de sens, empreint d'une terrible fatalité. La combinaison de la corpulence des marionnettes, de la façon dont elles sont éclairées et de leur gestuelle permet de deviner le type de personnage incarné et son destin. Dans *Oni*, les gestes des deux frères sont très solennels et déterminés. Leur gestuelle et leurs mouvements semblent très ritualisés. L'aîné se distingue du cadet en étant plus sûr de lui. Ce dernier est plus hésitant, et panique plus aisément là où l'aîné arrive toujours à garder son calme. Même lorsqu'il semble pris d'une émotion forte, lorsque son cadet se fait tirer les cheveux par un démon par exemple, et que ses bras sont alors secoués de tremblements au moment de décocher sa flèche (dans le plan 53), il ne rate pas sa cible. Plus tard encore, lorsqu'il comprend à qui appartient cet avant-bras qu'il vient de couper, bien que choqué il réagit vite et prend sa mère dans ses bras, comme signe de repentance. Ce caractère droit et inébranlable ne le quitte pas de tout le film, et est peut-être finalement ce qui les conduit à leur perte, son frère et lui, car le fait de lui couper le bras est le point de non-retour dans la transformation de leur mère.

Dans *Dôjôji*, le moine, large d'épaules, éclairé de sorte à ce que son masque porte toujours une expression neutre, présente une gestuelle calme et ordonnée, nous apparaît alors très sérieux et inflexible vis-à-vis de sa mission religieuse. Nous comprenons dès lors qu'il ne cédera jamais aux avances de la jeune femme. Lors de leurs secondes retrouvailles, nous retrouvons le moine autour d'un point d'eau. Celui-ci est entièrement

dévoué à sa mission religieuse. Très concentré, agenouillé, il donne de l'eau au moine plus âgé dans une gestuelle très ritualisée, presque chorégraphiée. Lorsqu'il tend le bol à son aîné, son geste ressemble à une offrande, et il semble déjà adopter la posture du martyr qu'il retrouvera à la fin du film dans le temple : il est prêt à se sacrifier pour une cause plus grande que lui. La jeune femme n'est absolument pas présente dans sa pensée. Cette dernière, paradoxalement, apparaît de plus en plus humaine au fur et à mesure que sa passion la dévore. Alors que l'éclairage sur son visage nous indique depuis sa première apparition l'aspect démoniaque qui l'habite, sa gestuelle vient apporter de la complexité à son personnage, témoignant de ce qui lui reste d'humain. À la fin de sa première course à la poursuite du moine, elle apparaît de face, avec son masque incliné de façon à ce que son expression paraisse désespérée, et halète. Cette respiration, si paradoxale pour une marionnette, rend son désespoir encore plus criant et touchant. Tous ses gestes qui suivent sont des appels à l'aide, superbement ignorés par le moine. Le plan où elle se jette sur lui et tente de le retenir est déchirant et la résistance que rencontre son bras en forçant sur le tissu sonne comme l'ultime tentative de se raccrocher à quelque chose de tangible avant de sombrer dans la folie. Enfin, sa dernière interaction sous forme humaine a lieu avec le batelier qui lui refuse la traversée. Pleine de désespoir, elle va jusqu'à lui offrir la pièce supérieure de sa tenue comme moyen de paiement et d'attendrissement envers cet homme, en vain. Elle se résout enfin, après cette pathétique tentative, à reprendre son calme et à sauter dans la rivière dans laquelle elle se transformera définitivement, renonçant ainsi à son humanité.

La maîtrise de la gestuelle et de la posture des personnages animés est telle que les personnages semblent aussi capables d'exprimer des émotions paradoxales. Dans *Oni*, le moment où les fils réalisent que le démon auquel ils ont coupé le bras est celui de leur mère amène une scène grave, traduisant la complexité de la situation et des émotions



*Oni 5min23*

traversées par les personnages. Lorsque l'aîné la prend dans ses bras, la mère semble étrangement y trouver du repos pour un court instant. Alors sous le choc, car ils viennent de réaliser les conséquences de leur acte, les deux fils se recueillent auprès d'elle, dans un mouvement de repentance. Alors que l'expression de leur masque ne varie pas, nous comprenons avec le contexte, leurs gestes et leur posture, le sentiment de regret qu'ils éprouvent. Ils se

précipitent sur elle, mais le geste pour la relever est tendre. Malheureusement, le mal est fait et l'étreinte est de courte durée. La mère se détache et rampe avec avidité vers son bras, qu'elle pleure, puis se transforme et le brandit triomphalement. Sa métamorphose lui donne une vigueur nouvelle et un nouveau caractère, comme une renaissance.

Ainsi, la gestuelle des personnages révèle des informations quant à leur caractère ou leurs émotions, permettant une plus grande compréhension de l'histoire. Plus largement, chaque nuance d'éclairage ou de geste est importante pour appréhender les motivations des personnages. Nurul Lina et Fauzi Naeim le résument ainsi :

« Ce n'est pas seulement l'animateur [...] qui s'efforce de créer la vie des marionnettes ; c'est nous, les spectateurs, qui imprègnent de vie ces figures de bois. En faisant l'expérience de leur irrationalité et de leur leur chagrin, elles parlent aussi de notre propre humanité<sup>31</sup>. »

Nous savons que leur apparence humaine n'est pas réelle et pourtant, par la mise en cadre, leur corpulence et leur gestuelle nous y adhérons.

---

31 « It is not just the animator [...] that works hard to create the life-ness of the puppets; it is us, the viewers, who permeate these wooden figures with life. In experiencing their irrationality and grief, they speak too of our own humanity. » Nurul Lina, M. N., Fauzi Naeim, « Kawamoto's Dojoji Temple : Puppetry, Gesture and Myth », *Arte, Individuo y Sociedad*, vol. 27, n° 3, mis en ligne le 22/12/2014, <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/46603/46412>, dernière consultation le 12/01/2022, notre traduction.

## Chapitre 3 : Voyages des personnages, entre simple déplacement et itinéraire

Nous nous sommes intéressé·e·s à la gestuelle des marionnettes et à ce qu'elle révèle, mais il est important de sortir de l'échelle microscopique et de se pencher dorénavant sur les plus grands mouvements des marionnettes : leurs déplacements et ce que ceux-ci impliquent. Comment Kawamoto et ses équipes choisissent de représenter les corps entiers des marionnettes en mouvement ? Qu'est-ce que cela traduit de l'organisation spatiale et du chemin intérieur parcouru par les personnages ?

Il y a une distinction à faire entre deux termes et deux visions d'un « chemin parcouru ». Prenons tout d'abord le terme de déplacement, à considérer ici dans son sens géographique. Il désignerait alors simplement l'action de se déplacer. Ce mot est ici synonyme de trajet, qui est le fait d'aller d'un lieu à un autre, à pied ou en utilisant un moyen de transport, ou qui désigne la distance géographique à parcourir ou parcourue. En revanche, si on s'intéresse à l'autre signification, l'itinéraire, il s'agit pour André Gardiès<sup>32</sup> de la somme d'un trajet, c'est-à-dire d'une vectorisation qui conduit d'un point à un autre, et d'un parcours, qui est l'espace unidimensionnel compris entre le point de départ et le point d'arrivée. À cela nous ajoutons la définition du centre national de ressources textuelles et lexicales, qui définit l'itinéraire comme un chemin, une route à suivre pour aller d'un lieu à l'autre. Au sens figuré, il s'agit d'un cheminement, un parcours, un périple à suivre ou à accomplir pour accéder à un certain état de l'évolution du personnage. L'itinéraire comprend alors autant le trajet physique parcouru que tout l'espace qui l'entoure et qui impacte le développement des personnages. L'itinéraire aurait donc un but, conscientisé ou pas, qui fait évoluer les protagonistes et serait bien plus qu'un simple déplacement géographique. Nous faisons ici la distinction entre ces deux notions car nous allons dans un premier temps analyser les déplacements effectués par les personnages, et ce que ces derniers traduisent en termes d'enjeux d'organisation spatiale. Ensuite, nous parlerons d'itinéraires, c'est-à-dire en quoi le chemin parcouru par les personnages a un impact sur leur développement personnel et donc sur l'histoire.

### 3.1 Déplacement et organisation spatiale

---

32 André Gardiès, *L'espace au cinéma*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1993.



Dans tous les films de ce corpus, il existe un moment, un plan ou une séquence entière où les personnages se déplacent, et c'est la seule action qu'ils effectuent. Ce sont ces plans et ces séquences que nous analyserons ici, sans nous attarder sur de petits déplacements effectués parfois au sein de scènes portant sur d'autres enjeux dramatiques. Prenons les films par ordre chronologique. Le premier, *Hanaori*, est sûrement celui qui se trouve le plus à part de notre corpus. En effet, l'histoire est un huis clos et le personnage principal, le moine, ne sortira jamais de la cour du temple. Dès lors, il est compliqué de parler d'organisation spatiale étant donné que peu d'espace nous sera présenté, et que les personnages ne s'en iront jamais bien loin. Néanmoins, bien que les déplacements soient légers, ils sont matière à analyse. Nous en reparlerons lors du chapitre sur les décors mais dans *Hanaori* celui-ci est très simple : on ne voit que la cour du temple, sa muraille ouest et ce qui se situe légèrement en dehors. Les déplacements effectués par les personnages n'ont pas de réel but d'organisation géographique mais servent surtout à accentuer la gestuelle des marionnettes. Le plus long trajet effectué est celui du vieux prêtre, lorsqu'il sort du temple. Nous avons déjà analysé ce passage lors du chapitre précédent, le but de ce déplacement étant d'accentuer la lenteur de ses mouvements et de se moquer de son grand âge. Le personnage principal ne peut sortir du temple, mais il va cependant jouer avec ses déplacements pour surprendre ses « adversaires » et surgir à des endroits étonnants pour leur voler du *sake*. En soit, bien que les trajets effectués ne soient pas géographiquement importants, ils témoignent d'une certaine organisation de l'espace puisqu'ils permettent de créer des gags visuels et de situations où le personnage surgit à un endroit inattendu et vole l'objet de sa convoitise sans se faire prendre. Comme l'espace de jeu du chat et de la souris est très réduit, en tant que spectateur·rice·s nous le connaissons vite, et nous sommes dès lors rapidement complice des manigances du petit farceur. Par exemple, la première fois qu'il vole, il le fait en escaladant la muraille et en trempant son chapelet dans la coupelle. Les antagonistes, qui s'attendaient à le voir plutôt essayer d'ouvrir la porte, sont très surpris. La fois suivante, le moine joue à nouveau contre leurs attentes et vole directement la coupelle cette fois-ci bien depuis la porte d'entrée, au nez et à la barbe des ses propriétaires, qui s'attendaient à le voir à nouveau surgir au-dessus d'eux. Il la leur rendra, pleine d'eau, en la faisant passer par dessus la muraille comme la première fois, les arrosant au passage. La position que nous avons est omnisciente : nous connaissons les possibilités de déplacement et de surgissement du personnage, nous rions donc de la surprise des antagonistes qui eux, pour l'instant, n'y comprennent rien. Mais le déplacement le plus

remarquable de ce film est sûrement le plus fantaisiste : lorsque le moine sent l'odeur du *sake* pour la première fois. Son nez se met à s'agiter, sa tête se dissocie de son cou et part en avant, et le corps ne la rejoint que quelques secondes plus tard.



Première étape du déplacement,

*Hanarori* 5min01sec



Deuxième étape du déplacement,

*Hanaori* 5min02sec

Ce déplacement en deux temps a pour but de créer un gag visuel et également de caractère puisque nous devinons ainsi l'alcoolisme du personnage principal, capable de sentir l'odeur du *sake* de loin et qui n'arrive pas à s'empêcher de s'en rapprocher. En soit, dans ce film, les déplacements des personnages sont dans la continuité de leur gestuelle : ils servent à faire comprendre leur caractère et ainsi à accentuer les gags.

Dans *Oni*, *Dôjôji* et *Kataku*, les mouvements et déplacements des personnages sont beaucoup plus ritualisés. Cela se constate tout d'abord par le fait qu'ils prennent place au cours de plans et parfois même de séquences entièrement dédiés à ces déplacements. De plus, comme nous l'avons vu précédemment, leur gestuelle est très accentuée, ce qui a pour effet de dramatiser leurs mouvements. Leurs trajets paraissent dès lors comme chargés d'une importante mission. Les déplacements des protagonistes s'effectuent parallèlement à l'arrière plan, empruntant ainsi à la scénographie de théâtre traditionnel japonais. Revenons sur l'organisation scénique du *bunraku*. Organisée en deux couloirs qui traversent la scène dans sa longueur, elle restreint les déplacements des marionnettistes qui ne peuvent pas aller dans la profondeur de la scène :

« La scène du *bunraku* ne cherche pas à dilater le champ selon les lois de la perspective développées par le théâtre occidental. Elle se présente comme un espace exigü, resserré

à l'extrême, tranché en plusieurs plans successifs [...] impossible à parcourir en tous sens. La diagonale y est proscrite au profit d'une circulation bidirectionnelle qu'impose l'étagement de deux couloirs de jeu<sup>33</sup>. »

La scène est alors découpée en deux « plans » en profondeur, délimités par ces couloirs, dans lesquels les marionnettes n'y sont déplacées que latéralement. L'inspiration de cette organisation scénique est la plus évidente lors du plan 21 où les deux frères partent à la chasse dans *Oni*.



Déplacement aller des deux frères

*Oni* 1min43sec



Déplacement aller des deux frères

*Oni* 1min44sec

Ils sont filmés en plan large, de profil, l'un derrière l'autre, avancent en tandem et font les mêmes gestes en même temps. Quasiment au premier plan, quelques éléments de décoration cachent leurs pieds. Cependant, comme leur gestuelle est très exagérée, on distingue bien leurs jambes car elles sont levées très haut pour avancer. On se rend vite compte que leurs gestes sont ici purement décoratifs, car ils avancent sur un rythme constant même lorsque leurs pieds ne bougent pas, comme s'ils étaient placés sur un tapis roulant. La caméra les suit en un travelling latéral, à la même vitesse que celle de leur marche, qui ne varie pas. Le déplacement des personnages est ainsi inévitable : leurs jambes avancent seules, et la caméra impose le rythme de la marche. Les deux frères avancent de la droite vers la gauche, et des éléments de décor qui figurent de la broussaille les encadrent, formant une sorte de couloir à suivre. L'arrière plan représente une forêt et bouche la vision. Le couloir formé par les buissons à gauche et à droite des personnages fait évidemment penser aux couloirs du *bunraku*, obligeant les personnages

33 François Bizet, *Tôzai ! : corps et cris des marionnettes d'Ôsaka*, Paris, Les Belles lettres, 2013, p. 26-27.

à suivre une trajectoire droite, parallèle au fond de l'écran. Même lorsque le décor est plus épuré, sans couloir matériellement représenté, les marionnettes d'*Oni* ou *Dôjôji* seront toujours mises en scène de cette manière lors de leurs déplacements : en entier et de profil, suivant un trajet parallèle à l'arrière plan. Ce dernier, *via* l'utilisation d'une longue focale qui écrase la perspective, paraît physiquement très près des personnages, accentuant l'impression d'un espace réduit. Les plans de déplacements sont donc une catégorie à part entière au sein du découpage, aisément reconnaissables car reprenant les mêmes découpes scéniques que la scène du *bunraku*. Le regard des personnages accentue « l'étanchéité » des strates dans la profondeur de la scène, puisqu'ils regardent toujours droit devant eux, n'offrant pas la possibilité de changer de direction. C'est comme si ce qui valait la peine d'être vu et de se déplacer se trouvait en dehors du champ. Le reste du paysage n'offre aucune distraction, de sorte à ce que les protagonistes ne soient pas détournés de leur mission. Le déplacement n'a pas un but distrayant, comme une promenade, mais est nécessaire. Les protagonistes sont ainsi enfermés dans leur trajectoire, à cause des découpes de l'espace par tranches. François Bizet le présente ainsi :

« Non que le *bunraku* soit indifférent à la géométrisation de l'espace, mais plutôt que d'exalter l'infini, il cherche à entretenir, par un dispositif de plans qui poliment disparaissent l'un après l'autre puis reprennent leur place avec la même discrétion, l'impression d'une clôture<sup>34</sup>. »

Il est impossible pour les personnages de dévier de leur trajectoire, puisqu'ils suivent le tracé d'un couloir imaginaire. On ne découvre finalement rien de l'univers dans lequel ils évoluent lors de ces plans, notre attention est entièrement dirigée sur eux. En ressort l'étrange impression d'un espace sans profondeur, car, comme l'analyse Augustin Berque : « De la complexité du parcours naît la profondeur de l'espace<sup>35</sup>. » Or, dans *Oni* et *Dôjôji*, les trajets effectués par les personnages sont d'une extrême simplicité. L'arrière plan bouché, combiné avec une découpe de l'espace par ce couloir imaginaire, dégage l'impression d'un espace très plat car il n'y a donc pas de jeu avec la perspective, qui pourrait rendre compte d'une profondeur dans l'image. Les éléments animés restent toujours à la même distance de la caméra et de l'arrière-plan, et il n'y a pas de grande

---

34 *Ibid.*, p. 26-27.

35 Augustin Berque, *Vivre l'espace au Japon*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Espace et Liberté », 1982, p. 140.

variation de taille entre les objets du premier plan et ceux du fond, ce qui aurait pu donner l'impression d'un espace étendu allant vers l'arrière.

En revanche, le dernier film du corpus, *Kataku*, est un film pivot dans la mise en scène des déplacements des personnages car nous avons un début de jeu avec la perspective, et des trajets qui se complexifient. En premier lieu, le film s'ouvre sur un plan en légère plongée sur le personnage en déplacement, ce qui n'avait jamais été fait auparavant. Ce dernier ne se déplace plus systématiquement de profil et en ligne droite, mais embrasse des trajectoires plus en diagonale, voire du premier plan vers le fond de l'écran. On commence ainsi à voir apparaître une ligne d'horizon dans quelques scènes : l'arrière-plan n'est plus complètement obstrué.



*Kataku* 1min49sec



*Kataku* 2min01sec

Cependant, le personnage ne s'enfonce jamais très loin dans l'image, par exemple, dans le plan illustré ci-dessus, il reste tout le temps à la même distance de la caméra, la différence étant qu'il se trouve plus loin que dans les films précédents. Mais finalement, on peut deviner une sorte de couloir dont il ne peut s'affranchir. Si on ajoute à cela la présence de « brume » au premier plan, nous avons l'impression qu'il ne reste qu'à la surface du paysage qu'il explore. Ce qui est en effet le cas : son exploration l'amène à la rencontre de la jeune femme qui va l'emmener vers le pays des morts, mais il n'y entrera pas lui-même et en restera à la frontière. Il est d'ailleurs à noter dans ce film que lorsqu'un personnage s'enfonce dans le paysage ce n'est pas bon signe : c'est pour y « disparaître » et donc mourir. C'est d'ailleurs le cas de la jeune femme lors de son suicide après la querelle de ses deux amants : elle avance dans la rivière et finit par disparaître de l'écran dans un effet de fondu, signifiant sa mort ou, du moins, sa disparition physique du

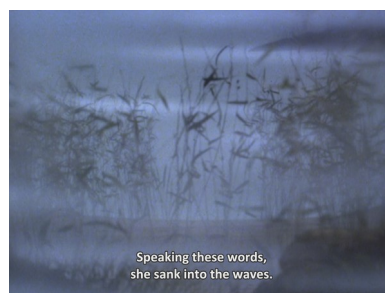
monde des vivants. Enfin, lorsque le moine la libère à la fin du film et qu'elle accède au repos éternel, elle disparaît de la même manière, en fondus enchaînés, s'enfonçant dans le paysage.



*Katakuri* 10min24sec

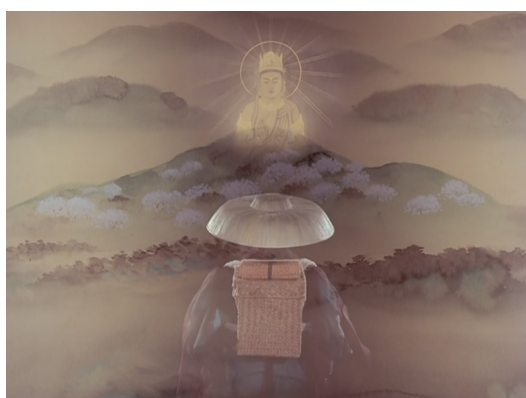


*Katakuri* 10min30sec

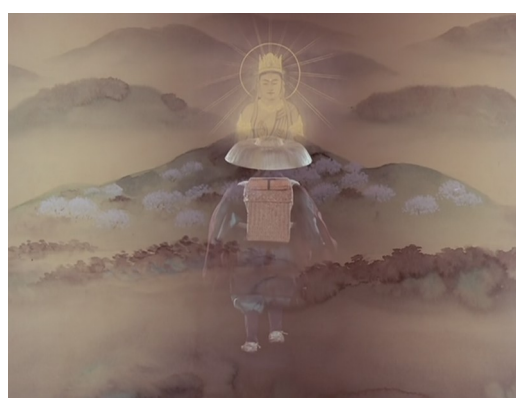


*Katakuri* 10min35sec

Dans *Dôjôji* également, les déplacements du premier plan vers l'arrière relèvent de la métaphore, comme par exemple lors de la scène où le moine explique sa mission divine à la jeune femme, pour lui faire comprendre pourquoi il ne peut vivre avec elle : son voyage et donc sa vie sont dédiés à Bouddha.



*Dôjôji* 4min17sec



*Dôjôji* 4min19sec

À la différence des films précédents, les déplacements géographiques du moine dans *Katakuri* sont assez nébuleux : la présence de la brume rend la prise de repères compliquée, et en tant que spectateur·rice·s nous sommes un peu perdu·e·s. Kawamoto joue justement avec cet élément et floute la frontière entre le fantastique et l'ordinaire. Géographiquement, le moine se déplace très peu dans ce film et reste beaucoup devant le tertre. Le déplacement le plus important est sûrement le voyage qu'il entreprend dans le temps, pour comprendre l'histoire du tertre et la malédiction de la femme. À la fin, il fera un simple demi-tour pour retourner sur le chemin emprunté au début du film. Il est également possible de citer d'autres déplacements plus nébuleux, ou en tout cas métaphoriques, tel

que le voyage aux cœur des enfers entrepris par le personnage féminin maudit de ce même film, mais également la scène d'ouverture d'*Oni*. Bien que la mère ne semble pas avoir la condition physique nécessaire pour suivre ses fils dans leurs déplacements, elle est mise en scène en mouvement et ce, dès l'ouverture du film. En effet, le film s'ouvre par un *incipit* contextualisant son histoire. Dans un effet de surimpression la mère apparaît devant une gravure de toile d'araignée dorée sur fond noir et « plonge » la tête en avant à travers d'autres gravures de ce style, racontant son histoire, bien misérable. Sa position allongée, les deux bras en avant, constamment descendante, comme si elle chutait, laisse peu de doutes quand au caractère inéluctable de l'histoire. De plus, sachant la mère à bout de forces, ce déplacement semble subi. Cependant, le personnage effectuera le mouvement inverse à la fin du film, et « s'envolera » après sa transformation en démon, comme enfin libérée.

Enfin, terminons sur *Kataku*, qui est un film pivot puisque par rapport aux films précédents il introduit différemment les personnages en déplacement dans sa mise en scène. Nous retrouverons cette organisation scénique et spatiale différente dans *Fusha no sha* et *Ibara-hime mata wa nemuri-hime*. Ces deux films étant des récits initiatiques, les héros sont amenés à beaucoup se déplacer car les étapes et les rencontres (dans des lieux toujours différents) revêtent une grande importance pour leur construction personnelle. Les personnages sont souvent montrés de face ou de dos, s'avancant perpendiculairement au fond de l'image, ou en tout cas jamais radicalement de profil.

Les déplacements des personnages sont dans la continuité de leur gestuelle : dans *Hanaori* ils permettent d'accentuer les gags et, dans la trilogie des passions, de souligner une destinée tragique. Cependant, dans *Oni* et *Dôjôji* les plans des personnages en déplacement possèdent une mise en scène précise, inspirée du *bunraku*, qui consiste à placer les personnages entiers en plan large, de profil, avançant parallèlement à l'arrière plan. Cette trajectoire simple a pour effet de dégager une impression de planéité, un choix paradoxal pour des films de stop-motion, par définition une technique d'animation en volume. Cependant, c'est bien leurs déplacements qui rend compte de leur tridimensionnalité car, selon Antoine Gaudin, « le mouvement est la condition de corporalité des objets, c'est-à-dire de leur relief<sup>36</sup> ». Il est vrai que par leur déplacement, les marionnettes se distinguent du fond, et rendent compte de l'espace qu'occupent leurs

---

36 Antoine Gaudin, *L'espace cinématographique: esthétique et dramaturgie*, Paris, Armand Colin, coll. « Cinéma / Arts visuels », 2015

corps. Le fait que les décors soient très épurés, mais aussi que les plans de déplacements soient uniquement dédiés à ces derniers, prouvent que le but de ces images n'est pas de faire découvrir la logique géographique de l'univers dans lequel évoluent les personnages, mais de concentrer notre attention sur les protagonistes et leurs mouvements, car ces déplacements sont importants dans la narration. Ce qui importe est de signifier le déplacement par le mouvement, plutôt que de réellement le donner à voir.

### 3.2 Parcours initiatique des personnages

Dans tous les films de notre corpus, les personnages sont amenés à se déplacer, sur de plus ou moins grandes distances. Les enjeux sont différents en fonction du registre et viennent le renforcer. Toujours est-il que les protagonistes évoluent tout au long de la narration, au gré de diverses étapes, liées aux changements spatiaux et aux difficultés rencontrées. L'enjeu du voyage est de permettre au personnage d'évoluer, de sortir de sa condition : le voyage n'est en effet pas uniquement géographique, il est également spirituel.

Il n'y a cependant pas de réel cheminement parcouru pour le moine dans *Hanaori*. Au contraire, il ne sort jamais du temple, et lorsqu'il y laisse entrer d'autres personnages c'est à son insu. Il ne semble pas évoluer psychologiquement tout au long du film : il reste le même que celui qu'il était au début de l'histoire. Le plan de fin illustre bien cette sensation d'enfermement : puisqu'alors en train de courir pour éviter le courroux de son maître, il tourne en rond autour du cerisier, s'interrompant pour se mettre à genoux dans un signe de pardon. Il ne sort jamais du cadre, comme enfermé dans celui-ci, sans échappatoire possible. De plus, sa course circulaire souligne le caractère répétitif de sa bêtise.

À l'inverse, dans les trois films des passions humaines, chaque chemin parcouru par un personnage a un impact (souvent tragique) sur sa vie. Nous l'avons vu, la mise en scène des déplacements est très théâtrale, et les personnages n'ont pas le choix du rythme et de la direction de leur marche : le trajet est une fatalité. C'est particulièrement le cas dans *Oni*, car c'est à l'endroit le plus éloigné du point de départ qu'aura lieu l'évènement malheureux faisant basculer le destin des deux personnages. Ce film joue sur plusieurs dichotomies, entre jeunesse et vieillesse mais aussi entre intérieur et extérieur.



Les deux vont de pair, puisque les fils, en bonne santé, sont les seuls personnages capables de se déplacer physiquement et de sortir à l'extérieur. La mère, alitée, en est visiblement incapable. C'est à l'extérieur que se déroulera la première rencontre avec le démon, jusqu'à l'étape fatidique du bras coupé, et c'est donc la sortie qui entraîne la chute des personnages, constituant ainsi un point de rupture dans l'histoire. Finalement, le déplacement physique est porteur de changement pour les personnages. Pour autant, ce changement n'est pas figuré matériellement sur le corps des marionnettes, et leur apparence physique n'en porte pas les marques. C'est avant tout un déplacement du regard qu'ils portent sur le monde. Le plan de marche retour est construit de manière similaire au trajet aller, si ce n'est que les personnages se déplacent désormais de la droite vers la gauche, dans un rythme de course plus soutenu. Le cadrage est plus serré, la broussaille au premier plan plus fournie et l'arrière plan complètement sombre, comme pour témoigner d'une certaine panique.

Dans *Dôjôji*, le cheminement intérieur est présent au cœur de la diégèse dès l'ouverture du film, car le personnage principal est en pèlerinage. Par définition, ce dernier est un voyage individuel ou collectif, effectué dans un lieu saint à des fins religieuses et dans un esprit de dévotion. Le voyage est donc dès le départ initiatique pour les personnages, et bien qu'il finisse plus tragiquement que prévu, c'est toujours dans un esprit de dévotion et en position de martyr que le moine termine son expédition. Son parcours s'arrête d'ailleurs au cœur d'un temple, bien que ce ne soit pas dans celui prévu au départ. La jeune femme de ce même film entame elle aussi un voyage, celui de la recherche du moine. Ce périple semble vain dès le début, mais sa passion la dévore tellement qu'elle n'a pas d'autres choix possibles : elle ne peut pas se résigner à l'attendre. Marie-Thérèse Journot définit le voyage comme un nouveau départ, une façon de réinventer sa vie :

« Et donc partir, c'est aussi se mettre à l'abri du réel, dans un espace et un temps à la fois indéfinis et libres, un espace et un temps à inventer : les personnages se tiennent à l'écart de leur vie, en marge, hors du monde en plein milieu du monde, sur la route, lieu de tous les passages, de toutes les rencontres possibles<sup>37</sup>. »

---

37 Marie-Thérèse Journot, « Le dépaysement et le cadre Amateurs de voyages, voyages d'amateurs », dans René Gardies (dir.) *Cinéma et voyage: actes des colloques internationaux d'Aix-en-Provence Cinéma et voyage 1, [les] 7 et 8 novembre 2003*, Paris, l'Harmattan, 2007, p. 48.

C'est exactement ce qui se passe ici pour la jeune femme : sa poursuite du moine est une sorte de déni de l'impossibilité de leur relation. Elle quitte subitement tout de sa vie passée, sa condition sociale, à la recherche d'un amour impossible. Alors qu'elle semblait mener une vie plutôt oisive, elle se retrouve dans sa quête sur des routes à s'adresser à de nouvelles personnes d'âge et de condition sociale différentes. La poursuite lui donne peut-être la sensation qu'elle contrôle encore la situation, qu'une nouvelle vie est possible pour elle. Les buts s'inversent : la quête spirituelle du moine devient une fuite devant l'effrayante ardeur de la jeune femme, alors que pour elle sa recherche romantique du moine va devenir de plus en plus obsessionnelle et destructrice. Au fur et à mesure de sa quête, le rythme de sa course s'accélère, le cadrage se ressert sur son visage, la musique est de plus en plus forte et le décor semble défiler beaucoup plus vite en arrière-plan, alors même que son visage est filmé au ralenti, permettant ainsi de bien saisir les changements d'éclairage qui entraînent un changement d'expression. Malheureusement, les chemins entrepris par les deux protagonistes sont sans retour. La traversée de la rivière *Hidaka* et donc le passage symbolique sur l'autre rive est irréversible : le moine meurt dans le temple *dôjôji* et la femme se suicide dans la rivière traversée précédemment, après avoir repris forme humaine et réalisé les conséquences de ses actes.

Le pèlerinage est également présent dans *Kataku*, puisque le personnage principal est lui aussi un moine, à la recherche religieuse d'un tertre. Comme dans *Dôjôji*, son parcours ne se déroule pas comme prévu, bien qu'il finisse de manière moins tragique que dans le film précédent. Ici, le moine entre directement en contact avec le royaume des morts mais n'y finit pas. Pour autant, il ressort changé de cette expérience et porte désormais un regard profondément pessimiste sur le monde qui l'entoure. Dans les sùtras du lotus, la maison en feu est une métaphore du monde dans lequel nous vivons, en proie aux « flammes » des souffrances, troubles et illusions. Théologiquement, le chemin parcouru par le personnage est une traversée des ténèbres et de l'ignorance vers la lumière de la connaissance. On pourrait même dire (bien que la formule sonne ironique), que lors de ses recherches à propos de l'enfer sous terre, il est amené à découvrir l'enfer sur terre. Bien que peu montré en déplacement, au point que l'on ait l'impression que ces derniers ne sont pas géographiquement importants, c'est pourtant le personnage qui semble le plus avoir cheminé psychologiquement de tous les films du corpus principal. Là où les moines de *Hanaori* ou *Dôjôji* finissent dans des positions propres à leur caractère, à savoir puni pour sa bêtise dans le premier film, et mort en martyr dans le deuxième, ici ce

dernier semble avoir changé, et porte désormais un regard différent sur le monde qui l'entoure, matérialisé par les couleurs criardes que prennent les images à la fin du film. La jeune femme effectue également un long et douloureux voyage, mais elle trouve la paix à la fin. Elle traverse différentes étapes dans sa descente des enfers, dans une position et devant des décors rappelant la scène d'ouverture d'*Oni*.



*Incipit*

*Oni* 0min25sec



Descente de la jeune femme aux enfers

*Katakuri* 16min06sec

Là encore, les décors sont simples. Ils permettent de situer rapidement les personnages. Cependant, ces gravures permettent de traduire les états d'esprit des deux femmes et les étapes qu'elles ont traversées tout au long de leur vie. En cela, ce type de décor nous permet une entrée dans leur psyché. On se concentre alors sur les personnages, et nous comprenons que finalement ce n'est pas tant l'espace qui les entoure qui impacte leur développement, mais bien le voyage en lui-même. Marie-Thérèse Journot le note ainsi, lorsqu'elle analyse trois films dans le cadre d'un colloque sur le voyage au cinéma, et nous pouvons étendre sa réflexion aux films de notre corpus :

« Le décor y est une absence, et non une présence, et le temps suspendu : rien ne peut advenir de l'extérieur, tout est à trouver en soi-même. [...] C'est le cheminement intérieur qui compte, et non les péripéties : en cela, leur voyage et le nôtre, spectateur, se ressemblent, voire se juxtaposent<sup>38</sup>. »

Finalement, à part dans *Dôjôji*, les parcours effectués par les personnages forment une boucle : ils finissent au point de départ. Bien évidemment, la situation finale ne correspond plus à la situation initiale, car le périple suivi a changé les personnages. Le

---

<sup>38</sup> *Ibid.*, p. 53.

point d'arrivée n'est donc pas ce qui importe le plus, c'est le voyage en lui-même. Les changements spatiaux sont accompagnés de changements psychologiques, le chemin parcouru par les personnages est donc à prendre dans son double sens, géographique comme métaphorique. Le type de récit adapté ici, légendes et contes, se prête à ce double sens, car il repose sur la forme canonique de l'itinéraire : l'état final du personnage est atteint après une série de transformations. Peut-être aussi que le voyage est le propre de l'animation, puisqu'il induit des changements géographiques entraînant les mouvements des objets, élément essentiel à leur corporalité. La technique utilisée ici, l'animation de marionnettes, est peut-être celle qui se prête le plus à un travail approfondi sur les déplacements grâce à sa nature tridimensionnelle. La part d'un héritage culturel, en particulier du *bunraku*, n'est cependant pas négligeable. En effet, nous l'avons relevé dans le premier sous-chapitre, les personnages se déplacent selon des trajectoires découpées dans la profondeur de l'image comme les couloirs dans lesquels se déplacent les marionnettistes de ce type de théâtre. De plus, comme il faut au minimum trois manipulateurs par marionnettes, elles sont peu nombreuses en simultané sur scène, surtout lors de déplacements. Effectivement, il faut que les mouvements des manipulateurs soient coordonnés et que chacun ait la place suffisante pour se déplacer dans les couloirs. Or, bien que Kawamoto ne soit pas restreint par l'espace que pourrait potentiellement occuper des manipulateurs, des restrictions d'ordre financier et des habitudes de mise en scène théâtrales obligent ses marionnettes à être rarement nombreuses à l'écran, surtout en déplacement. L'héritage du *bunraku* est évident dans la mise à l'écran des marionnettes de Kawamoto, et relève presque du paradoxe puisque le réalisateur pouvait s'affranchir de cette découpe de l'espace si particulière en passant au cinéma.

Nous terminons ainsi notre analyse des marionnettes de Kihachirô Kawamoto. Dans cette partie nous avons découvert des personnages archétypaux, rapidement reconnaissables car reprenant physiquement les traits des masques de *nô*, avec des visages aux expressions figées dont les variations d'humeur ou d'émotions sont traduites par des paramètres extérieurs, comme l'éclairage et la gestuelle. Mises en mouvement selon la découpe scénique du *bunraku*, les marionnettes ne jouent pas avec leur tridimensionnalité dans l'espace mais, au contraire, ne se déplacent que parallèlement à l'arrière-plan, dégageant ainsi une impression de planéité très forte et paradoxale.

Analysons désormais l'arrière-plan et les décors, dans le but de comprendre comment ces derniers s'organisent et ce que cela traduit de l'organisation spatiale.

## **Partie 2 : L'espace dans lequel évoluent les personnages, un monde flottant**

Après avoir analysé les marionnettes des films de Kawamoto, il nous faut étudier les raisons pour lesquelles nous avons l'impression d'une porosité étrange entre ces dernières et le milieu dans lequel elles évoluent. La mise en scène des films de notre corpus est en effet particulière, puisque les objets tridimensionnels sont animés dans un espace bidimensionnel. Nous allons donc dans cette partie nous intéresser à ce qui donne l'impression si paradoxale de planéité au sein des films de notre corpus. Dans un premier chapitre, nous étudierons les décors des films, et nous en dégagerons les caractéristiques tout en faisant le parallèle avec des techniques picturales traditionnelles japonaises. Ensuite, nous nous pencherons sur la notion d'espace au cinéma, en fournissant des définitions qui nous concernent dans le cadre de notre recherche. Enfin, dans un troisième et dernier chapitre, nous analyserons la sensation de mise à distance que produisent ces images sur nous. Tous ces chapitres ont pour but d'expliquer et de dégager les caractéristiques de la sensation de flottement que nous pouvons saisir des films, dans lesquels les personnages ne semblent pas faire entièrement paire avec les décors dans lesquels ils évoluent.

## Chapitre 4 : Les décors, simples toiles de fond ?

Nous avons centré notre première partie sur la caractérisation des marionnettes des films de Kawamoto, ainsi que sur l'analyse de leur mise en scène. Il est désormais temps que nous nous intéressions au deuxième élément de notre problématique : les décors. Dans ce chapitre nous commencerons par caractériser le style de Kawamoto, puis nous ferons des liens avec des traditions picturales japonaises. Enfin, nous reviendrons aux marionnettes, pour analyser les interactions existantes entre elles et le décor.

### 4.1 Des éléments d'arrière-plan

Si les marionnettes de Kawamoto sont aisément reconnaissables et participent à l'assimilation du style du réalisateur, il en va de même pour les décors. Que ce soit par la place qu'ils occupent au sein de l'espace et de la narration, ou par leur identité visuelle, ils sont des éléments qui varient peu, ou tout en subtilité, au cours de la filmographie de Kawamoto. Nous allons ici déterminer les quelques éléments qui les rendent si identifiables.

Tout d'abord, les décors sont réalisés à partir d'une matière différente de celle des marionnettes, souvent dans du carton ou du papier<sup>39</sup>. Il n'existe pas de continuité plastique entre les deux éléments, qui, de plus, ne se trouvent pas sur le même plan, créant ainsi un grand écart entre les deux. Contrairement à l'aspect tridimensionnel des marionnettes, les décors dégagent une impression de planéité très forte. Cela s'explique en premier lieu par le fait qu'ils se situent presque uniquement en arrière-plan. En effet, à l'exception des scènes de déplacements des deux frères dans *Oni*, où quelques éléments de décor figurant de la broussaille apparaissent devant les pieds des personnages, ou encore le plan en plongée où les deux moines rencontrent la jeune femme dans *Dôjôji*, le décor ne se situe habituellement que derrière les marionnettes. Comme pour simplement habiller le fond de l'image, il permet de situer rapidement les personnages, mais n'apporte pas de grandes précisions sur l'univers. Les éléments peints sur les panneaux qui constituent le décor arborent des tons sobres, souvent pastel, et sans ombre. De plus, il n'y a pas de jeu avec la profondeur, de perspective en ligne de fuite ou de ligne d'horizon, qui pourrait

---

<sup>39</sup> Il est intéressant de rappeler ici que Kawamoto a réalisé en parallèle des films de notre corpus des films en papier découpé, dont le style des décors se rapproche de ceux étudiés ici.

créer un peu de volume dans l'image. Il n'y a pas de distinction entre le sol et le ciel, et d'ailleurs le sol n'est pas matériellement représenté sous les pieds des personnages. Tout y est très épuré, il n'y a que les éléments essentiels, dans un style propre au bouddhisme zen. Le décor sert donc souvent à situer vaguement le personnage (entre extérieur ou intérieur), Kawamoto et ses équipes se reposant ici surtout sur son pouvoir évocateur, plutôt qu'une représentation purement figurative. Cependant, au contraire des marionnettes qui possèdent les mêmes caractéristiques d'un film à l'autre, le style des décors et la place qu'ils occupent au sein de l'écran varient au fur et à mesure de la réalisation de Kawamoto, se fondant petit à petit dans la continuité plastique des marionnettes. Notons tout d'abord que, pour les trois premiers films de notre corpus, deux mêmes personnes sont créditées à la décoration (littéralement « art » au générique) : Ryo Nakagawa et Tsuyohiko Mibu, qui seront de plus en plus en retrait au fur et à mesure de la carrière du réalisateur. Prenons les films par ordre chronologique pour tenter de comprendre cette évolution.

Le premier, *Hanaori*, est un huis clos. Comme nous l'avons abordé lors du chapitre sur les déplacements des personnages, dans ce film, ces derniers ne s'éloignent pas du lieu principal de l'action : le temple. Dès lors, ne nous sont présentés à l'écran que les éléments essentiels à la narration, c'est-à-dire : le cerisier (dévoilé par un lent travelling partant de son sommet en ouverture du film), la cour du temple dans laquelle se trouve l'arbre, la muraille ouest et ce qui se trouve légèrement en dehors : un saule pleureur et une rivière, traversée par un pont. Tous les éléments sont à la même taille, quelle que soit leur distance avec les protagonistes. Ces derniers se déplacent peu, mais le moindre mouvement de caméra rend compte de la distance réelle entre chacun des éléments. La séparation figurée par la muraille entre le personnage principal et les antagonistes n'est qu'illusoire : le jeune ivrogne va parvenir à de nombreuses reprises, et de diverses manières, à se procurer du *sake*, et enfin, contre son gré, à les laisser entrer dans le temple. Les mouvements de caméra servent toujours à nous faire comprendre la géographie du lieu et l'organisation du décor, et n'ont pas pour but de se rapprocher des personnages ou de renforcer le caractère spectaculaire. Ainsi présentés, les décors font penser à ceux du théâtre japonais, tel que le *kabuki* ou le *nô*. Nous avons en effet l'impression, avec ces quelques mouvements de caméra, que nous voyons rapidement l'entièreté de la scène, et que cette dernière ne comprend pas plus que ce que nous avons décrit au début du paragraphe. Le décor donne l'impression de n'être qu'une toile de fond, ayant des limites physiques, puisque l'angle de prise de vue ne varie jamais, et



nous avons alors la sensation que rien n'existe en dehors, comme si tout hors-champ était impossible. Lorsqu'un personnage disparaît du cadre, c'est comme s'il s'était retiré en coulisse.

Dans *Oni*, le décor devient un peu plus subtil, et moins figuratif. L'introduction du film se déroule devant des gravures noires et dorées, les premières ayant un caractère religieux. Ces gravures permettent de résumer au public le passé de la mère, chacune correspondant à un passage clef de sa vie. Enfin, on la retrouve dans le présent, dans le type de décor qui sera celui de tout le reste du film. Tout est noir, sans distinction entre le sol et les murs, avec quelques détails dessinés en doré. Ces petites touches de couleurs permettent de situer grossièrement les personnages, et de rendre compte des différents lieux qu'ils traversent. Comme le dit Jacques Aumont, « le monde de la fable, du conte, n'est pas le monde ordinaire : il en est l'envers, ou l'éclairage, ou un état symbolisé et, en un sens, épuré<sup>40</sup>. » C'est donc une caractéristique chère au conte que d'avoir son espace réduit à l'essentiel et fragmenté, que les héros parcourent au même rythme que les étapes initiatiques que comprend le récit. C'est le cas ici, et l'histoire comprend alors peu de lieux : la chambre de la mère, l'intérieur de la maison (qui se situe de l'autre côté du *fusuma*<sup>41</sup> marquant l'entrée de la chambre), et divers endroits de la forêt, à l'extérieur. Chaque lieu présenté à l'écran possède une caractéristique principale permettant de l'identifier, et correspond à un point important de la narration. Comme nous l'avons vu dans un chapitre précédent, ce film est construit sur deux dichotomies, entre vieillesse et jeunesse, ainsi qu'entre intérieur et extérieur, les deux allant de pair. Le décor est plus riche en éléments dorés et donc plus lumineux en extérieur, voire complètement noir en intérieur, par contraste.

Dans *Dôjôji*, les décors reprennent les codes esthétiques de *Hanaori*, c'est-à-dire du papier avec des éléments peints dans des tons pastel, sans ombre, sans perspective avec ligne de fuite ni de ligne d'horizon, mais avec la fonction un peu plus abstraite de ceux d'*Oni* : rien n'est matériellement représenté à l'arrière-plan, on devine simplement que le personnage se trouve en extérieur. Seuls les lieux importants pour l'histoire sont représentés précisément : la maison de la jeune femme, la rivière *Hidaka* et le temple *Dôjôji*. C'est *Kataku* qui, de nouveau, fait office de film pivot entre le corpus principal et le corpus secondaire. Tout d'abord, l'équipe de décorateurs change : Ryo Nakagawa est accessoiriste sur celui-ci et Tsuyohiko Mibu seulement crédité pour « toile de fond

---

40 Jacques Aumont, *Cahier de Notes sur... La Belle et la Bête : Jean Cocteau*, Paris, coll. Les Enfants du Cinéma, 2000, p. 35.

41 Porte coulissante opaque

originale ». Cette distinction est intéressante, car elle suppose une différence entre une simple toile de fond, sous-entendu un élément, par sa nature même, plat, (car par définition une toile peinte représente en à-plat le lieu où se déroule l'action), et des décors, sous-entendus plus en volume. Elle n'est finalement pas si surprenante, car nous pouvons sentir dans ce film une conception des décors différente de celle des films précédents, bien que toujours similaire sur certains points. En effet, les décors de ce film ressemblent beaucoup à ceux de *Dôjôji*, esthétiquement et figurativement, mais il commence à y avoir des éléments en volume présents à l'écran. Nous l'avons déjà abordé lorsque nous parlions des déplacements des personnages, la mise en scène diverge ici par rapport aux films précédents, car elle est moins latérale, et joue un peu plus avec la profondeur. Les décors vont dans ce sens puisqu'ils commencent à introduire des éléments de taille différente en fonction de leur distance avec le premier plan, ainsi qu'une ligne d'horizon dans certaines scènes. En outre, les décors sont construits dans d'autres matières que le simple papier ou carton, matériaux qui étaient utilisés jusqu'à présent. Ainsi, les styles sont mixtes : parfois le fond n'est qu'une simple toile de fond peinte, mais dans un autre plan l'arrière-plan peut être une rivière en mouvement rétroéclairée. Dans un autre encore, on peut apercevoir des éléments en relief au premier plan, ou des gravures dorées et noires, comme dans *l'incipit d'Oni*. Cependant, à part pour la séquence dans l'enfer, qui est le seul endroit avec ces gravures en arrière-plan, les lieux ne sont pas répartis en fonction de leur style, bien au contraire. Les passages dans le passé ne comprennent pas plus d'éléments style « feuille de décor » que dans le présent, la distinction temporelle se jouant plus avec l'éclairage. Plusieurs styles sont présents parfois au sein d'un même plan, rendant une image plus hétérogène que dans les films précédents, et floutant la distinction nette que l'on pouvait faire auparavant entre les décors et les marionnettes. La présence de brume en bord d'image rend cette distinction encore plus difficile. Ce flou va de pair avec l'histoire du film : la frontière entre l'ordinaire et le fantastique est très poreuse, car les fantômes côtoient les humains. Les décors sont de manière générale plus nombreux dans ce film, et les angles de prises de vues plus variés. Tout cela, combiné au fait que l'on voit apparaître une ligne d'horizon, donne l'impression d'un univers plus ouvert et d'un espace plus profond.

Enfin, les décors du corpus secondaire n'ont plus rien à voir avec ceux du corpus principal. Ils sont produits dans la même matière que les marionnettes, soit du plastique. Les décors sont ainsi, par leur nature même, en trois dimensions, et respectent la perspective en point de fuite. La mise en scène est très différente également, et si nous

ajoutons à cela que les décors sont désormais totalement en volume, nous sommes face à des images plus classiques de mise en scène de film en stop-motion : on y trouve un jeu avec la profondeur, et du volume dans l'image. Ces deux films ayant été réalisés dans des studios étrangers, avec une équipe différente, on peut supposer que Kawamoto devait répondre à des contraintes de production, ainsi qu'à certaines attentes, notamment sur une mise en scène plus traditionnelle. Cependant, il ne faut pas ignorer non plus que les premiers films répondaient sûrement à des contraintes financières, et que l'utilisation d'une toile de fond va dans ce sens. Plus économique dans son utilisation, car moins contraignante dans l'éclairage, et nécessitant une organisation plus simple dans la prise de vue, le réalisateur a quand même su se montrer créatif et utiliser la planéité obligée de ces éléments dans sa mise en scène, adaptant sa composition à la matérialité du support.

Les décors chez Kawamoto sont donc des éléments propres à sa filmographie, identifiables par la place qu'ils occupent au sein de l'image ; l'arrière-plan, et par leur style pictural : épuré, dans des tons sobres, sans ligne d'horizon ni perspective en ligne de fuite. Cependant, suivant les aléas de production, la place des décors évolue tout au long de sa filmographie, en finissant par se fondre dans la continuité plastique des marionnettes. Intéressons-nous maintenant à la peinture traditionnelle japonaise pour mieux comprendre les techniques de composition utilisées par Kawamoto et ses équipes.

## 4.2 Un héritage pictural traditionnel

Tout comme le parallèle entre les marionnettes de Kawamoto et différentes formes de théâtres traditionnels japonais est évident, celui entre les décors et les styles de peintures traditionnelles japonaises l'est tout autant. En effet, les codes esthétiques des *e-maki*, des *ukiyo-e* et des *sumi-e* se retrouvent facilement dans les différents décors.

L'*e-maki* (絵巻), littéralement « rouleau peint », est, comme son nom l'indique, un rouleau enluminé qui combine illustration et calligraphie. Son origine remonte à l'époque *Nara* (710-794), et semble copié d'un principe chinois, mais il prend son essor et atteint la forme que l'on connaît aujourd'hui pendant l'époque *Heian* (794-1185). Ces rouleaux de papier ou de soie peints, longs de quelques dizaines de centimètres à quelques mètres, narrent une histoire ou une succession d'anecdotes. Pour la lecture, il faut donc le dérouler, de la droite vers la gauche. Traditionnellement, il se lit assis sur une natte, le rouleau posé sur une table basse, une main déroulant la peinture et l'autre la ré-enroulant

à l'autre extrémité. Ainsi, bien que la vitesse de lecture et la distance avant de ré-enrouler soient libres, seulement une courte partie de l'histoire est visible aux lecteur·rice·s, et non pas le rouleau tout entier. L'équilibre et l'agencement entre le texte et les images varient d'une œuvre à l'autre, et constituent le point clef de l'aspect narratif de ces rouleaux. Il ne s'agit pas de la succession de plans fixes indépendants les uns des autres, mais plutôt d'une longue plage d'images liées, tel un paysage qui défile. Les courants et les techniques picturales des rouleaux s'inscrivent dans le mouvement *yamato-e*. Ce style pictural est né durant l'époque *Heian* et se développe à la cour. On peut distinguer ce style par cinq grandes caractéristiques : une composition en diagonale plongeante et des perspectives en plusieurs points de vue voire inversées, la transcription du temps selon le procédé de l'*iji-dôzu*, la présence de brumes, la sensibilité aux couleurs et des personnages peints avec des visages stéréotypés voire caricaturaux<sup>42</sup>. Les scènes sont ainsi souvent vues en perspective oblique plongeante, les personnages se déplacent dans le sens de la lecture (de la droite vers la gauche), et les bâtiments ont leur façade principale tournée vers la gauche également. Les diagonales et lignes qui se dégagent de l'architecture s'orientent également vers la gauche, dirigeant le mouvement des yeux. Les perspectives sont diverses, et permettent de mener l'œil et de dynamiser la scène. En effet, tout l'enjeu des rouleaux, plus longs que larges, est de guider la vision lors de la lecture pour la rendre la plus fluide possible. Il n'y a donc pas besoin de rechercher un effet de profondeur, mais plutôt d'accompagner les lecteur·rice·s vers la scène suivante. Estelle Bauer, professeur d'études japonaises, le présente ainsi :

« Le mouvement horizontal du rouleau présuppose logiquement que le même motif peut être appréhendé de différents points de vue. La représentation d'éléments naturels avec des formes organiques telles que des montagnes ou des arbres ne pose pas de difficultés particulières, cela contraste avec les formes architecturales dont les formes rectilignes peuvent provoquer une pause chez le spectateur. C'est pourquoi les peintres ont utilisé la "projection parallèle", qui se caractérise par des diagonales qui accompagnent le regard du spectateur lorsqu'il se déplace de droite à gauche. Cette technique est particulièrement adaptée à la représentation de bâtiments qui s'étendent en longueur et que le spectateur découvre progressivement<sup>43</sup>. »

---

42 Elsa Saint-Marc, *Techniques de composition de l'espace dans l'ippen hijiri-e: [Rouleaux peints du moine Ippen]*, Paris, Arts asiatiques 56, n° 1 (2001), <https://doi.org/10.3406/arasi.2001.1466>, dernière consultation le 25/03/2022.

43 « the horizontal movement of the scroll logically presupposes that the same motif can be grasped from different viewpoint. The depiction of natural elements with organic shapes such as mountains or trees may not pose any particular difficulties, this contrasts the architectural forms whose rectilinear shapes can cause viewers to pause. This is why painters used "parallel projection", which is characterized by

En « projection parallèle » toujours d'après l'autrice, le point d'observation est élevé et les lignes définies par les poutres ou les *tatami* restent parallèles. Cela peut prendre deux formes : une première où toutes les lignes parallèles sont en diagonale, donnant l'impression que les personnages vont glisser de l'image, ou une seconde où seules les lignes suggérant la profondeur sont obliques, alors que les autres restent horizontales, donnant une impression de plus grande stabilité que dans le premier cas<sup>44</sup>. Dans *Dôjôji*, lors de la scène où le moine se protège sous la cloche, les perspectives figurées par le carrelage au sol sont quasiment toutes parallèles, donnant ainsi l'impression d'une grande instabilité, on se doute alors que la protection de la cloche est illusoire.



*Dôjôji*, 13min53sec

Placer les bâtiments de biais et les voir en plongée permet ainsi de dynamiser la scène et de guider la lecture, mais également d'en découvrir plus sur les édifices que s'ils étaient simplement représentés de face et à hauteur d'œil. La technique du *fukinuki yatai* (littéralement toit balayé), qui consiste à représenter les constructions sans le toit, va complètement dans ce sens : elle permet ainsi d'observer l'intérieur. D'après Tôru Takahashi<sup>45</sup>, les perspectives telles qu'elles existent dans les *e-maki* ne recherchent pas à représenter la réalité, mais plutôt une retranscription sentimentale. Il y a d'abord la perspective dite « inversée », *gyaku enkin-hô*, qui à l'inverse de la perspective photographique occidentale, représente en plus gros les éléments les plus lointains. Existe aussi la perspective dit « à plusieurs points de vue » ou « à points de vue mobiles », *tashiten-teki enkihô*. Comme son nom l'indique, le point de vue est mobile, non soumis à une notion rationnelle d'échelle, et indique l'importance des figures. Le but n'est pas de rechercher la perspective, en réalité il s'agit plutôt d'un procédé artistique intentionnel pour créer une atmosphère détendue (avec la perspective inversée), tendue (sans l'utiliser) ou

---

diagonals that accompany the viewer's gaze as he or she move from the right to the left. This is particularly suited to the portrayal of buildings that stretch out in length and that the viewer discovers gradually. », Estelle Bauer, *Unfolding Tales : aesthetic strategies in Japanese handscrolls*, in Trinh Khanh (dir.), *Love, Fight, Feast: The Multifaceted World of Japanese Narrative Art [Exhibition, Museum Rietberg, Zürich, September 10 - December 5, 2021]*, Zürich, Museum Rietberg Zurich Verlag Scheidegger & Spiess, 2021, p. 29, notre traduction.

44 *Id.*

45 Interprété par Elsa Saint-Marc (l'accès à la source principale n'ayant pas été possible) dans Elsa Saint-Marc, *Techniques de composition de l'espace dans l'ippen hijiri-e: [Rouleaux peints du moine Ippen]*, *op. cit.* p. 11.

une atmosphère étrange (en utilisant les deux). Il nomme ce procédé *kokoro-teki enkin-hô*, la perspective sentimentale. En bref, il n'existe pas de règle absolue sur l'utilisation des perspectives et la détermination d'un point de vue. Elsa Saint-Marc le résume ainsi :

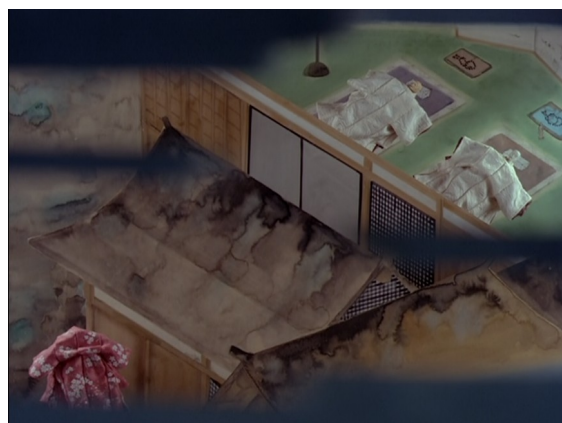
« Le point de vue, que l'on peut qualifier de mobile, donne beaucoup de liberté aux artistes, mais n'est pas livré au hasard : il s'agit d'un langage visuel qui indique l'importance plus ou moins grande des figures. Il n'est pas soumis à la notion rationnelle d'échelle mais obéit à une intention établie par une cohérence interne : la "perspective à plusieurs points de vue" dépend davantage des sens et des valeurs attribuées à chacun des éléments de la composition que de leur "encombrement", ou de leur présence comme objet de perception. En cela, nous avons davantage affaire à des codes de relation de grandeur-importance. La lecture de l'image est d'ordre émotionnel. Nous sommes bien en présence d'une solution esthétique qui privilégie le point de vue de l'auteur aux dépens du constat objectif<sup>46</sup>. »

Après la description que nous venons de faire, nous comprenons désormais les dynamiques d'organisation des décors des films de Kawamoto. En effet, le principe de perspective à plusieurs points de vues et de projection parallèle est aisément observable, les bâtiments sont souvent représentés de biais, depuis une vue plongeante. De plus, dans quelques scènes de *Dojoji* qui se déroulent dans la maison de la jeune femme, la technique du *fukinuki yatai* est appliquée pour que l'on puisse voir l'intérieur :



Technique du *fukinuki yatai* et point de vue en oblique plongeante

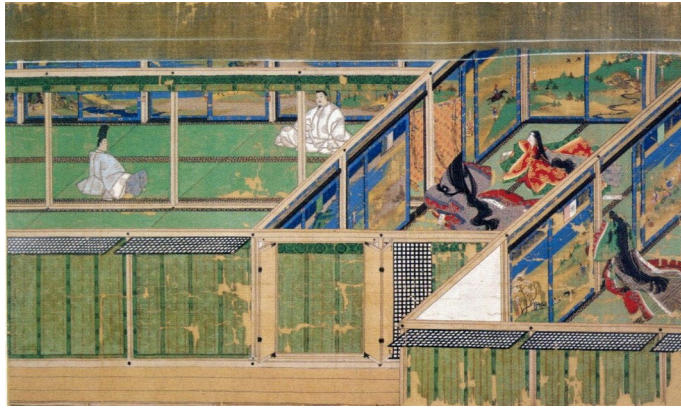
*Dôjôji*, 6min10sec



Technique du *fukinuki yatai* et point de vue en oblique plongeante

*Dôjôji*, 2min58sec

46 Elsa Saint-Marc, *Techniques de composition de l'espace dans l'Ippen hijiri-e: [Rouleaux peints du moine Ippen]*, op. cit. p. 12.



Takashina Takakane, Rouleau 3 section 1 : le ministre Horikawa rapporte un oracle des divinités du sanctuaire Kasuga à son gendre, 1309, technique du fukinuki yatai, source <http://blog-imgs-47.fc2.com/n/e/k/nekoarena/201310212018304d4.jpg>

Tout comme la peinture occidentale de cette période, mais d'une manière différente, il n'y a pas de contrainte de « rapport au réel ». Ainsi, les éléments les plus importants sont représentés en plus grands, peu importe leur place dans la scène par rapport aux autres. Pour ce qui est de la temporalité, bien évidemment le changement de paysage est un indice de changement de lieu et donc de temps, mais il existe également le procédé *iji-dô-zu*. Ce dernier consiste à représenter différents moments dans une même scène, pour ne pas avoir à reproduire plusieurs fois le décor et donc prendre le risque de gâcher la peinture en rendant la lecture trop répétitive et ennuyeuse. Les brumes ou nuages en bande, *kasumi*, ont plusieurs utilités au niveau de la simplification de la lecture également. Ils peuvent servir à faire le lien entre deux scènes qui ne se succèdent pas logiquement, mais aussi à restreindre le champ et ainsi encadrer l'action et focaliser le regard, ou encore meubler un espace trop vide, ou pour indiquer la perspective (avec des bandes de brumes entre deux bâtiments, indiquant leur distance dans l'espace). Il ne s'agit donc pas d'un élément météorologique, mais d'un élément pictural participant à la signification et à l'organisation spatiale. Régulièrement utilisés dans *Dojoji* pour encadrer l'action, ils sont de couleur plus ou moins foncée en fonction des scènes. Présents dans *Oni* également, sous forme de poussière d'or, ces bandes de brume permettent d'habiller le cadre. Enfin, l'harmonie entre les couleurs des différentes scènes dans les peintures style *yamato-e* est très importante, et bien que des éléments particuliers possèdent des touches de couleur vives, tout doit s'ordonner dans un ensemble homogène.

Pour compléter le parallèle entre les techniques picturales traditionnelles et les films de Kawamoto, il est intéressant de souligner que *Dōjōji* a par ailleurs été adapté en rouleaux peints, dont voici un extrait :

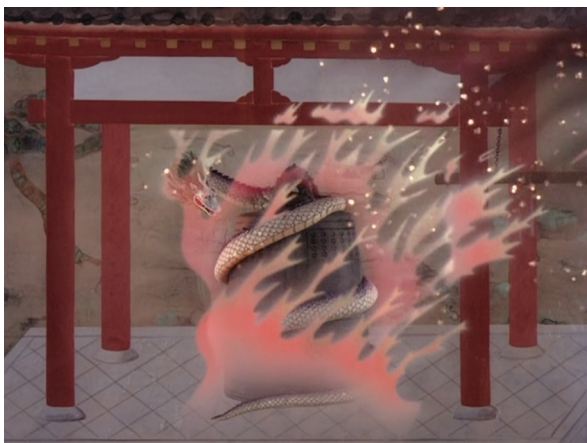


Auteur inconnu, *Dōjō-ji engi emaki*, période *Muromachi* (16<sup>e</sup> siècle), conservé dans le temple bouddhiste *Dōjōji*, préfecture de Wakayama, Japon, [http://www.dojoji.com/pdf/panf\\_e.pdf](http://www.dojoji.com/pdf/panf_e.pdf)

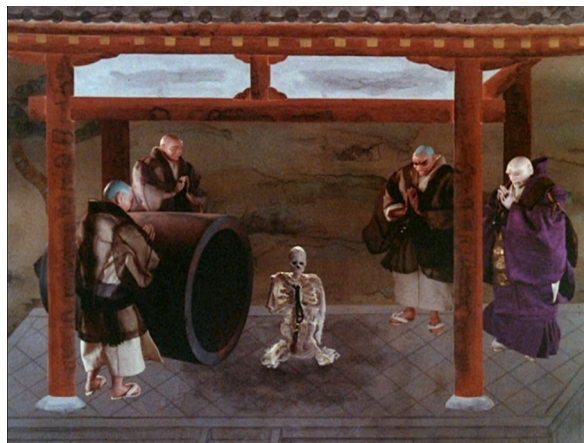
Le film suit le sens de lecture du rouleau, puisque la course poursuite se déroule également de la droite vers la gauche. Le dragon se déplace toujours dans ce même sens une fois dans le temple, mais revient sur la droite après avoir identifié le contenu de la cloche. Certains éléments du rouleau sont repris presque tels quels par Kawamoto, par exemple les couleurs de la tenue de la jeune femme sont identiques, et la position du dragon sur la cloche est presque la même dans les deux œuvres. Sur cet extrait du rouleau il n'existe quasiment aucun élément de décor en dehors des personnages, tout y est très épuré. Chez Kawamoto le temple est plus fourni en détails, mais on y retrouve néanmoins la même harmonie de couleurs. L'auteur avoue d'ailleurs lors d'un entretien avec Brigitte Koyama-Richard que son film suit le déroulé du rouleau<sup>47</sup>.

47 « Mon film se déroule exactement comme le rouleau, de droite à gauche, et l'histoire en suit exactement le récit. » Kihachirō Kawamoto, entretien par Brigitte Koyama-Richard en juillet 2009 dans Brigitte Koyama-Richard, *L'animation japonaise, du rouleau peint aux pokémon*, Paris, Flammarion, 2010 p. 204-205.





*Dôjôji*, 16min02sec



*Dôjôji*, 18min04sec

Avec tous ces éléments, on comprend donc pourquoi l'illusion de profondeur n'est pas recherchée dans les premiers films de Kawamoto, puisque les techniques de représentation de perspectives héritées du style *yamato-e* pour les *e-maki* avaient pour but de guider la lecture de la droite vers la gauche, et non pas de créer de la profondeur.

L'influence du mouvement artistique *ukiyo-e* est sensible également au sein des films de notre corpus. Ce mouvement de l'époque *Edo* (1603-1868) désigne tout autant les peintures de l'époque que les estampes gravées sur bois. Il est avant tout reconnaissable aux thèmes représentés, les centres d'intérêt de la bourgeoisie, que par une technique particulière. Cependant, malgré notre place délicate de spectateur-riche-s non spécialistes de la culture japonaise, nous pouvons observer un certain sens de « monde flottant » qui se dégage de ces œuvres, et tisser un lien avec certains décors des films de Kawamoto. Le terme de « monde flottant » vient du bouddhisme et possédait tout d'abord une connotation négative, avant d'entrer dans le langage courant. Il traduisait la notion de « monde de tristesse » ou « monde d'affliction », soit une réalité illusoire et brève, mais il glisse petit à petit vers l'idée d'un monde flottant, c'est-à-dire un monde contemporain soumis aux variations de la mode et aux fluctuations du désir. La définition actuelle du mot est donnée en 1661 par le romancier Asai Ryôï dans *Ukiyo monogatari (Dit du Monde Flottant)* : « Vivre seulement pour l'instant, contempler la lune, la neige, les cerisiers en fleurs et les feuilles des érables rougeoyants, aimer le vin, les femmes et les chansons, se moquer de la pauvreté, se laisser porter par le courant de la vie comme la gourde flotte au fil de l'eau, c'est cela que j'appelle *ukiyo*. » Les œuvres de l'époque

allaient dans le sens d'une jouissance du temps présent, dans les dimensions les plus quotidiennes. Parmi les thèmes régulièrement repris, le fantastique et la représentation de paysages sont ceux avec lesquels nous pouvons faire un parallèle dans les films de Kawamoto. Bien qu'il ne s'agisse pas d'allusion directe à ce mouvement, ni même du recours à des techniques particulières, cette idéologie bouddhiste d'un monde éphémère peut se retrouver dans les décors des films étudiés. L'absence de sol sous les pieds des personnages participe par exemple à l'impression de « flottement » qui les entoure. Herman Ooms, professeur d'histoire à l'université de Californie à Los Angeles, spécialiste du Japon ancien, nous résume les œuvres du style *ukiyo-e* comme repoussant les spectateurs lors du visionnage :

« Les *ukiyo-e* n'évitent pas les sentiments. Elles dépeignent souvent la passion ; elles sont liées au plaisir sensuel et au corps, et non au rafraîchissement spirituel ou à l'esprit. [...] Il s'agit de pratiques humaines, sociales. Parce qu'elles ont la narration comme ingrédient essentiel, elles n'incluent pas le spectateur dans la contemplation. Au contraire, elles suscitent l'émotion et l'identification aux sujets représentés, rapprochant le spectateur de la pluralité sociale et émotionnelle du monde réel<sup>48</sup>. »

Les *ukiyo-e* sont également reconnues pour jouer avec l'impression de profondeur, en créant des ambiguïtés sur la taille et la distance des éléments qui la composent. L'interprétation incertaine d'un espace à deux dimensions comme plat ou comme procurant une impression de profondeur, provient d'après Kathe Geist<sup>49</sup> de l'aplatissement de l'espace par les lignes, des fonds généralement de couleur claire, du système de lignes parallèles et de personnages tous de la même taille. Dans des œuvres du style *ukiyo-e* donc, les protagonistes ne sont pas ancrés dans l'univers et dégagent au contraire l'impression de ne pas y appartenir complètement, comme en témoigne l'absence régulière d'ombres portées, qui se retrouve également dans les films de notre corpus.

Enfin, il est important de faire également le lien avec la technique de peinture *suibokuga* ou *sumi-e* (墨絵) que l'on retrouve dans quelques scènes de *Kataku*. Développé à l'époque *Muromachi* (1336-1573), ce courant se caractérise par l'utilisation du lavis à l'encre de chine, avec la représentation de paysages comme sujet principal et sa proximité avec la philosophie du bouddhisme zen. Cette technique de peinture

48 Herman Ooms, *Forms and Norms in Edo Arts and Society*, in *Edo Art in Japan 1615 – 1868*, Robert T Singer (dir.), National Gallery of Arts, Washington, p. 45, notre traduction.

49 Kathe Geist, « Playing with space : Ozu and two-dimensional design in Japan », in Linda C. Ehrlich and David Desser (dir.), *Cinematic Landscape*, Austin, University of Texas Press, 1994.

religieuse monochrome peut être observable lors de la scène d'ouverture de *Kataku* par exemple :



Scène d'ouverture de *Kataku*, 0min11sec



*Forêt de pins* (松林図屏風) paravent, écran de droite, Tôhaku Hasegawa, période Azuchi-Momoyama, Musée national de Tôkyô

Les décors des films du corpus principal sont ainsi déterminés par des techniques picturales japonaises plutôt que par rapport aux marionnettes et à l'occupation de l'espace. Ces deux éléments peuvent ainsi sembler conçus séparément, car la construction des perspectives ne cherchant pas la profondeur dégage une impression de planéité paradoxale pour des films de stop-motion. Cependant, cette conception des décors s'articule bien avec les moments où les marionnettes sont en déplacement. L'impression de planéité dégagee par les décors appuie la construction en couloirs parallèles de l'espace, les lignes directrices qui guident plutôt vers la gauche que vers le fond de l'écran s'articulant avec la mise en scène très latérale des marionnettes en déplacement. Cependant, il existe d'autres moments où les décors semblent conçus de pair avec les marionnettes.

#### 4.3 Interactions entre éléments de décor et marionnettes

Bien que le décor et les marionnettes soient deux données presque analysables séparément, il existe des moments, au sein de scènes, où les personnages se saisissent de certains éléments de décor et où l'interaction avec l'un deux a un impact sur leur développement. Nous allons à présent analyser ces moments. Tout d'abord, relevons un premier élément régulièrement en interaction avec les marionnettes dans tous les films : les portes. Ces dernières sont régulièrement manipulées, et servent souvent à faire entrer des éléments perturbateurs dans le cadre, et donc dans l'histoire. Dans *Hanaori* tout

d'abord, la porte est l'endroit par lequel le moine va finalement se faire attraper, après plusieurs gags pour voler du *sake*. Alors qu'il passe à nouveau le bras par l'entrée pour tenter de voler la coupelle, un des antagonistes s'arrange pour que son bras passe dans un nœud coulant, l'obligeant ainsi avec un sabre à les laisser entrer, ce qu'il fera, penaud. Dans *Oni*, c'est également une porte, le *fusuma*, qui marque le point de rupture de l'histoire. En effet, après être revenu de leur partie de chasse et avoir coupé le bras du démon, c'est à la lumière de la bougie, à l'intérieur de la maison, que les deux frères réalisent que le membre coupé ressemble étrangement à celui de leur mère. Alors qu'ils réalisent avec effroi les conséquences de leurs actes et se lèvent en direction du panneau coulissant, ils n'ont pas le temps de le toucher que celui-ci bascule vers l'avant, symboliquement entraîné par le poids de la mère qui s'appuyait dessus. Un léger panoramique permet de recadrer l'image et place la mère au centre, allongée sur le *fusuma* désormais au sol, le bras ensanglanté. Dès lors, on comprend que le démon qui les a attaqués n'est autre que leur mère, et que la fin ne peut être que fatale. Dans le même ordre d'idée, c'est *via* les portes que le démon entre dans la vie du personnage principal dans *Dôjôji* puisque c'est littéralement sur le seuil de la maison de la jeune femme que les deux protagonistes se rencontrent et que l'éclairage nous révèle son côté sombre, avec un panneau coulissant toujours présent au bord du cadre. Enfin, c'est dans le temple *dôjôji* même que les deux personnages se retrouvent à nouveau, et la jeune femme entre dans le temple en forçant la porte sous sa forme de dragon.

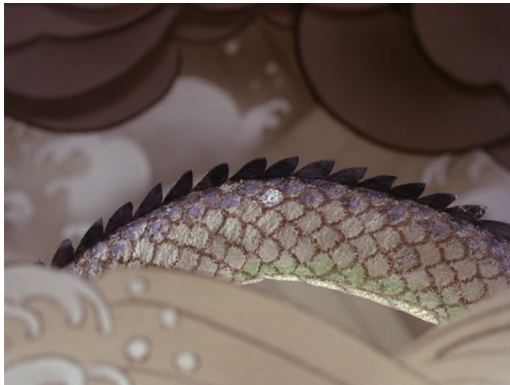
Il nous faut citer un autre élément en interaction avec les marionnettes, possédant également un impact sur l'histoire : l'eau. En effet, dans *Dôjôji* c'est un élément important, puisque c'est d'abord devant un point d'eau chez elle que la jeune femme se décide de partir à la recherche du moine. Leurs secondes retrouvailles ont lieu également autour d'un étang, où le moine s'est arrêté pour désaltérer son maître. C'est à cet endroit qu'il la repousse définitivement, et c'est ici aussi que sa transformation en démon *Hannya* commence. C'est en effet en voyant son reflet dans la mare que la jeune femme se voit pour la première fois portant le masque du démon sur sa tête. Enfin, c'est lors de la traversée de la rivière *Hidaka* à la nage qu'elle se transforme véritablement et ce jusqu'au stade final : en dragon. Entre deux vagues, elle apparaît tout d'abord avec le masque *Hannya*, puis, quelques brasses plus tard, entièrement en dragon.



*Dôjôji* 11min46sec



*Dôjôji* 11min51sec



*Dôjôji* 11min57sec



*Dôjôji* 12min02sec

Enfin, c'est dans cette même rivière qu'elle se suicide à la fin, la traversée retour lui étant impossible. C'est dans une rivière également que le personnage de la jeune femme dans *Kataku* se suicide, ce qui provoque un combat où ses deux soupirants s'entre-tuent, la damnant par la même occasion.

Enfin, soulignons dans *Hanaori* un autre élément en interaction, central dans le récit, qui est la branche basse du cerisier. Souvent cadrée seule, on devine à quelques ombres portées sur le fond et *via* les interactions des personnages que c'est un élément qui se situe sur le même plan qu'eux, et non pas complètement à l'arrière. Le jeune moine attachera lui-même le panneau indiquant que casser une branche est interdit mais, par sa faute, cette même branche sera coupée par un des antagonistes à la fin du film. Pour aller plus loin, on pourrait également souligner le parallèle entre l'apparence physique des personnages et l'aspect de l'arbre. Le visage rond et rose du jeune moine peut faire penser aux pétales du cerisier, alors que le tronc de l'arbre, que l'on devine très ancien vu sa largeur et sa hauteur, fait penser au visage tout ridé du prêtre.

Les décors sont dans leur conception, à l'instar des marionnettes, un élément propre à la filmographie de Kawamoto. Empruntant à la fois à l'usage et l'occupation de l'espace des décors de théâtre, et aux techniques picturales de styles traditionnels japonais, ils sont reconnaissables, bien qu'évoluant légèrement, d'un film à l'autre. Cependant, contrairement aux marionnettes qui, par leur nature même et leurs mouvements, créent du volume à l'écran, les décors produisent une impression de planéité, par la place qu'ils occupent -le fond de l'écran-, mais aussi par l'absence de sensation de profondeur que pourraient créer les lignes de perspectives. Cependant, ce ne sont pas deux éléments construits séparément mais bien des parties qui se répondent, soulignant la construction en couloirs parallèles lors de déplacements, ou bien par quelques éléments en interaction, à des moments clés de l'histoire.

## Chapitre 5 : Organisation bidimensionnelle de l'espace

Après avoir caractérisé les décors des films de Kawamoto, il est essentiel pour analyser leur relation avec les marionnettes de définir des notions d'espace. Nous allons dégager dans ce chapitre des termes pour désigner l'organisation spatiale des films de notre corpus, toujours dans l'objectif de souligner l'impression de planéité qui s'en dégage. Il s'agit ici de considérer les films comme des phénomènes spatiaux, comme le définit Antoine Gaudin<sup>50</sup>, c'est-à-dire que bien que nous soyons immobiles en visionnant les films, ces derniers, *via* notre sens proprioceptif constamment activé durant la projection, engagent l'ensemble de notre corps tout entier. L'auteur analyse ainsi que :

« Le spectacle cinématographique correspond presque toujours à une relation de fait entre un corps et un espace (tous deux représentés), prélevée sur un monde qui a l'apparence du nôtre, et qui, en vertu d'interconnexions sensorielles spontanées, nous paraît virtuellement "habitable" par notre propre corps de spectateur<sup>51</sup>. »

Le terme « espace » étant polysémique, il engendre des perspectives d'études différentes. Ici nous intéresserons à l'« espace que nous vivons au cinéma », soit l'« espace vécu », pour reprendre à nouveau les mots de Gaudin. Nous rejoignons la volonté de l'auteur de « ne pas considérer l'espace comme un *motif* stable *représenté* par le film, uniquement disponible pour la vue, mais bien comme un *phénomène* dynamique *produit* par le film, engageant le corps du spectateur<sup>52</sup> ». Nous avons conscience que cette notion est vaste, et nous admettons ici que nous ne traiterons pas en profondeur du sujet. Nous nous en tiendrons à ce qui importe dans le cadre de notre recherche et de notre corpus de films.

### 5.1 Distinction entre espace plat et espace limité

---

50 Dans Antoine Gaudin, *L'espace cinématographique*, Paris, Armand Colin, 2015.

51 Antoine Gaudin, *L'image-espace : propositions théoriques pour la prise en compte d'un « espace circulant » dans les images de cinéma*, *Miranda* [en ligne], 2014, en ligne depuis le 23/02/2015, <http://journals.openedition.org/distant.bu.univ-rennes2.fr/miranda/6216>, dernière consultation le 14/06/2022.

52 Antoine Gaudin, *L'espace cinématographique*, *op. cit.*, p. 10, mots en italiques par l'auteur.

Nous avons abordé les caractéristiques des décors de Kawamoto dans le chapitre précédent, ainsi que leur évolution. Le principal élément, et peut-être le plus surprenant étant donné la nature même des films, est l'absence de sensation de profondeur qui émane des premiers films. Alors même que ces derniers sont en stop-motion, par définition une technique d'animation en volume, c'est pourtant bien une impression de planéité qui se dégage de ces images. Comment l'expliquer ? Grâce aux matériaux et aux techniques picturales utilisés tout d'abord, mais une autre clé de compréhension se trouve dans la nature de l'espace présent à l'écran, que nous allons ici tenter de nommer et dont nous allons essayer de distinguer les caractéristiques. Dans un premier temps, nous qualifierons les termes d'espace d'un point de vue descriptif, en continuité avec l'analyse des décors que nous avons fait précédemment.

Dans les premiers films de marionnettes de Kihachirô Kawamoto, nous pouvons qualifier l'espace de « plat ». Ce terme s'oppose à une autre conception de l'espace, que l'on qualifie de « profond », et n'apporte aucune sensation de relief. En cela, il met l'accent sur les qualités bidimensionnelles de la surface de l'écran, les plans étant frontaux et non-longitudinaux. Les objets ont les mêmes proportions, sont situés sur le même plan, et se déplacent toujours parallèlement à l'arrière-plan. La perception de la profondeur, bien que subjective, peut être perçue *via* certains éléments que l'on peut quantifier ici, tout d'abord, l'utilisation de perspectives, notamment celles en point de fuite. Les variations de proportions permettent également de rendre compte d'une distance entre divers éléments, et ainsi d'une plus grande profondeur dans l'image. Ces deux éléments ne sont pas présents dans un espace qualifié de plat, ni dans les films de Kawamoto. En effet, comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent, les perspectives des décors dans les trois premiers films empruntent beaucoup au style *yamato-e* des *e-maki*, et ne cherchent pas à aller dans la profondeur de l'image, mais plutôt à guider notre regard vers les côtés, ainsi qu'à rendre compte de la stabilité ou au contraire, de l'instabilité de la situation des protagonistes. Dans cet espace plat, l'arrière-plan est bouché, et les personnages s'y déplacent parallèlement, au premier plan, comme nous l'avons vu dans le chapitre sur les déplacements. Les objets animés sont également toujours à la même taille les uns par rapport aux autres, peu importe leur place au sein du cadre. C'est le cas dans les films de notre corpus, comme par exemple dans des scènes de grand ensemble au début de *Dôjôji* ou de *Kataku*. Tous les personnages présents à l'écran sont de la même taille, peu importe leur placement dans l'espace. Il en résulte une confusion quant à déterminer qui se situe au premier plan ou à l'arrière-plan.





*Kataku* 0min51sec



*Dôjôji* 1min00sec

Cet effet d'aplatissement de l'espace doit beaucoup aux techniques picturales utilisées en général, notamment grâce à l'utilisation de certaines couleurs. En effet, lorsqu'elle étudie l'espace dans les films d'Ozu, Kathe Geist analyse des peintures traditionnelles japonaises et y dégage des techniques d'aplatissement liées à leur utilisation :

« Les peintres traditionnels ont aplati l'espace en utilisant des fonds blancs, dorés ou striés, qui ont tendance à pousser vers l'avant et à priver les figures tridimensionnelles du premier plan d'un espace profond à habiter<sup>53</sup>. »

C'est en effet souvent le cas des films de notre corpus, car à part dans *Oni*, les décors sont souvent de couleur claire. Mais l'autrice a également la réponse quant au décor de ce film, puisqu'elle continue en analysant le fait que sur les peintures traditionnelles « les écrans à fond d'or créent un effet similaire : les objets peints en trois dimensions, [...] semblent ne pas avoir d'espace pour exister<sup>54</sup>. » Nous pouvons alors faire le lien avec *Oni*, un film avec des décors certes très foncés (voire presque entièrement noirs), mais qui comportent beaucoup d'éléments figurés en doré. Dans les films de marionnettes animées de Kawamoto et les peintures traditionnelles japonaises, les personnages ne peuvent pas s'enfoncer dans la profondeur de l'écran, car le décor les repousse constamment au premier plan. Kathe Geist dégage cette idée d'après l'analyse de certaines œuvres, dans lesquelles existerait d'après elle le paradoxe consistant à

53 « Traditional painters flattened space by using white, gold, or gribbed backgrounds, which tend to push forward and deprive three-dimensionally rendered figures in the foreground of a deep space to inhabit. » Kathe Geist, « Playing with space : Ozu and two-Dimensional Design in Japan », in Linda C.Ehrlich and David Desser (dir.), *op. cit.*, p. 290, notre traduction

54 « Screens with gold backgrounds create a similar effect: objects painted three-dimensionally, [...] seem to have no space in which to exist » Kathe Geist, « Playing with space : Ozu and two-Dimensional Design in Japan », *op. cit.*, notre traduction

représenter des personnages en trois dimensions, mais sans leur donner l'espace tridimensionnel pour exister. Il en résulterait :

« [...] une ambiguïté créée par la présence dans chaque composition d'objets et de figures rendus en trois dimensions et pourtant privés d'un espace tridimensionnel pour exister. [...] ces sujets tendent simplement à être poussés vers l'avant, presque dans l'espace du spectateur. La tension entre bi- et tridimensionnalité s'accroît lorsqu'il y a une récession évidente dans l'espace, auquel cas il n'est plus possible de simplement pousser un objet vers l'avant<sup>55</sup>. »

Nous pouvons faire un lien entre cette citation et les films de notre corpus, car dans ces derniers des personnages tridimensionnels évoluent dans un espace bidimensionnel. La planéité de l'arrière-plan, créée par le choix des couleurs et l'utilisation des lignes de perspectives, repousse constamment les personnages vers l'avant, ne leur offrant donc pas la possibilité d'exister plus en profondeur de l'image. Ils sont tous confinés au premier plan, dans lequel ils gardent les mêmes proportions, et ne peuvent alors que se déplacer latéralement, parallèlement au fond. Les films exhalent alors une tension, entre l'aspect tridimensionnel et bidimensionnel, qui serait d'après Sébastien Denis<sup>56</sup> le propre de l'animation, car peu importe la technique utilisée, il en résulte toujours une impression déphasée du réel, une sensation de décalage, notamment parce que les équipes d'animation ne peuvent rendre compte de mouvements parfaitement réalistes, la photographie image par image ne le permettant pas.

Cependant, nous pouvons noter une évolution dans la filmographie de Kawamoto sur le rapport à l'espace, qui semble de moins en moins plat. Pour autant, même lorsque l'espace s'ouvre et que nous ne pouvons plus dès lors le qualifier de « plat », il ne peut pas être qualifié de « profond ». C'est en cela que nous utilisons le terme d'« espace limité », car s'il désigne bien un début de progression dans le fond de l'écran, il y détermine tout de même des limites. Dans cet espace-ci, l'arrière plan est toujours bouché mais on peut voir une illusion de profondeur se dégager par moments. Cela peut s'apercevoir avec quelques changements de proportions, ou quelques perspectives ouvrant

---

55 « [...] an ambiguity created by the presence within each composition of objects and figures which are rendered three-dimensionally and yet are denied a three-dimensional space to exist. [...] these subjects tend simply to be pushed forward, almost into the viewer's space. The tension between two- and three-dimensionality becomes more pronounced when there is an obvious recession into space, in which case it is no longer possible to simply push an object forward » Kathe Geist, « Playing with space : Ozu and two-Dimensional Design in Japan », *op. cit.*, p. 290-291, notre traduction.

56 Dans Sébastien Denis, *Le cinéma d'animation: techniques, esthétiques*, 3e édition, Malakoff, Armand Colin, coll. « Cinéma-Arts visuels », 2017, p.12.

vers le fond de l'image. Cet espace dit limité, est le plus développé dans *Kataku*, où le fond de l'image est par moment moins obstrué que dans les films précédents, bien que l'on ne puisse pas pour autant le qualifier de profond. Nous n'avons alors plus cette sensation aussi forte provoquée par le fait que l'arrière-plan et les personnages se situent dans deux univers perméables. Néanmoins, comme nous l'avons vu dans le chapitre sur les déplacements, bien que le personnage principal soit un peu plus éloigné du bord de l'image que dans les films précédents, il semble toujours conditionné à se déplacer dans un couloir, qui lui offre peu de possibilités de trajectoires.

L'organisation spatiale dans les films de notre corpus est donc particulière au vu de la technique d'animation utilisée, puisqu'elle n'essaie jamais de rendre compte d'un effet de profondeur. L'espace peut en revanche être parfois qualifié de « profond » pour les deux films suivants, *Fusha no sha* et *Ibara-hime mate wa Nemuri-hime*, réalisés respectivement dans les studios d'Art de Shanghai et les studios Trnka. Dans ces deux films, les décors sont réalisés en trois dimensions, comme les marionnettes, et la prise de vue ainsi que l'organisation spatiale en sont dès lors différentes. La décision d'un espace indéfinissable pour les premiers films est revendiquée par le réalisateur, nous en avons la trace lors d'un entretien avec Tsuyohiko Mibu<sup>57</sup>. Dans ce dernier, l'artiste avoue avoir été surpris par les décors en trois dimensions pour *Fusha no sha* et *Ibara-hime mate wa Nemuri-hime*, les pensant plus onéreux. L'équipe de rédaction a alors contacté Kawamoto, qui s'est expliqué :

« C'est moins cher de faire un décor en trois dimensions. Je voulais créer un monde mystérieux dans lequel il était difficile de dire s'il était en deux ou en trois dimensions en utilisant des poupées sur fond de peintures japonaises de Tsuyohiko Mibu, même si elles étaient chères. L'utilisation d'une surface plane comme fond rend également très difficile le soutien des poupées. Par exemple, lorsque la poupée marche, s'il s'agit d'une poupée tridimensionnelle, vous pouvez la faire marcher en posant réellement ses pieds sur le plateau, mais ce n'est pas possible avec un fond plat. Mais si l'arrière-plan est plat, vous devez utiliser un bâton dépassant du dos pour soutenir la poupée et l'animer. C'est un vrai plaisir de faire penser au public : "Comment ont-ils fait ça ?"<sup>58</sup> »

---

57 kokit, « N°8 : Le peintre japonais Rohiko Mibu » (その8 日本画家・壬生露彦さんのこと), sur 人形芸術へ, puppet-art.com, posté le 28/03/2021, <https://puppet-art.com/2021/03/28/%E3%81%9D%E3%81%AE%EF%BC%98%E3%80%80%E6%97%A5%E6%9C%AC%E7%94%BB%E5%AE%B6%E3%83%BB%E5%A3%AC%E7%94%9F%E9%9C%B2%E5%BD%A6%E3%81%95%E3%82%93%E3%81%AE%E3%81%93%E3%81%A8/> dernière consultation le 10/06/2022.

58 *Id.*, notre traduction.

L'espace dans les premiers films de Kawamoto n'a pas pour but d'inclure les personnages dans un univers dans lequel ils seraient parfaitement adaptés, mais bien de laisser une part de questionnement pour l'audience et ainsi donner l'impression que les protagonistes n'appartiennent pas complètement au monde dans lequel ils évoluent. Il est utile de distinguer les différents types d'espace qui existent dans les premiers films de Kawamoto car nous avons pu en cela énumérer leurs caractéristiques, et comprendre que l'impression de planéité n'est pas seulement due aux matériaux, plats par nature. Résulte de cette organisation spatiale palpable une impression délicate « d'entre-deux », dans laquelle nous ne sommes pas invité·e·s à nous plonger en tant qu'audience. Distinguons désormais l'espace à l'écran avec deux autres termes, qui ne désignent pas tant l'aspect technique de son organisation, mais le qualifie plutôt au niveau de la narration. Nous allons suivre en cela ce qu'a pu montrer André Gardiès sur l'espace au cinéma, en séparant un espace diégétique d'un espace narratif et ainsi voir en quoi cela s'applique aux films de Kawamoto, et nous éclaircie lors du visionnage.

## 5.2 Distinction entre espace diégétique et espace narratif

Les notions d'espace diégétique et d'espace narratif nous sont présentées par André Gardiès dans son ouvrage *L'espace au cinéma*<sup>59</sup> et dans le discours critique de Jacques Lévy sur cet ouvrage. Pour Gardiès, l'espace au cinéma n'est ni donné ni figuré, il est à construire, tant au niveau cognitif qu'au niveau de la perception. L'espace est le facteur essentiel de la cohérence narrative et discursive. Pour passer d'un lieu (visible, perceptible) à un espace (construit, cognitif), deux conditions sont nécessaires : la prise en compte du sujet spectateur, et la poussée vectorisante du processus narratif. Le premier type d'espace, dit diégétique, serait, selon la vision de l'auteur, celui que construit le film comme une réalité indépendante du récit. Cela peut donc poser des problèmes de lisibilité de l'action, si l'on respecte minutieusement la géographie des lieux. Dans ce cas, on pourrait classer *Hanaori* comme film présentant un espace diégétique. En effet, le décor est petit, et la géographie des lieux constamment respectée. La mise en scène va entièrement dans ce sens, puisque les mouvements de caméra permettent de retranscrire l'exacte géographie des lieux, en temps réel. Lorsque la caméra quitte le samouraï pour passer au dessus du mur et ensuite retomber sur le disciple, nous comprenons l'agencement de l'espace ainsi que la promiscuité géographique des deux protagonistes,

59 Paris, Méridiens Klincksieck, 1993.

simplement séparés par le mur du temple, et donc la possibilité de développer des gags visuels sur le principe du « pas vu pas pris », où le moine va utiliser tous les moyens en sa possession (dont passer au dessus du mur) pour boire du *sake*. Les spectateur·rice·s sont rendu·e·s complices par ce découpage, et l'auteur résume sa vision de ce type d'espace en le définissant comme suit :

« Ainsi, l'espace diégétique ne joue pas comme environnement, c'est-à-dire comme un élément actif comparable à celui des personnages, mais simplement comme un contexte tenu à distance, dont la contribution au récit sera cantonnée à une position de contenant qui rend l'action crédible (une scène en extérieur, par exemple) ou, au mieux, à l'ajout d'une coloration symbolique particulière (un haut lieu reconnaissable, une ambiance météorologique, la présence d'une foule...)<sup>60</sup>. »

L'espace diégétique est un support de la narration, rendant crédible les actions et les déplacements des personnages. En revanche, comme ce dernier est construit comme une réalité indépendante du récit, il ne réussit pas à construire l'impression d'un univers riche et à nous faire adhérer, en tant que spectateur·rice·s, pleinement à la fiction. Nous avons le sentiment que l'existence d'un hors-champ est impossible, et que les personnages sont contraints de se plier à la géographie du décor.

Au contraire, un espace dit narratif est un cadre pour l'action, il n'existe alors que pour cette dernière, et ainsi mettre les mouvements des personnages au premier plan. Dans ce cas, il peut être géographiquement incohérent, invraisemblable voire irréaliste : cela n'a pas d'importance, l'objectif est de créer un univers facile d'accès pour les spectateur·rice·s, qui croient y retrouver des repères familiers. Cette construction de l'espace se repose sur la capacité elliptique du public, cette dernière désignant le fait de se sentir à l'aise dans un agencement spatial dans lequel une bonne partie est pourtant visuellement absente. Ce n'est donc pas un espace référentiel dans la « réalité physique » mais un espace en tant que système relationnel, tel que le constitue le récit. Il n'y a pas de prise en compte de valeurs métriques, mais des relations espace-lieux entre eux et par rapport aux personnages. Le style très épuré des décors de Kawamoto, Nakagawa et Mibu va dans ce sens. On peut dans ce cas citer les trois films des passions humaines de notre corpus, dans lesquels les décors sont souvent abstraits, voire quasiment absents dans *Oni*, mais pourtant l'audience accepte l'univers diégétique que l'on lui présente. Dans ce film, l'organisation spatiale permet également d'appuyer la dynamique en place dans le

---

60 Jacques Lévy, *De l'espace au cinéma*, Annales de géographie 2013/6 (n° 694), p. 689-711.

récit, qui est de créer la distinction entre jeunesse et vieillesse, et extérieur et intérieur, le découpage ne réunissant quasiment jamais les deux. Les plans sur les jeunes frères sont ainsi plus poussés dans le rythme, les décors et la mise en scène (avec par exemple l'utilisation de travellings lors de leurs déplacements) accentuent en cela la capacité spatiale-proprioceptive<sup>61</sup> (pour reprendre les mots de Gaudin) des images, et nous transmet l'envie d'ailleurs des jeunes personnages, et traduit à l'inverse, la sensation d'enfermement de la mère, montrée toujours seule dans des plans fixes et sombres. La musique appuie cette perméabilité entre les éléments en contradiction, en utilisant des instruments différents pour caractériser l'un puis l'autre. Les jeunes frères sont ainsi accompagnés dans leurs interactions par un *shamisen* et le démon par la flûte *shakuhachi*. Le premier est un instrument à cordes frappées, et produit un son plutôt dynamique, là où la flûte, un instrument à vent à la tessiture plus aiguë, apparaît plus fragile. Reprenons les mots de Gardiès pour conclure sur ce passage :

« Avec l'échange propre au monde fictionnel, l'espace devient donc un partenaire actif de la narration en participant à la dynamique des transformations qui structurent tout le récit. Si bien que très souvent, l'acte narratif inaugural consiste en la mise en relation dynamique d'un personnage et d'un espace<sup>62</sup>. »

Par extension, l'espace narratif peut également être l'espace de l'ordre social. Il est intéressant pour l'audience de voir comment les personnages se l'approprient et parlent à travers lui, comment est-ce qu'ils respectent ou outrepassent les interdictions ou obligations liées à leur condition sociale. Dans *Hanaori* par exemple, c'est de cette transgression que proviennent les gags. En revanche, c'est de cette transgression que découle les problèmes dans les films des passions humaines et plus particulièrement dans *Dojôji*, puisqu'une jeune femme, veuve d'après l'histoire originale, tombe amoureuse d'un moine et souhaite qu'il renonce à sa mission religieuse pour elle, ce qui lui est impossible et conduira alors la jeune femme à la folie, puis à sa perte.

L'impression de planéité est grandement due au découpage technique, et à la variation ou non des angles de prise de vue. Dans les trois premiers films de notre corpus, les scènes sont peu découpées. En ce sens, nous voyons les personnages sous les mêmes angles et quasiment devant le même décor. Les plans sont frontaux, une caractéristique définie comme étant le propre d'un espace plat. Ce type de découpage est

---

61 Antoine Gaudin, *L'image-espace*, op. cit.

62 André Gardiès, *L'espace au cinéma*, op. cit. p. 135.

minimisé à l'excès dans *Hanaori*, et donne ainsi l'impression de nous placer face à une scène de théâtre que l'on serait en train de filmer, puisque nous avons la sensation que le hors-champ n'existe pas. Le décor n'existe que dans un sens, celui qui nous est présenté, et au delà il n'est plus. Dans *Kataku*, ce changement de ressenti sur le type d'espace présent à l'écran doit à plus grande variations des angles de prises de vue, puisque nous ne voyons plus seulement les personnages de face ou de profil, mais aussi de dos ou de trois quarts, et le décor nous est par la même occasion montré sous divers angles. Nous avons ainsi plus facilement la possibilité de les appréhender dans l'espace.

Pour conclure, en raison des décors reprenant les techniques picturales traditionnelles japonaises, du découpage technique faisant peu varier les angles de prises de vues, et de l'organisation spatiale en couloirs comme au *bunraku* lors des déplacements des personnages, l'espace dans les quatre premiers films de marionnettes animées Kawamoto peut être qualifié de plat, ou de limité, mais jamais de profond. S'inspirant des traditions théâtrales en nous présentant une toile de fond comme simple décor et toujours les mêmes angles de prise de vue dans son premier film, *Hanaori*, Kawamoto ne se sert de l'espace que comme d'un simple élément diégétique, qui se développera en espace narratif au fur et à mesure de sa filmographie, débouchant sur des films d'animation plus classiques dans leur mise en scène. L'espace dans les films de Kawamoto permet de traduire les émotions des personnages, même si, en raison de la sensation de planéité qui se dégage des quatre premiers nous ne pouvons pas, en tant qu'audience, y être complètement impliqué·e·s. C'est en cela que la notion « d'espace vécu » présentée par Antoine Gaudin atteint ses limites, puisque nous avons l'impression que notre corps n'est justement pas engagé par ces images, et que ces dernières nous rejettent.

## Chapitre 6 : Mise à distance des spectateur·rice·s

Lorsque nous avons étudié les marionnettes de notre corpus, nous avons souligné leur paradoxale relation à l'espace, ne jouant pas avec toutes les possibilités que leur offre leur tridimensionnalité. Globalement, il se dégage des films de marionnettes animées de Kawamoto l'impression que nous sommes mis à distance, en tant que spectateur·rice·s, qu'ils « n'engagent pas notre corps entier » pour reprendre les mots de Gaudin, et nous allons dans ce chapitre tenter de comprendre d'où vient cette sensation. Dans un premier temps, nous étudierons les moments où nous sommes habituellement invité·e·s à pénétrer dans la fiction, c'est-à-dire les scènes d'ouverture, en menant une étude comparée avec d'autres scènes d'introduction de films d'animation plus classiques dans leur mise en scène. Enfin, nous traiterons à nouveau de l'éclairage mais dans une perspective différente de celle du chapitre 2, puisque ici nous nous attarderons sur son caractère artificiel, et l'impression que celui-ci dégage alors au sein des images.

### 6.1 Les scènes d'ouverture

Les scènes d'ouverture sont importantes dans les productions cinématographiques puisqu'elles signent l'entrée dans la fiction. Elles se doivent d'introduire l'histoire et l'ambiance du film, ainsi que de captiver l'audience. Dans les films de Kawamoto, les scènes d'introduction ne peuvent pas être qualifiées de « grandioses ». Toutefois, elles participent à identifier le style de mise en scène du cinéaste, et à nous plonger dans l'ambiance du film qui va suivre. Nous avons cependant, en tant que spectateur·rice·s, la sensation étrange que ces images ne nous invitent pas vraiment à se plonger en elles, mais plutôt qu'elles nous rejettent. Nous allons tenter de comprendre d'où provient cette impression, et pour cela nous comparerons les films de notre corpus à des films d'animation plus classiques. Nous suivrons alors la méthode pour simuler l'entrée dans l'univers d'une fiction dégagée par Dick Tomasovic dans son texte *Into the deep, l'attraction de la profondeur dans les productions 3-D des studios Disney*<sup>63</sup>. Dans ce texte, l'auteur explique comment Disney donne l'impression de profondeur à l'univers dans

---

<sup>63</sup> communication réalisée pour le colloque *La Magie des effets spéciaux*, organisé par l'université de Montréal, Concordia University et l'université du Québec à Montréal du 5 au 10 novembre 2013, non publiée.



lequel vivent les personnages. D'après Walt Disney, l'astuce pour ressentir la profondeur réside dans le mouvement, et c'est pour cela que le cinéaste travaillera très tôt avec une caméra multiplane. Le principe de cette dernière est de disposer les celluloses sur différents bancs-titres (plaques de verre), placés à différentes hauteurs. Tout en haut de ce système, une caméra prend des photographies une fois tous les ajustements faits. Cette méthode permet de placer différents éléments à différentes hauteurs et ainsi d'agir sur l'un indifféremment des autres. Cette technique de caméra multiplane permet aussi, lors de la mise en mouvement, de relier les strates de l'image en leur donnant des indices de volumétrie. Ainsi, ce dispositif est régulièrement utilisé pour les scènes d'ouverture des films Disney. L'ouverture classique de films ou de séquences de la firme induit un mouvement de pénétration dans l'espace : la caméra pénètre alors le paysage, et les branchages, buissons et autres obstacles visuels s'écartent pour nous laisser nous rapprocher des protagonistes et pénétrer dans l'espace. Dick Tomasovic relève alors trois caractéristiques distinctes qui permettent de donner l'impression de profondeur au sein des films Disney, que nous allons énumérer ici. Il observe tout d'abord lors des scènes d'ouverture un mouvement dans la profondeur, qui consiste en une simulation d'un travelling avant. Comme nous l'avons décrit précédemment, les différentes strates du décors s'écartent pour laisser passer notre regard, et donner aux spectateurs le sentiment de s'enfoncer dans le lieux de la diégèse, toute une série d'obstructions visuelles s'écartant latéralement pour rendre l'impression d'entrée en profondeur (À voir par exemple les scènes d'ouvertures de *Blanche-Neige et les sept nains* de David Hand, 1937, et *Bambi* du même réalisateur, 1942). Ce mouvement s'inscrit en opposition à un mouvement de caméra latéral et de translation en deux dimensions. On peut tout de suite relever que dans les films de Kawamoto, c'est tout l'inverse. Les quatre premiers films s'ouvrent tous sur des plans d'ensemble ou de très grand ensemble, fixes ou avec des mouvements de caméra latéraux, ne pénétrant pas du tout l'image. Par exemple, dans *Hanaori*, le mouvement de caméra qui ouvre le film est un travelling descendant. Il suit le cerisier, part de sa cime et termine à son pied, ce qui nous permet de découvrir le décor, le cerisier, soit l'objet de l'interdit, et enfin les personnages principaux. Nous restons toujours à la même distance de l'arbre, et la caméra ne pénètre jamais à travers les branches. Dans *Dojôji*, le film s'ouvre par le générique, un plan sur la cime d'un cerisier puis par un lent travelling latéral de la droite vers la gauche qui suit plusieurs personnages en déplacement. Là encore, nous ne passons pas à travers les branches de l'arbre pour nous « rapprocher de la scène » dans une pulsion presque scopique, mais nous passons au

plan d'ensemble par un modeste fondu. Les personnages principaux sont au centre, et se déplacent de la droite vers la gauche, mais nous ne nous rapprochons d'eux par la suite que grâce à un nouveau fondu. Dans *Kataku* et *Oni*, les plans d'introduction sont fixes, mais dans le premier le personnage est caché par de la brume et son large chapeau, ce qui lui donne une apparence énigmatique appelant à la méfiance. Quant au deuxième, nous avons juste après le générique un plan sur le personnage de la mère, bien pitoyable. *L'incipit* résume sa vie, et passe pour cela de gravures en gravures. C'est ce personnage, en fondu, qui sert de liant et passe d'une information à une autre. Aucun mouvement de caméra ne nous invite, en tant que public, à s'enfoncer au sein des images, et c'est le personnage est surimpression qui assure la fluidité du défilement des gravures. Dans toutes ces scènes d'ouverture, aucun mouvement de caméra ne pénètre l'espace. Il n'y a de toute façon aucun élément au premier plan à percer. Lorsque l'on se rapproche des personnages, c'est *via* des fondus quittant un plan d'ensemble et débouchant sur un plan rapproché ou en pied des personnages. Cela nous permet de mieux les voir, afin de commencer à les caractériser. Lors de ces plans rapprochés, nous ne distinguons plus vraiment le décor, qui est soit flou, soit non reconnaissable. Nous gardons donc une distance respectable avec les personnages, et nous nous rapprochons d'eux pour mieux les distinguer du fond, non pour être happé·e·s au cœur du monde diégétique. Vient ensuite le deuxième point de la méthode déglagée par Dick Tomasovic, à savoir la restitution de l'effet de profondeur, par le découpage de l'image en série de strates que le public est invité à traverser. Il existe alors une forme de porosité entre l'espace de la salle et l'espace de l'écran. Toujours d'après l'auteur, la possibilité de ce franchissement de l'espace liminaire s'incarne dans « une série de petits mobiles, qualifiés avant tout par leur légèreté, leur furtivité ou leur fugacité ». Il s'agit souvent par exemple d'« objets flous », comme la pluie, du brouillard ou de la fumée. Ces éléments sont utilisés pour étendre l'espace diégétique mais aussi et surtout comme liant, marqueurs de la coprésence de tous les éléments du film. Cela a pour effet de renforcer la dramaturgie et de créer de la proximité avec les émotions des personnages, car :

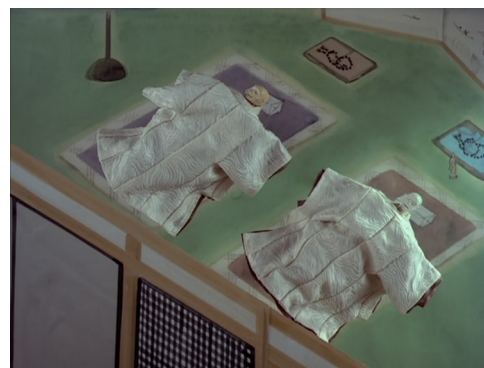
« ce type d'effets [...] sont toujours développés dans les productions Disney avec un soin particulier, et surtout, de manière significative, à la fois émotionnellement et spatialement. Il ne s'agit pas seulement de co-présence par débordement d'éléments du cadre, mais

bien de renforcement, dans des moments dramatiquement importants, d'une proximité avec les émotions des personnages<sup>64</sup>. »

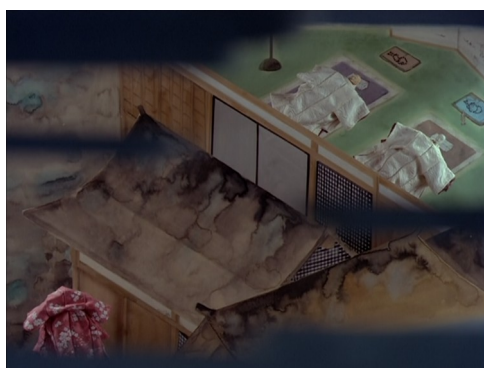
Nous avons déjà relevé dans le chapitre sur les décors et l'héritage culturel traditionnel japonais les *kasumi*, ces nuages en bandes présents sur les *e-maki* que l'on retrouve en bord de cadre dans les films de notre corpus, et avec lesquels on pourrait faire le lien avec les effets décrits ci-dessus par l'auteur. Cependant, dans les films de Kawamoto, ces bouts de brumes servent à encadrer l'image, et non pas à créer une sensation de profondeur. Nous pouvons cependant relever que dans *Dojôji* ces éléments ont la fonction de traduire un certain état d'esprit des personnages, voire de signifier un danger. Prenons par exemple, la scène où la jeune femme s'introduit de nuit auprès du moine pour lui demander de rester auprès d'elle. Dans cette scène, les *kasumi* sont d'un gris très foncé, presque noir, et apparaissent pour signifier l'arrivée de la jeune femme.



*Dojôji* 2min43sec



*Dojôji* 2min49sec



*Dojôji* 2min53sec



*Dojôji* 3min17sec

64 Dick Tomasovic, *Into the deep, l'attraction de la profondeur dans les productions 3-D des studios Disney*, communication réalisée pour le colloque *La Magie des effets spéciaux*, organisé par l'université de Montréal, Concordia University et l'université du Québec à Montréal du 5 au 10 novembre 2013, non publiée.

Lorsqu'ils réapparaissent plus tard dans le film, même dans des tons plus clairs, c'est toujours pour simuler un avertissement, par exemple avant que le moine ne décide d'entrer dans le temple *dôjôji*, dont la protection sera illusoire et dans lequel il y trouvera la mort, où lors des secondes retrouvailles des personnages, autour du petit étang, ce moment marquant le début de la transformation en démon de la jeune femme.

Dans la continuité, le troisième point dégagé par Dick Tomasovic traite de la liaison entre la profondeur de la mise en scène et la profondeur des émotions. Ainsi, la profondeur stéréoscopique est en adhésion avec la profondeur émotionnelle de la scène. *A contrario*, dans notre corpus, les films n'utilisent pas ce paramètre. Par exemple, la scène d'ouverture du premier film de notre corpus, *Hanaori*, est simple dans sa configuration, et traduit finalement le fait que l'histoire, ainsi que les interactions et évolutions des personnages, restent élémentaires. Le but premier de l'ouverture est alors que le public saisisse les informations principales de la fiction, c'est-à-dire l'organisation du décor, les personnages principaux et l'enjeu de l'histoire. La scène commence tout en haut du cerisier, devant lequel s'affiche le titre, en rythme avec la musique. Le long travelling de haut en bas nous fait descendre le long du cerisier et arriver à son pied, nous réalisons sa taille et donc son âge, imposant le respect. Le travelling finit à son pied et à cet endroit nous y rencontrons deux personnages, le prêtre et le moine. Nous discernons assez vite leurs caractères, grâce à des interactions très simples. La mission principale du film est rapidement mis en place : le prêtre part, confie le temple à son disciple, en lui martelant la règle principale : ne pas casser les branches du majestueux cerisier. Lors de cette scène, on voit la quasi-intégralité du décor, c'est-à-dire la cour du temple, qui ne comprend que le mur et la porte de sortie à sa gauche, le cerisier en son centre, un ruisseau en bas et des éléments de décor de jardin zen. La scène introduit également très rapidement les personnages, aisément caractérisés, grâce à leur aspect caricatural. L'enjeu du film est posé dès les premières minutes, puisque le titre le rappelle devant des branches du cerisier en question, puis est appuyé par les interactions entre les deux personnages qui suivent. Comme nous l'avons décrit précédemment, *Hanaori* donne beaucoup l'impression d'être du théâtre filmé, par sa toile de fond en guise de décor, ses angles de prises de vues qui varient peu, et des personnages aux actions très exagérées. S'installe alors dès le début de la fiction l'impression d'un quatrième mur, à la porosité forte, obligeant l'audience à rester à distance. Si l'on se rapproche des personnages, c'est pour passer d'un plan de grand ensemble à un plan en pied, et ainsi mieux voir leurs expressions, les détails des masques et des vêtements, mais nous ne sommes pas

invité·e·s à nous rapprocher émotionnellement des personnages, ni mêmes encouragé·e·s à compatir à leurs émotions. Il n'y a pas de sensation de profondeur appuyée par le cadrage ou par un mouvement de caméra, qui irait de pair avec la profondeur des émotions ressenties par les personnages. De toute façon, ces derniers sont très naïfs, et tout ce qu'ils ressentent est moqué dans ce film.

Relevons cependant que dans les films de notre corpus secondaire, les scènes d'ouverture se rapprochent beaucoup de celles décrites par Dick Tomasovic dans l'exposition de la méthode dysnéienne. En effet, dans *Ibara-hime mata wa Nemuri-Hime*, le film s'ouvre avec une référence aux adaptations de contes de fées par Disney, puisque nous avons tout d'abord un plan reconstituant une première page de livre de contes, contenant le titre de l'histoire ainsi qu'une illustration, dans laquelle la caméra s'avance, grâce à un fondu enchaîné. Elle pénètre dans le château au centre de l'image, et une fois à l'intérieur, nous permet d'y retrouver la princesse au cœur de l'histoire. Cette dernière se met alors à raconter son histoire, et finit par lancer un flash-back avec un regard caméra. Lors du plan sur elle, où nous la découvrons en train de broder dans une des pièces du château, la caméra zoome à nouveau et se rapproche au point de ne garder que la tête et le buste de la princesse, au centre du cadre. Les transitions utilisent le même procédé que pour les films précédents, c'est-à-dire des fondus, et la scène est graduellement organisée comme par exemple celle de *Dôjôji* ou *Hanaori*, passant du titre à un plan d'ensemble puis à un plan plus rapproché sur les personnages. Or, dans le film réalisé dans les studios tchèques, l'impression résultant de cette scène n'est pas la même. Les fondus marquent des ellipses dans le mouvement amorcé de rapprochement avec le personnage principal, et comme l'espace dans ce film est profond, nous avons la sensation, nous les spectateur·rice·s, de franchir la limite physique de l'écran de cinéma et de passer « de l'autre côté », entrant ainsi dans la pièce où se trouve la princesse.



*Ibara-hime mata wa Nemuri-hime*  
0min31sec



*Ibara-hime mata wa Nemuri-hime*  
0min35sec



*Ibara-hime mata wa Nemuri-hime*  
0min40sec



*Ibara-hime mata wa Nemuri-hime*  
0min41sec



*Ibara-hime mata wa Nemuri-hime*  
0min43sec



*Ibara-hime mata wa Nemuri-hime*  
0min56sec

Par la pénétration de ce qui s'apparente à la première page d'un livre de contes pour arriver au cœur de la fiction, Kawamoto reprend ici un schème régulièrement mis en scène par Disney, dans *Cendrillon* (1950) ou *La Belle au bois dormant* (1959) (ce dernier étant justement parodié par Kawamoto et ses équipes) de Clyde Geronimi, pour n'en citer que deux. Lorsque l'on pénètre à l'intérieur du livre, nous sommes ainsi prévenu·e·s que l'histoire, d'habitude spatialement plate et incarnée par des mots, va « prendre vie ». Nous sommes invité·e·s à pénétrer dans la fiction, à découvrir l'univers des personnages comme l'ensemble d'un monde réel. Le personnage principal s'adressant au public renforce la volonté « réaliste » de la mise en scène, et interpelle directement l'audience, qui est dès lors plus impliquée dans l'histoire. Rien à voir donc, avec le conteur de *Kataku*, car bien qu'il tienne le rôle de celui qui interpelle le public, l'attente avant de révéler son visage donne un caractère mystérieux à son histoire, et crée une distance avec le public puisqu'il ne donne pas l'impression de s'adresser directement à lui, et appelle par la même occasion à une sorte de méfiance. Dans *Fusha no Sha*, l'entrée dans la fiction se fait en suivant le personnage principal qui pénètre dans une ville. On le suit, il est alors de dos, au centre du cadre et s'avance vers le fond de l'écran. Nous sommes, en tant que public, engagé·e·s à le suivre, en entrant derrière lui dans la ville de l'histoire, que l'on peut symboliquement comparer à une entrée dans l'univers de la fiction pour nous. Il est devant nous, en position de guide, et son histoire ainsi que toutes ses actions nous sont contées. Bien que nous n'ayons pas dans ces deux films toutes les caractéristiques des ouvertures chez Disney, nous pouvons aisément soulever la distinction avec la mise en scène des ses films précédents, et tenter un rapprochement. À l'inverse des films des passions humaines, les personnages principaux aident le public à pénétrer dans la fiction, en les interpellant et en prenant la place centrale à l'écran lors de la scène d'ouverture. *A contrario* donc, dans les films de notre corpus principal, nous ne sommes ni invité·e·s à pénétrer dans l'image, ni, par la même occasion, dans la fiction. Si nous ajoutons à cela l'impression que les personnages flottent dans les décors qui les entourent, car l'espace plat donne la sensation de les repousser de l'arrière-plan, nous faisons alors face à des images indécises. Sébastien Denis estime que le propre de l'image de film d'animation est de se trouver dans une sorte d'entre-deux, ouvrant sur un univers difficile d'accès pour quiconque cherche au cinéma du réalisme dans la mise en scène et le rapport au monde :

« Le réalisateur fait appel à une technique particulière (il aurait pu en utiliser une autre) pour créer un rapport déphasé au réel. C'est toujours par un décalage avec les images

que l'on sait appartenir au monde réel que les mondes parallèles de l'animation ouvrent des brèches, des passages<sup>65</sup>. »

Les « mondes parallèles » présentés ici par l'auteur seraient inhérents au cinéma d'animation où l'inerte s'anime, et où des marionnettes évoluent dans un univers plat. Le terme de « brèches » ou de « passage » résume bien les scènes d'introduction des films de notre corpus, dans le sens où ils désignent tout deux une petite ouverture. Tels les personnages des *ukiyo-e*, les protagonistes de Kawamoto ne se fondent pas totalement dans leur univers, et semblent évoluer dans un entre-deux, un monde flottant.

## 6.2 L'éclairage artificiel

Nous avons déjà analysé l'éclairage comme révélateur des émotions des personnages dans le chapitre deux, en étudiant conjointement les lumières dirigées directement sur les visages et l'éclairage ambiant. Ici, nous allons aborder l'utilisation de la lumière dans une autre perspective, celle de la mise à distance du public. L'usage de la lumière est volontairement rendu très visible dans les premiers films de notre corpus, puisqu'il permet de faire varier les émotions sur les visages, et ainsi de nous faire comprendre les émotions traversées par les protagonistes. Toutefois, cet emploi manifeste fait revêtir à l'image un aspect très artificiel et très théâtral (sans que cela n'est une quelconque connotation péjorative). Comme l'explique Virginie Fermaud dans *L'être-vu* lorsqu'elle analyse les films de Yasujirô Ozu, la lumière volontairement artificielle accuse la facticité du cinéma et rend visible le travail de l'éclairagiste. En résulte une mise à distance, puisque le public sort de la fiction :

« Les lumières deviennent surnaturelles : le spectateur a clairement conscience d'être dans une fiction, il sent la caméra. Cette manière de signaler le caractère fictif de l'action se retrouve fréquemment dans les arts de la scène au Japon, avec par exemple les *emaki* avec les *etoki*<sup>66</sup>. »

D'après l'autrice, se serait donc le mélange de deux médiums (l'image et le texte dans le cadre des *e-maki*), qui crée la rupture avec la fiction. Or, il existe dans notre corpus beaucoup de plans avec un éclairage absolument non réaliste dans sa configuration, qui

---

65 Sébastien Denis, *Le cinéma d'animation: techniques, esthétiques*, 3e édition, Malakoff, Armand Colin, coll. « Cinéma-Arts visuels », 2017, p.12.

66 Virginie Fermaud, *L'être-vu : confrontations entre Voyage à Tokyo d'Ozu Yasujirô et Profonds désir des dieux d'Imamura Shôhei*, Paris, L'Harmattan, 2017, p. 56.



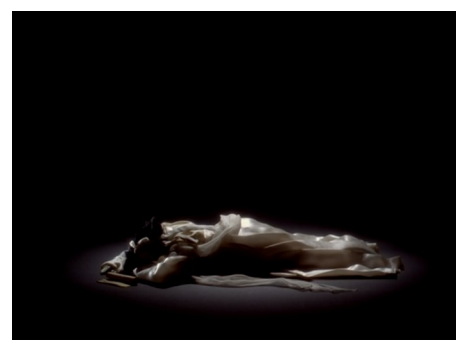
peut nous rapprocher de ce que l'on peut trouver dans une convention théâtrale plutôt occidentale, avec un aspect dramatisant. Prenons par exemple la scène finale lors de la descente aux enfers de la jeune femme dans *Kataku*. Après plusieurs plans où nous voyons le personnage descendre et passer devant des gravures représentant des souffrances infernales, la jeune femme finit par disparaître dans un fondu, et à l'image n'est montré que des flammes. Puis, comme un rideau de théâtre, ces dernières se lèvent dans un ensemble uni et quittent l'écran par le haut, révélant la jeune femme, à terre. Le décor est entièrement noir, et le personnage est éclairé par une lumière zénithale, formant un halo tout autour de lui. Entièrement vêtue de blanc, la lumière renforce le contraste entre blanc et noir. Lorsqu'elle se relève en position assise, son visage est éclairé de manière uniforme.



*Kataku* 16min26sec



*Kataku* 16min27sec



*Kataku* 16min28sec

La lumière appuie le caractère dramatique de la scène, et nous apparaît presque artificielle par rapport à d'autres plans. Bien que nous puissions relever que l'éclairage est régulièrement utilisé dans ce film comme un moyen de distinguer les parties en flash-back et les parties se déroulant dans la temporalité du moine, c'est ici presque trop excessif pour que nous y adhérons. Comme le décrit l'autrice précédemment citée, l'éclairage revêt un caractère artificiel nous sortant de la fiction puisque nous prenons conscience qu'il est extérieur à la diégèse, et assume un côté « théâtre filmé ». La lumière révèle ainsi son caractère réflexif en plus de son aspect sémio-narratif, et prend une dimension presque psychologisante qui peut sembler excessive.

Dans *Hanaori*, l'éclairage revêt régulièrement un caractère volontairement artificiel, mais dans un but comique. Reprenons par exemple, la scène où, après avoir senti les effluves de *sake* qui lui parviennent par la porte, le jeune moine apparaît succinctement à des endroits improbables du cadre, avec un éclairage très fantaisiste, le tout face au public. À ces moments, le personnage brise le quatrième mur, puisqu'il regarde

directement l'audience. Cette sollicitation du public crée une rupture de ton qui sert habituellement à rapprocher émotionnellement les spectateur·rice·s des personnages, or ici l'effet est inverse. Cette méthode métafictionnelle du récit interroge alors notre rapport entre la fiction et la réalité. La suspension consentie de l'incrédulité est ainsi interrompue, et nous sommes renvoyé·e·s à notre propre condition de spectateur·rice·s. Un peu plus tard dans ce même film, la lumière est utilisée pour marquer une ellipse. Alors que le moine est endormi au pied du cerisier, le niveau de luminosité baisse, et une lumière rouge provenant de la gauche du cadre s'allume. Cet effet sert à marquer le temps qui passe en figurant la lumière du soleil couchant, et le plan suivant, censé donc se dérouler le lendemain, reprend le même éclairage ambiant présent dès le début du film. Par ailleurs, cet éclairage uni et plus diffus ne permet pas de situer les scènes dans un moment de la journée précis. La démarche du réalisateur et le travail des éclairagistes deviennent dès lors explicites et nous rendent alors conscient·e·s du caractère fictionnel de ce qui nous est présenté à l'écran.



*Hanaori* 12min06sec



*Hanaori* 12min11sec



*Hanaori* 12min12sec

L'utilisation de la lumière dans *Hanaori* fait penser au travail d'éclairage que l'on pourrait retrouver au théâtre, et appuie en cela, comme dans les films des passions humaines mais dans un objectif différent, le caractère « théâtre filmé » des images, et assume son aspect factice.

Finalement, peut-être que cette impression de mise à distance en face d'images nous évoquant celles de représentations théâtrales filmées est avant tout culturelle, puisque David Desser retrouve cette tendance, au sein du théâtre traditionnel japonais, d'accentuer encore plus ses propriétés théâtrales, et assume que cette esthétique se retrouve dans le cinéma japonais en prises de vues réelles :

« Même, ou peut-être surtout, le théâtre traditionnel japonais met l'accent sur la "théâtralité" de sa présentation. Le cinéaste peut travailler sur le même mode esthétique,

en mettant l'accent sur les caractéristiques particulières du cinéma : les possibilités de durée (la prise longue) ou, alternativement, le découpage ; les qualités de la lumière, les nuances de gris et les espaces vides dans la mise en scène ; les paradigmes narratifs tirés du théâtre ou de la littérature, et ainsi de suite<sup>67</sup>. »

Cependant, mettre tous ces paramètres sur le compte d'une obscure et lointaine culture japonaise, soi-disant insaisissable en tant que public occidental, serait un peu trop rapide. La notion de « théâtralité » est très difficile à définir, puisqu'elle désigne les caractéristiques propres au théâtre, aujourd'hui compliquées à rassembler. Cependant, dans le cadre du théâtre traditionnel japonais, nous pouvons définir ses caractéristiques comme étant celles de la frontalité du public face à la scène, et du décor en toile de fond. Au Japon, l'éclairage au théâtre se doit d'être naturel et ne possède pourtant pas l'aspect dramatisant que nous trouvons dans notre corpus. Néanmoins, dans les films, l'artificialité de l'éclairage nous renvoie devant le fait évident que nous sommes face à une fiction, et en cela interrompt la suspension consentie de l'incrédulité, nous renvoyant à notre scepticisme.

Devant les films de notre corpus nous sommes invité·e·s à prendre une posture réflexive, en restant à distance de la fiction. Comme l'analyse Herman Ooms lorsqu'il parle des *ukiyo-e*, nous ne sommes pas inclu·e·s dans la contemplation. Dès lors, nous gardons nos distances avec ce qui nous est présenté à l'écran, questionnant notre rapport entre fiction et réalité.

Pour Kihachirô Kawamoto il est important de produire des spectateur·rice·s réflexif·ve·s, en les questionnant sur la réalité de ce qui est présenté à l'écran. En jouant avec les couleurs, l'absence de perspective, et d'autres techniques picturales traditionnelles mais aussi par le peu de variation d'angles de prise de vue et l'artificialité de l'éclairage dans la mise en scène, l'audience est invitée à prendre ses distances vis-à-vis de ce qui lui est montré à l'écran. L'espace plat nous renvoie des images hybrides, avec des personnages tridimensionnels évoluant dans un univers bidimensionnel, ayant

---

67 « Even, or perhaps especially, traditional Japanese theatre emphasizes the "theatricality" of its presentation. Filmmaker may work in the same aesthetic mode, emphasizing the cinema's particular characteristics : durational possibilities (the long take) or, alternately, découpage; the qualities of light, shades of gray, and empty spaces within the mise-en-scène; narrative paradigms drawn from theatre or literature, and so forth », David Desser, « Gate of flesh (tones) : Color in the Japanese Cinema », in Linda C. Ehrlich and David Desser (dir.) *Cinematic Landscape*, Austin, University of Texas Press, p. 308-309, notre traduction.

l'impression de « flotter » et ne pas appartenir complètement au monde fictionnel dans lequel ils évoluent.

## **Partie 3 : Les moments de métamorphose, articulation entre décor et personnage**

Dans nos deux précédentes parties nous avons analysé séparément les marionnettes, éléments tridimensionnels de notre corpus, et les décors, bidimensionnels. Nous avons ainsi dégagé les caractéristiques de chacun mais il est temps désormais de lier ces deux éléments, et ainsi finir de répondre à la problématique qui les associe malgré leur nature différente, au sein des films étudiés. Pour cela, nous allons nous intéresser à des moments clés des films, les moments de métamorphose, et voir en quoi la relation entre les personnages et le décor, et donc entre volume et planéité, fonctionne. Pour cela, nous allons dans un premier chapitre analyser les moments de métamorphose des personnages, nous intéresser à leur mise en scène mais aussi voir en quoi cette notion est le propre de la marionnette, puis dans un deuxième et dernier chapitre nous verrons en quoi la notion de métamorphose est aussi fortement présente dans l'écriture de contes, ce qui explique sa place au sein des films de notre corpus, car ces derniers sont des adaptations de ce type de récits.

## Chapitre 7 : Marionnettes et métamorphose

Dans le dernier chapitre de notre première partie, nous avons étudié les transformations psychologiques vécues par les personnages des films portant sur les passions humaines. Cependant, en plus de cet aspect métaphorique, nombre de personnages subissent également une transformation sur le plan physique, et en cela révèlent, littéralement, leur côté démoniaque. Nous allons nous demander dans ce chapitre si la transformation est propre aux récits adaptés des films de notre corpus, quel est l'impact sur les personnages et leur animation, et finalement nous demander si cette notion de transformation ne serait pas inhérente à l'animation de marionnettes en général.

### 7.1 Des métamorphoses frontales chez Kawamoto

L'idée de personnages au caractère double est régulièrement présente dans les films de notre corpus et détermine l'appartenance de l'histoire au registre comique ou tragique. Par exemple, dans *Hanaori*, le fait que le jeune moine se révèle un ivrogne irresponsable ou le prêtre un pervers est surprenant et crée ainsi une rupture de ton entraînant l'effet comique au sein de la narration. Quant à la trilogie des passions humaines, il existe toujours au moins un personnage qui se révèle ne pas être humain, mais une créature fantastique, souvent démoniaque. Il y a la mère dans *Oni*, qui devient le démon *Hannya*, la jeune femme dans *Dôjôji*, qui suit la même transformation (mais va même plus loin puisqu'elle atteint le stade final et se transforme en dragon), et enfin la jeune femme dans *Kataku*, qui se révèle être un fantôme. Est-ce donc le propre de la narration des films de Kawamoto que d'avoir un personnage qui se transforme ?

Nous l'avons étudié dans notre première partie, les masques que figurent les visages des marionnettes sont fortement inspirés du *nô*. Nous avons déjà reconnu les masques de vieillards, de jeunes femmes, d'hommes et de démons régulièrement utilisés. Les histoires des films de notre corpus proviennent également de registres de théâtre traditionnel, dont beaucoup sont des adaptations. Dans les pièces classiques, il existe un schéma assez récurrent de la transformation en démon d'un·e protagoniste. En effet, il est assez répandu culturellement que la frontière entre les humains et les démons soit poreuse, et que donc ces derniers soient présents parmi nous. La notion de transformation est ainsi au cœur de la narration, puisqu'elle provient du registre des pièces adaptées. De

plus, les films revêtent un aspect mythologique ou renvoient au conte, des récits dans lesquels la métamorphose tient une place importante, mais nous traiterons de ce point dans le chapitre suivant. Pourtant, assez curieusement, Kawamoto et ses équipes ne se servent pas de l'animation pour la métamorphose des personnages. Au contraire, les procédés utilisés sont plutôt théâtraux et reposent sur des changements d'éclairage, ou sur des effets de mise en scène, des paramètres bidimensionnels. Habituellement, les métamorphoses cinématographiques se font *via* la ligne de dessin (quand il s'agit d'un dessin animé), qui se modifie image par image, ou par le biais du montage, avec des ellipses, des fondus ou des *cuts*. Or, dans les films de notre corpus, les transformations des personnages, c'est-à-dire leurs changements de « masques », ne se font jamais devant les spectateur·rice·s. Dans *Oni* par exemple, la mère oriente son visage vers le fond, puis se retournant brusquement, nous révèle sa soudaine transformation en démon *Hannya*, par son changement de visage. La transformation est très frontale, et donc bidimensionnelle. Pareillement dans *Dôjôji*, c'est au détour d'un reflet dans un point d'eau que l'on surprend le masque *Hannya* sur le visage de la jeune femme, puis, quelques plans plus tard, elle atteint le stade final de cette transformation (la métamorphose en dragon) au cours de sa traversée à la nage de la rivière. Les vagues et mouvements de ses bras passant devant son visage permettent de le cacher, et le changement de masque s'effectue alors lors de ce court moment hors de notre vue. Entre deux brasses son visage se change en celui du démon précédemment cité, puis, au détour d'une ultime vague, en dragon.



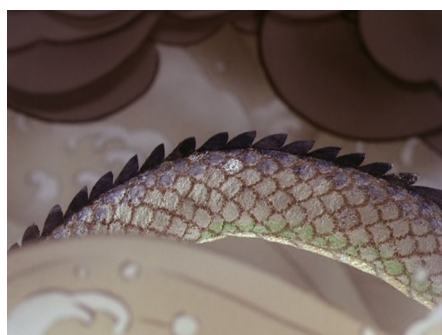
*Dôjôji* 11min47sec



*Dôjôji* 11min48sec



*Dôjôji* 11min50sec



*Dôjôji* 11min55sec



*Dôjôji* 11min58sec



*Dôjôji* 12min02sec

Lors de ce moment au cœur de la rivière, nous sommes face à une sorte d'incertitude spatiale ou formelle, créant ainsi une forme de flottement. Deux « régimes d'animation » cohabitent, nous amenant à douter de ce que l'on voit, et de la solidité des formes. L'effet de transformation est donc avant tout frontal, comme une sorte d'hommage aux pièces dont les films sont adaptés. D'ailleurs, dans le théâtre *nô*, pour tout changement de masque ou de costume, l'acteur se retire en coulisses. Cette tradition est préservée dans les films de Kawamoto, et le public n'est jamais le témoin direct du changement de visage d'un personnage, et par la même occasion, de son changement d'identité. Cette transformation physique est toujours amenée de manière soudaine. De toute manière, les masques des protagonistes étant directement tirés des masques du *nô*, leur rigidité empêche un changement progressif des traits à l'écran. Les visages des marionnettes n'étant de plus ni à articulation ni à substitution, aucun changement que ce soit ne nous est jamais montré progressivement, ou alors *via* un paramètre extérieur, comme l'éclairage, que nous avons déjà étudié.



1<sup>er</sup> temps de la transformation de la mère

*Oni* 5min35sec



2<sup>e</sup> temps de la transformation de la mère

*Oni* 5min36sec



3<sup>e</sup> temps de la transformation de la mère

*Oni* 5min37sec

Cependant, bien que le théâtre reste au cœur de la mise en scène pour les transformations des personnages, certaines transformations reposent sur des propriétés purement cinématographiques. Par exemple, dans *Kataku*, l'effet de transformation, ou plutôt de révélation de la véritable nature du personnage, est créé grâce au fait que les



visages de jeunes femmes sont presque identiques. Celle contant l'histoire du tertre au moine s'avère finalement être le fantôme du personnage dont elle raconte la mésaventure. Leurs visages s'assimilent l'un dans l'autre *via* un effet de fondu lorsque commencent les flash-back, et casse ainsi ici la bidimensionnalité de la représentation, en privilégiant des corps s'entremêlant à l'image. Kawamoto utilise aussi dans ses films une particularité propre au cinéma, celle consistant à découper l'espace par le cadrage. Dans ses films, les créatures fantastiques ne sont jamais montrées avec des êtres humains dans le même plan. Le cadrage les sépare, nous présentant toujours soit l'un, soit l'autre. S'il existe une interaction entre les deux, et qu'elle nous est présentée à l'écran, c'est toujours dans des moments de flou, où nous ne sommes pas certain·e·s du véritable caractère de l'autre. Par exemple, lorsque le jeune frère d'*Oni* se fait attaquer dans l'arbre, on ne voit que le bras du « démon » lui attraper les cheveux, et ce dernier a une apparence totalement humaine.



Le jeune frère sur le point de se faire attaquer

*Oni* 3min36sec

Dans *Dôjôji*, lors des secondes retrouvailles autour du point d'eau, bien que le moine ait aperçu juste avant la jeune femme avec le masque *Hannya* sur le visage, c'est sous une apparence totalement humaine qu'elle se raccroche à lui, dans une ultime tentative. Ce plan, volontairement nébuleux, laisse d'ailleurs le doute quant à la véritable transformation de la jeune femme. En effet, on comprend avec le plan précédent que le jeune homme repère enfin la jeune femme après sa course et que le plan sur elle est donc en vue subjective. Alors que ce dernier commence avec un cadrage du haut du corps de la jeune femme seulement, alors d'apparence humaine et haletante suite à sa course, vient alors se glisser dans un effet de rideau une vision de la jeune femme dans la même position et de la même échelle, mais cette fois-ci avec le masque et les cheveux du démon *Hannya*. La lumière est diffuse, le bord du cadre est flou, comme un rappel de la vue subjective de la jeune femme sur le moine lorsqu'elle le rencontre pour la première fois, l'effet étant inversé dans ce cas, puisque lui n'en tombe pas amoureux mais au contraire, prend peur.



Le moine sert de l'eau à son maître

*Dôjôji* 8min34sec



Le moine remarque la présence de la jeune femme

*Dôjôji* 8min36sec



Plan sur la jeune femme, vue par le moine

*Dôjôji* 8min38sec



Vision de la jeune femme transformée en démon *Hannya*

*Dôjôji* 8min40sec

On ne sait donc pas vraiment s'il s'agit d'une transformation véritable puisqu'il ne s'agit « que » de la vision du protagoniste, et que la jeune femme ré-apparaît avec un visage et une attitude totalement humaine dans les plans qui suivent. Ce principe, de séparer les êtres réels des fantômes, a été théorisé dans la méthode Konada, par Hiroshi Takahashi et Kiyoshi Kurosawa<sup>68</sup>, d'après la mise en scène de Chiaki J. Konada, pour les films de *J-horror*. Bien que ce genre soit postérieur aux films de notre corpus, certains points sur la mise en scène des fantômes sont intéressants pour nos analyses. Par exemple, le but de la règle citée précédemment est de ne toujours montrer que le point de vue du personnage humain, nous questionnant toujours plus sur la véracité de ce qu'il vit. Ainsi, l'idée principale est de se concentrer sur la terreur des victimes en ne montrant jamais le point de vue du monstre. En outre, un autre des objectifs de cette méthode est de ne pas présenter les fantômes de manière trop claire, pour toujours laisser le doute s'installer et

68 Méthode présentée dans Stéphane Du Mesnildot, *Fantômes du cinéma japonais : les métamorphoses de Sadako*, Pertuis, Rouge Profond, 2011.

ainsi effrayer l'audience. La musique est un paramètre permettant d'appuyer la séparation entre le surnaturel et les humains, puisque dans *Oni* par exemple, les thèmes et instruments utilisés diffèrent en fonction de la nature du protagoniste à l'écran. Le réel, et donc les deux frères, sont accompagnés d'un *shamisen*, un instrument traditionnel japonais à trois cordes pincées, tandis que le surnaturel (c'est-à-dire la mère et le démon), sont accompagnés d'une flûte *shakuhachi*.

Les transformations subies par les personnages sont donc figurées par ces changements de masques, mais ces derniers n'ont pas seulement un impact sur le visage. Dans *Oni*, lorsque la mère rampe vers son bras et change de visage, sa métamorphose semblant ainsi impacter tout son être. En effet, alors qu'elle paraissait mourante durant tout le film, elle semble soudainement retrouver une certaine vigueur, et apparaît, presque paradoxalement, pleine de vie. Ses gestes sont plus rapides et déterminés, au point où elle effectue une danse dynamique en brandissant son bras coupé. C'est comme si elle était devenue quelqu'un d'autre, et que sa métamorphose concernait sa nature même. Dans *Dôjôji*, c'est au moment où le masque *Hannya* commence à apparaître sur le visage de la jeune femme que son attitude semble de plus en plus humaine : ses gestes sont pleins de désespoir et sa respiration paradoxalement accentuée. Les transformations subies par les personnages sont finalement d'ordres psychologiques et physiques, ce dont témoignent les changements de visages. Ces derniers s'opèrent cependant de manière frontale, dans une mise en scène bidimensionnelle, en remettant presque en cause la capacité de métamorphose de la marionnette.

## 7.2 La métamorphose et la transformation, des notions au cœur de l'animation

Les notions de métamorphose ou de transformation sont présentées depuis quelques décennies comme le propre de l'animation, et sont devenues un sujet beaucoup traité pour l'animation en deux dimensions, surtout le cartoon où l'élasticité du corps et la déformation des lignes de dessins est au cœur de l'effet comique. Elles sont associées petit à petit par les théoricien·ne·s à l'animation en trois dimensions, avec la plastiline et la pâte à modeler, avec par exemple les gags déformistes présents dans la série des films *Wallace & Gromit* de Nick Park et du studio Aardman Animation. En revanche, dans les films de Kawamoto, la matérialité des marionnettes empêche les transformations d'avoir lieu à l'écran. En effet, la rigidité des matériaux (le bois ou le plastique dur) ne permet pas

la déformation des visages des protagonistes, qui pourrait sinon entraîner une variation des traits, image par image, menant à une métamorphose du visage. La marionnette n'est pas le meilleur médium ni la plus évidente des techniques d'animation pour transformer des personnages. En effet, ce n'est pas un matériau très malléable, pouvant ainsi évoquer des personnages changeant beaucoup d'état d'esprit. Pourtant, bien que Kawamoto choisisse une forme de théâtralité pour les métamorphoses de ces personnages, la notion de transformation même reste au cœur de ses films, et ce de différentes manières. Par la narration dans un premier temps, comme nous l'avons vu, puisque les points clefs des histoires se situent dans des transformations de protagonistes, où les moines et les prêtres se révèlent être des ivrognes et des pervers, les mères des monstres dévorant leurs propres enfants, les jeunes filles amoureuses des dragons, et les conteuses des fantômes, mais également parce que les personnages de ses films sont représentés par des marionnettes, des objets dont la transformation d'un état inanimé à un état animé est au cœur de la nature même, profondément polymorphique. Comme le présente Georges Sifianos, « l'animation présuppose l'inversement d'une situation. Quelque chose devient "animé" là où justement on attend d'elle de ne pas l'être<sup>69</sup>. ». La marionnette a la particularité d'être un objet finalement très commun, avec presque plusieurs fonctions. La démarche du réalisateur, consistant à ouvrir un musée où les personnages de ses films sont exposés, en est un bon révélateur. On peut les admirer comme des objets décoratifs, en soulignant la qualité de travail de chaque pièce de leurs corps. Il s'agit donc d'un objet qui a, contrairement au dessin animé, la capacité de s'animer sans le cinéma. Que ce soit grâce à la main toute puissante d'un·e marionnettiste, ou par un moteur électrique ou mécanique dans le cas d'automates ou de poupées artificielles, la marionnette est un objet conçu pour être autant admiré inerte qu'en mouvement. Or, dans notre cas ici, si les marionnettes sont en mouvement, elles le sont selon la technique de la stop-motion, c'est-à-dire image par image, dans une suite de photographies sur lesquelles elles sont immobiles. C'est la projection de ces images les unes à la suite des autres qui donne l'illusion du mouvement. C'est finalement le cas de l'animation en général, où des dessins fixes mis bout-à-bout donnent l'impression de prendre vie. Comme le rappelle Sébastien Denis : « Toute animation est basée sur une mise en mouvement d'images conçues à l'origine dans leur fixité<sup>70</sup>. » Et pourtant, les personnages que nous admirons à l'écran nous apparaissent bien vivants, et nous nous enthousiasmons pour cela. Pour expliquer

---

69 Cité par Sébastien Denis, *Le cinéma d'animation*, Paris, Armand Collin, 2<sup>e</sup> édition, 2011, p. 14.

70 *Ibid.*, p. 45.

notre adhésion en tant que spectateur·rice·s à ce phénomène, Alexandre Alexeïeff propose un début de réponse :

« Les dessins et les poupées ne peuvent pas vraiment bouger ou avoir des sentiments, mais d'une certaine manière avec l'animation on peut croire que si. En fait, le cinéma dans sa globalité est clairement une "tricherie", car chaque plan est préparé et chaque dialogue écrit. Mais ce qu'il y a de particulièrement intéressant dans l'animation est que la "tricherie" est évidente. On ne prétend pas que ce que vous allez voir sur l'écran n'est pas un dessin ou un bout de plasticine, et pourtant l'illusion fonctionne<sup>71</sup>. »

Finalement, ce paradoxe entre image fixe et animée peut être plus largement étendu au cinéma en prises de vues réelles, et si nous adhérons à l'un, il est logique que nous adhérons à l'autre. Par l'opération mentale de suspension consentie de l'incrédulité, avant même que le film ne débute, le public passe avec lui un pacte implicite. Ce dernier consiste à accepter de faire semblant de croire à ce qui est présenté à l'écran, pour entrer dans la fiction. L'originalité de l'animation est de nous présenter d'emblée sa nature autre, et de nous entraîner dans un monde imaginaire, à la limite du surnaturel. À l'inverse, dans le cinéma en prises de vues réelles, les images proviennent directement de notre monde, et bien que le regard porté dessus soit différent du nôtre, l'impression de réalité est quasi totale. Une autre particularité de l'animation est que l'objet en mouvement à l'écran est inerte en dehors de cet exercice de prise de vue, et que le mouvement doit alors être créé de toutes pièces. Peut-être que notre adhésion tient, en plus du principe de suspension consentie de l'incrédulité, de ce phénomène présenté par Norman McLaren dans sa fameuse citation, ce qui ferait animation, et marquerait notre adhésion étant plutôt finalement ce qu'il se passe entre chaque image :

« L'animation n'est pas l'art des dessins-qui-bougent, mais l'art des MOUVEMENTS-qui-sont-dessinés. Ce qui se passe *entre* chaque image est beaucoup plus important que ce qui existe *sur* chaque image. L'animation est donc l'art de manipuler les interstices invisibles qui se trouvent entre les images. Les interstices sont les os, la chair et le sang du film, ce qu'il y a sur chaque image seulement les vêtements<sup>72</sup>. »

Ce serait donc ce qui se passe entre chaque image de prise de vue, et finalement, ce qui n'existe pas et que notre cerveau vient combler, qui fait animation. Cet effet phi, associé à

---

71 Alexandre Alexeïeff, cité par Liz Faber et Helen Walters, *Animation Unlimited. Innovative Short Films since 1940*, New York, Harper Design International, 2004, p. 168 (citation récupérée dans Sébastien Denis, *Le cinéma d'animation*, *op. cit.*, p. 61).

72 Norman McLaren cité par Hervé Joubert-Laurencin, « Le Joujou du riche », *Trafic* n°2, printemps 1992.

une part de « magie » si chère à la communication de Walt Disney. Le mouvement serait aussi un élément clé, même vital pour l'animation car il marquerait la scission entre la nature initialement inerte de l'objet, et sa nature mouvante qui nous est présentée à l'écran. Toutefois, bien que les films de Kawamoto soient de qualité, avec des marionnettes soignées (du moins dans ses premiers films), et une animation fluide et logique, cette dernière est plutôt lente et alterne avec des moments de peu de mobilité pour les personnages. Cette « faible animation » vient appuyer la nature réelle des marionnettes, des objets rigides nécessitant l'intervention d'un·e animateur·rice, ou d'un autre paramètre extérieur pour pouvoir se mouvoir, et donc, se transformer. Intéressons-nous maintenant aux propriétés particulières de cet objet qu'est la marionnette, et de ce qui fait de son animation une technique à part.

### 7.3 La métamorphose et le double sont-ils propres à la marionnette ?

Il est cependant toujours difficile de décrire et de se saisir de cet objet qu'est la marionnette. Corps hétéroclite, composé d'un assemblage de matières diverses, il s'agit surtout d'une coquille vide, d'un corps inerte capable de prendre vie grâce à la main humaine. C'est un objet effrayant pour certains, qui possède un caractère double lui conférant une aura inquiétante. Ce caractère double, propre à la marionnette, est pleinement développé chez Kawamoto. Que ce soit dans un sens comique, dans *Hanaori*, où les religieux se révèlent irresponsables, ou dans un sens tragique dans son triptyque des passions humaines. Dans le dernier cas, la transformation des personnages en créatures fantastiques est rendue crédible par cet étrange rapport à la réalité décrit par Freud et son « inquiétante étrangeté » (« *das unheimlich* » en allemand). Ce terme ayant déjà été défini par Jentsch auparavant comme « l'incertitude intellectuelle concernant le fait que quelque chose soit vivant ou non<sup>73</sup> », Freud redéfinit alors deux genres d'inquiétante étrangeté : celle de la « suppression de croyance en la réalité » auquel se rattache par exemple l'animisme, et celle du complexe de castration et son refoulé défensif<sup>74</sup>. Nous allons ici plutôt prendre la notion dans son sens premier, en citant Joanna Rajkumar :

---

73 Sophie de Mijolla-Mellor, « inquiétante étrangeté (L') », dans Alain de Mijolla (dir.), *Dictionnaire international de la psychanalyse*, Paris, Hachette, 2005, p. 860-861.

74 Jacques Adam, « De l'inquiétante étrangeté chez Freud et chez Lacan », *Champ Lacanien*, n° 10 , 2011/2, p. 195-210 [en ligne] <https://www-cairn-info.distant.bu.univ-rennes2.fr/revue-champ-lacanien-2011-2-page-195.htm?ref=doi>, dernière consultation le 11/05/2022.

« La marionnette correspond exactement à la source privilégiée d'"inquiétante étrangeté" que représente une situation où l'on "doute qu'un être apparemment vivant ait une âme", ou bien à l'inverse, où l'on se demande "si un objet non vivant n'aurait pas par hasard une âme"<sup>75</sup>. »

D'abord utilisé pour décrire les poupées mécaniques et les automates, le terme s'est petit à petit imposé pour parler des marionnettes. Il dérive de la notion du double, « *Der Doppelgänger* » d'Otto Rank, et ce n'est pas par hasard si, pour illustrer une première fois cette notion, Freud s'intéresse au conte de Hoffmann, *L'Homme au sable (Der Sandman)*. Dans ce conte, le personnage principal, un jeune homme nommé Nathanaël, tombe éperdument amoureux d'une poupée artificielle, et ce sentiment conduira à une dépersonnalisation tellement extrême qu'elle le poussera au suicide. La poupée animée fait perdre la raison au personnage à cause de la difficulté de savoir ce qui est vivant ou non, réel ou irréel. Une difficulté que l'on peut rattacher aux histoires de notre corpus, puisque de manière générale il est compliqué de dire si la marionnette est vivante ou non, puisqu'elle nécessite un paramètre extérieur pour se mouvoir, mais aussi parce que les personnages de notre corpus eux-mêmes doutent de la véracité de ce qu'ils perçoivent. Le frère cadet dans *Oni* a pourtant l'impression d'être suivi, mais à chaque fois qu'il s'arrête pour vérifier rien d'alarmant ne se passe, et lorsque le moine de *Dôjôji* voit pour la première fois la jeune femme avec le masque du démon *hannya*, c'est lors d'une vision qui semble rêvée. Cette impression « d'inquiétante étrangeté » est difficile à définir, car elle désigne avant tout un ressenti, un sentiment impossible à rationaliser. Nous allons ici nous intéresser à la notion « d'inquiétante étrangeté » en suivant la méthode de Joanna Rajkumar pour les films de Tim Burton, c'est-à-dire en questionnant la place de cette notion dans le cadre de la fiction cinématographique : le récit mettant en avant le caractère « *unheimlich* » de la vie, tout en en créant un autre, propre à l'univers imaginaire. Voyons ici ce qu'il se joue dans le cadre particulier de l'utilisation de marionnettes pour représenter un récit fictif.

Comme les films de notre corpus sont des contes, ou des pièces à visée cathartique, leur but est alors de nous apprendre des leçons sur la condition humaine. Quoi de mieux pour cela que l'utilisation de marionnettes ? En effet, ces objets trouvent

---

75 Sigmund Freud, *L'Inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard, coll. « Folio Essais », 1985, p. 224, cité par Joanna Rajkumar, « L'inquiétante étrangeté des marionnettes de Tim Burton », dans Laurence Schifano (dir.) *La Vie Filmique des marionnettes*, Presses universitaires de Paris Nanterre, 2008, [en ligne] dernière consultation le 11/05/2022.

pour la plupart leurs origines lors de cérémonies religieuses, leur induisant de fait un pouvoir de fascination ou de passation. En France, l'origine du terme vient de celui de la vierge Marie, comme nous le rappelle Joanna Rajkumar :

« en se confrontant aux limites entre vie et mort, profane et sacré, la marionnette est liée à un certain merveilleux et retrouve ainsi le sens étymologique du mot, étant d'abord un diminutif de "Marie" et renvoyant à la monnaie ou aux petites figurines à l'effigie de la Vierge, utilisées notamment dans les processions remplaçant les Mystères. L'avantage de la marionnette est de pouvoir être à la frontière du merveilleux, du fantastique et du film d'horreur<sup>76</sup>. »

L'autrice justifie ici l'utilisation de marionnettes dans les films de Tim Burton, en argumentant avec leurs propriétés macabres, un thème cher à ce réalisateur. Nous pouvons ici étendre cette remarque aux films de notre corpus, jouant aussi, mais à un autre degré, entre horreur et merveilleux. Cela sous-entendrait que, en plus de son côté physiquement fantastique, à la limite du miraculeux mis en avant lorsqu'elle s'anime, la marionnette serait par sa nature même un objet inassignable, dont Kawamoto tire tous les avantages dans ses films car, dès lors, nous ne sommes pas surpris·e·s quand elle se révèle figurer un démon au lieu d'une mère malade par exemple.

Cependant, on pourrait apporter un peu de nuances quant à l'impression de « vie » des marionnettes de notre corpus. Tout d'abord, Kawamoto l'avoue lui-même, les mouvements de ses personnages ne sont pas inspirés de véritables êtres vivants, mais de la manière de se mouvoir des acteurs de *nô* et des marionnettes du *bunraku*. D'après Joanna Rajkumar, il est de toute façon impossible pour l'animation en stop-motion et plus particulièrement pour les marionnettes, de produire l'illusion du réel et de l'humain :

« Au lieu de partir d'un rapport mimétique au réel avec des acteurs, le choix de l'animation en stop-motion et des marionnettes suit un chemin de représentation inverse. La marionnette impose d'emblée une présence imaginaire en exhibant sa nature autre, et cette présence s'étoffe en prenant progressivement la consistance de la fiction, établissant à travers elle une certaine proximité<sup>77</sup>. »

Toujours d'après l'autrice, la marionnette est alors une incarnation parfaite de « l'inquiétante étrangeté » par son lien direct avec le rêve, et le paradoxe dont elle naît.

---

76 Joanna Rajkumar, « L'"inquiétante étrangeté" des marionnettes chez Tim Burton », dans Laurence Schifano (dir) *op. cit.*, p.15.

77 *Ibid.*



Elle est la concrétisation d'une vision imaginaire. On peut d'ailleurs le constater dans *Oni*, puisque le moment où les deux frères partent à la chasse et se déplacent en tandem et de profil, leur avancée n'est pas réellement due à leurs mouvements. Même lorsque leurs jambes sont levées, ils continuent d'avancer, à un rythme constant, comme s'ils étaient sur un tapis roulant. Mais cela ne nous sort pas de la diégèse, puisque nous savons pertinemment que puisqu'elles sont dépourvues de muscles, leur avancée n'est donc nullement due à la capacité de leur chair, mais surtout au déplacement du décor à l'arrière-plan, et à la maîtrise de l'équipe d'animation. À ce sujet, Dick Tomasovic considère la marionnette comme un double, un prolongement du corps du marionnettiste. Or, au cinéma, le marionnettiste est complètement absent à l'image, on ne voit aucun contact entre la figurine et la personne qui la manipule. L'auteur cite dans *Le Corps en abîme* Pierre Hébert, qui a rapproché la pratique du théâtre de marionnettes de celle du cinéma d'animation, car dans les deux cas la dissimulation du corps du manipulateur fait partie intégrante du spectacle. La différence étant qu'au cinéma, l'animateur·rice n'a pas à se préoccuper du devoir qu'il ou elle a de dissimuler son corps, puisque c'est un effet automatique du dispositif technique du cinéma<sup>78</sup>. La marionnette semble s'affranchir de la main qui lui a donné vie, et en cela revendique une forme d'autonomie, qui peut devenir effrayante. Seulement, nous allons ici paraphraser Sébastien Denis, et en cela rappeler que l'animation en stop-motion ne permet jamais une illusion totale. Peu importe à quel point l'équipe d'animation est talentueuse, les mouvements ne font jamais totalement réels. En effet, la photographie de mouvements figés, même si elle est prise à très courts intervalles, ne peut jamais rendre complète l'illusion d'un mouvement réel, et du flou qui l'accompagne. On pourrait à nouveau renvoyer à la citation de Norman McLaren, mais citons plutôt Dick Tomasovic, qui fait alors la distinction entre le mouvement et le mouvant :

« Contrairement au mouvement qui permet facilement l'identification au personnage et l'impression d'authenticité, le mouvant révèle l'artificialité et ouvre sur la métamorphose<sup>79</sup>. »

Pour l'auteur, le vivant s'inscrit dans l'ordre du mouvement, car il a la possibilité de lui-même de bouger ou non. À l'inverse, les figurines, et donc, l'illusion de la vie s'apparente

---

78 Pierre Hébert, « Égarements volontaires », Aline Gélinas (dir.), *Les vendredis du corps. Le corps en scène, vision plurielle*, Montréal, Cahiers de théâtre Jeu/Festival international de la nouvelle danse, 1993, p. 127-128.

79 Dick Tomasovic, *Le corps en abîme*, op. cit., p.30-31.

au mouvant, car elles sont condamnées à être bougées tout le temps pour dissimuler l'inertie qui les fige. Avec les deux frères dans *Oni*, par exemple, et leur déplacement rendu crédible par le déplacement du décor à l'arrière-plan, il n'y a pas d'illusion de mouvement, mais du mouvant. Idem avec la métamorphose de la jeune femme dans les vagues dans *Dôjôji*. Ainsi, par leur propriété instable de marionnettes animées en stop-motion, les personnages des films de Kawamoto nous semblent en constante métamorphose, au point d'aller parfois jusqu'à se transformer en démons. La marionnette brouille la limite des catégories entre vivant et inerte, et est une ruse, un simulacre. Réalisation concrète du mythe de Frankenstein (toujours d'après Joanna Rajkumar), la marionnette présente une mise en abîme du processus fictionnel et du dispositif cinématographique. Cette dernière crée donc l'impression d'une « inquiétante étrangeté » en éveillant une vie qui nous semble secrète, ou du moins, cachée :

« Le monde des marionnettes est ainsi au croisement entre pulsion de vie et pulsion de mort et peut révéler une peur archaïque : celle que la mort ne soit pas morte, qu'elle continue à vivre comme morte, dans une génération monstrueuse et mortifère. Il s'agit d'un cas particulièrement intense d'incertitude intellectuelle, redoublée par sa nature fictionnelle<sup>80</sup>. »

La marionnette est donc un objet de passation par excellence, de par sa nature instable. Nous ne sommes jamais sû·e·s de l'essence de ce que nous avons sous les yeux, et Kawamoto a su pleinement tirer profit de ces propriétés pour les mettre au service de ses histoires, où la métamorphose est centrale.

---

80 Joanna Rajkumar, « L'"inquiétante étrangeté" des marionnettes chez Tim Burton », *op. cit.*

## Chapitre 8 : La métamorphose et la forme canonique du conte

Si le double est un élément quasi-inhérent à la marionnette, il est aussi un classique d'écriture des contes et légendes. En effet, en Occident par exemple, les personnages de méchantes belles-mères et d'horribles sœurs sont souvent présentés comme doubles négatifs du personnage principal, et servent ainsi la morale de l'histoire, puisqu'elles finissent cathartiquement punies à la fin. Mais la présence de doubles trompeurs n'est pas à rattacher seulement aux contes occidentaux, puisque dans certains contes et légendes japonais il arrive que de belles jeunes filles ou d'innocentes vieilles dames se transforment en monstres, comme dans les légendes de *Yama-Uba*<sup>81</sup>, de l'ogre de *Rashomon*<sup>82</sup> ou de *Yuki-onna*<sup>83</sup>, pour ne citer que trois exemples. Dans ces derniers nous retrouvons justement certaines transformations que subissent les personnages dans les films de notre corpus, puisque des personnages s'y révèlent non-humains. Étant donné que nous avons déjà précédemment étudié ces moments de métamorphoses, nous aimerions ici étendre notre propos à la mise en scène plus générale de ces moments, en prenant notamment en compte le décor. Nous avons pourtant déduit lors de notre partie sur l'organisation spatiale des films qu'une grande part des choix de mise en scène de notre corpus tient de leur adaptation, ces derniers étant auparavant des pièces de théâtre ou des rouleaux peints. Cependant, cette adaptation n'explique pas tout, notamment le lien paradoxal entre les éléments de décor et les marionnettes. Il semblerait alors que nous puissions faire un lien avec l'autre forme de récit dont les films que nous étudions sont adaptés, le conte. Dans ce dernier, l'étape de transformation de certains protagonistes est centrale, or, cette étape est presque toujours présente au sein des films de notre corpus. Il se pourrait alors que le paradoxe entre la planéité et le volume au cœur des films de notre corpus s'explique par ces moments de métamorphoses, qui marquent une étape cruciale dans la narration. Dans ce chapitre, nous allons donc analyser la forme canonique du conte, et voir en quoi les films étudiés relèvent de cette forme de récit.

---

81 Littéralement « sorcière de montagne ». Créature du folklore japonais, présentée comme une vieille femme hideuse, elle possède le pouvoir de se transformer en charmante jeune femme ou en vieille femme à l'allure inoffensive pour attirer les hommes qui se perdent en montagne dans sa grotte, dans le but de les dévorer.

82 Conte de samouraï, où un guerrier coupe le bras d'un ogre le rendant ainsi inoffensif, mais se fait tromper par ce dernier ayant pris l'apparence d'une vieille femme se faisant passer pour sa nourrice et qui récupère ainsi son bras.

83 Littéralement : « femme des neiges ». Personnification de l'hiver, c'est une créature fantomatique ayant l'apparence d'une jeune femme très pâle et toute vêtue de blanc. Elle épargne parfois ses victimes, et vit dans la légende d'origine auprès d'un homme en se faisant passer pour sa femme, humaine.

Ensuite, nous traiterons plus largement de leur adaptation au cinéma et nous étudierons la mise en scène de Kawamoto, liant ainsi les marionnettes et le décor.

## 8.1 La forme canonique du conte, et les récits de Kawamoto

Le conte est un type de récit, traitant d'aventures imaginaires dans le but de distraire et d'instruire tout en amusant. D'après Carole Aurouet, docteure en Littérature et civilisation françaises et latines et maître de conférences, la légende vient du latin médiéval et désignait les textes sur les vies des saints. Avec le temps, le terme perd son caractère religieux et s'applique aux récits merveilleux d'un événement passé, selon une tradition plus au moins authentique. Le conte et la légende sont donc des récits populaires traditionnels, ayant tous deux la particularité de n'avoir été longtemps transmis qu'oralement. Cependant, chacun des termes possède des caractéristiques qui lui sont propres. Le conte possède une structure narrative codifiée : l'état initial, d'harmonie et de bonheur, est perturbé par un élément qui engendre du chaos, et le héros se doit alors de rétablir l'ordre. Les protagonistes possèdent des traits symboliques, souvent manichéens et parfois caricaturaux. Mais l'élément le plus important du conte est qu'il transmet une morale, et qu'il convient alors de tirer une leçon du récit présenté. Toutefois, son objectif étant de plaire et de divertir par la même occasion, cette forme de récit fait beaucoup appel au beau et au merveilleux nous rappelle Carole Aurouet :

« Le conte se caractérise par une forte préoccupation esthétique qui s'appuie sur une dimension imaginaire, le fantastique. Tout relève de l'imaginaire et rien n'est soumis aux contraintes de la vraisemblance<sup>84</sup>. »

La légende, quant à elle, est un récit de croyance et fait constamment référence à un monde connu, à une période donnée. Les protagonistes sont des êtres « normaux », à qui il arrive quelque chose d'extraordinaire. La légende est donc « un récit merveilleux et/ou fantastique d'origine historique, agrémenté par l'imagination<sup>85</sup>. » Par contre, la légende a une visée moralisatrice mineure par rapport au conte, sa structure narrative est en conséquence moins codifiée. L'un comme l'autre ont cependant pour objectif de nous apprendre la vie, de comprendre notre environnement en faisant état (à leur époque

---

84 Carole Aurouet, « Préambule : Tout conte fait », dans Carole Aurouet (dir.), *Contes et légendes à l'écran*, Condé-sur-Noireau, Charles Corlet, 2005, p. 16.

85 *Id.*

contemporaine) des préoccupations sociales et psychologiques. L'auteurice résume pour conclure ainsi :

« Le conte et la légende posent sous formes d'images symboliques les problèmes conscients ou inconscients des individus et de leur rapport à autrui. Par la dramatisation des fantasmes, ils tentent de proposer des solutions et jouent un rôle important dans la formation de la personnalité. Leur univers est un univers parallèle et symbolique, donc initiatique, dont le caractère souvent très dur n'est pas à omettre. Outre ce point, par leur non rationalité, ils constituent aussi bien entendu un monde exutoire, qui permet de s'échapper d'une réalité quotidienne parfois ennuyeuse ou difficile à supporter<sup>86</sup>. »

L'idée d'univers parallèle nous intéresse tout particulièrement dans le cadre de notre étude, puisqu'il fait écho aux dires de Sébastien Denis sur les mondes créés par l'animation, et renvoie au monde flottant de notre corpus, fabriqué par l'occupation de l'espace paradoxalement tout en surface au sein de nos films. L'idée d'un univers initiatique fait lui référence à ce que nous avons pu étudier dans notre première partie, puisque les personnages de notre corpus, lorsqu'ils se déplacent, empruntent des chemins initiatiques. Il est donc aisé d'effectuer un lien entre les définitions fournies par Carole Aurouet et les films étudiés. Cependant, dans notre corpus, et même de manière plus générale à notre époque actuelle, il est parfois difficile de distinguer le conte de la légende. Chez Kawamoto, l'onirisme moral du conte est mélangé au réalisme extraordinaire de la légende. Ainsi, si l'on s'en tient aux strictes définitions de l'auteurice, les histoires de notre corpus s'apparenteraient plus à la légende. Cependant, parmi ces films, quelques-uns possèdent des discours moralisateurs, et s'ouvrent parfois avec des présentations et remises en contexte de l'histoire qui nous font penser au traditionnel « Il était une fois » des contes. En effet, *Oni* par exemple, s'ouvre avec « *mukashi arutokoroni* » que l'on pourrait traduire par « il y a longtemps, en un certain lieu ». De plus, *Kataku* nous présente un personnage faisant office de conteur. Kunio Yanagita tranche le problème de la distinction entre conte et légende au Japon ainsi :

« les contes et les légendes sont comme les oiseaux et les arbres, les légendes sont enracinées dans un lieu déterminé, tandis que les contes se déplacent librement d'arbre en arbre, cueillant çà et là des baies et les transportant vers des cieux lointains<sup>87</sup>. »

---

86 *Id.*

87 Propos recueillis dans Françoise Bihan-Faou, *De serpents galants et d'autres : contes folkloriques japonais*, Paris, Gallimard, 1992, p. 16.

L'auteur fait donc le lien entre ces deux formes de récits, se nourrissant l'une de l'autre. Nous ne ferons donc pas de distinction forte entre conte et légende dans ce chapitre, et nous utiliserons les deux termes comme quasi synonymes.

Dans son écriture si codifiée, le conte possède alors un espace découpé en lieux précis, utiles à l'histoire. Nous l'avons vu lors de précédents chapitres, l'univers est alors organisé en lieux symbolisant une étape pour le héros. Par exemple, la littérature médiévale aurait, selon Anne Lemonier, codifiée les espaces de végétation<sup>88</sup>. La forêt est désormais le lieu du danger, du sauvage, d'où surgit l'imprévu par son aspect ouvert et non contrôlé par l'humain. Les clairières sont les lieux d'où peuvent surgir le merveilleux, tandis que le jardin, un espace cloîtré et civilisé, appartient au monde courtois, et symbolise le lieu où peut naître l'amour. Cette découpe précise des lieux selon la narration se retrouve dans les films de notre corpus, puisque dans *Oni* la rencontre avec le démon se fait dans une forêt, un endroit qui symbolise donc la probable rencontre avec le danger. Si l'on continue avec cette codification des espaces de végétation, relevons de plus que l'ultime rencontre sous forme humaine entre le jeune homme et la jeune femme dans *Dôjôji* se fait dans une sorte de clairière (ou du moins un lieu intermédiaire, autre que les chemins et le temple), et marque l'ultime tentative amoureuse du personnage féminin. Dans la continuité de cette découpe des différents lieux de l'histoire, Clélia Zernik fait quant à elle la distinction entre l'ouvert et le fermé lorsqu'elle analyse l'espace dans les films de Mizoguchi : « L'espace fermé, c'est celui des cadres dans le cadre, du déterminisme et des mécanismes du conte. L'ouvert, c'est le mouvement, le changement, la signification du conte<sup>89</sup>. » Une organisation qui fait écho aux deux films cités à nouveau, puisque dans *Oni* l'intérieur est fermé et surencadré, par son fond noir et les bords du cadre délimités par des éléments droits (comme le panneau coulissant). L'intérieur présuppose des fins plutôt funestes, puisque lorsque les personnages s'y trouvent, ils sont plus souvent en position statique. C'est d'ailleurs le lieu où nous est présenté la mère mourante au début du récit, puis là que les deux frères ont la révélation que cette dernière est en réalité un démon, et possiblement donc l'endroit où ils trouvent la mort. Au contraire, l'extérieur, lieu de basculement du scénario, n'est plus autant encadré. En effet, les arbres avec leurs formes moins géométriques n'enferment plus les personnages, et ces derniers y sont constamment en mouvement. Dans *Dôjôji*, l'extérieur est également

---

88 Anne Lemonier, « Jacques Prévert, scénariste des contes médiévaux », dans Carole Aurouet (dir.), *op. cit.*, 2005.

89 Clélia Zernik, « Onirisme et réalisme du conte chez Mizoguchi », dans Carole Aurouet (dir.), *op. cit.*, p. 115.

plus ouvert, et les personnages s'y déplacent constamment : le jeune homme pour fuir l'effrayante ardeur amoureuse de la jeune femme (ce qui marque un changement dans sa quête première, qui était un pèlerinage, déjà un déplacement en soit), et elle pour tenter de le retrouver et vivre une idylle. Cet espace avant tout utilitaire est construit dans la continuité des personnages de contes, qualifiés par Georges Jean comme des êtres inconsistants, uniquement utiles pour l'action. L'auteur reprend d'ailleurs les mots d'Edgar Sienat, qui les qualifie d'êtres « littéralement désincarnés. Simples fonctions de l'action, ils ne sont dotés d'aucune autonomie, leur seule consistance, c'est ce qu'il font<sup>90</sup>. » Ces mots font écho à ce que l'on a pu relever dans notre première partie, dans le chapitre où nous analysons les émotions des personnages, car nous avons remarqué que les protagonistes ne possèdent pas forcément de traits de caractère nécessairement marqués, mais sont plutôt l'incarnation d'émotions. D'ailleurs, les personnages d'*Oni* et de *Dôjôji* sont tous manichéens dans leur rapport au monde, et ne changent pas d'opinion au cours du récit, un trait de caractère souvent attribué aux personnages de contes. Par exemple, le grand frère dans *Oni* ne renonce pas à la partie de chasse et ne recule pas devant le danger, qu'il est d'ailleurs capable d'identifier rapidement. Pour lui, le gibier doit être abattu et le démon est forcément mauvais. Quant au jeune moine de *Dôjôji*, ce dernier ne perd sa foi religieuse à aucun moment du récit, puisqu'il tente de dissuader la jeune femme en priant, et se protège finalement sous la cloche centrale d'un temple pour lui échapper.

Cependant, si nous revenons aux définitions que nous avons données en début de ce chapitre, le conte peut sembler opposé à la notion de métamorphose par son récit si codifié dans l'écriture. Mais nous pourrions relier ces deux notions en présentant le conte comme un récit onirique, un rêve continu. Après tout, le propre du conte est de présenter une vision imaginaire, un « monde exutoire » pour reprendre les mots de Carole Aurouet, avec lesquels nous pouvons faire des liens avec les mondes créés par l'utilisation des marionnettes dont nous avons parlé un peu plus tôt. Pour Hervé Joubert-Laurencin, la notion de métamorphose propre à l'animation et la forme canonique du conte ne peuvent ainsi se contrarier :

« Conte et métamorphose ont donc bien du mal à s'opposer. [...] La métamorphose est sans conteste une forme fondamentale pour le cinéma d'animation. [...] Elle n'est pas une mais la forme du cinéma d'animation, plus que le passage d'une image à une autre,

---

90 Edgar Sienat, *Les lais de Marie de France – du conte merveilleux à la nouvelle psychologie*, Honoré Champion, 1988, préface, propos recueillis dans Géraldine Guillot, *Fiches morphologiques et psychologiques de quelques personnages de contes de fées occidentaux adaptés au cinéma*, mémoire sous la direction d'Hervé Joubert-Laurencin, Université Rennes 2, 1997.

le passage d'une forme à une autre, le changement de forme, aurait pu développer sa forme canonique<sup>91</sup>. »

Présentons donc la métamorphose comme un des éléments principaux du conte, mais relevons tout de même que sa nature même diffère d'une culture à l'autre, comme le soulève Francis Lacassin :

« Dans l'imaginaire occidental, la métamorphose représente le passage inattendu, et parfois burlesque, d'une forme solide à une autre. *Cendrillon*, avec la citrouille et les souris changées en attelage princier, en donne une illustration classique. Au Japon, la métamorphose est beaucoup plus créatrice : au lieu de changer des formes, elle en crée en procédant à la matérialisation d'un sentiment (dans l'exemple précédent : la haine) ou d'un concept esthétique : le dessin d'un animal qui devient cet animal vivant<sup>92</sup>. »

En effet, c'est le cas de notre corpus, les métamorphoses matérialisent un sentiment. Comme nous l'avons vu dans un chapitre précédent, les personnages se transforment mais ne changent presque pas de forme physique, c'est leur nature même qui évolue. Ainsi nous reconnaissons la mère ou la jeune femme derrière le masque *Hannya* (un masque qui, par ailleurs, est la personnification de la haine et de la jalousie).

Revenons plus en détail sur les moments de métamorphose des personnages. Nous l'avons vu dans des chapitres précédents, ces moments sont liés à des lieux précis de l'histoire, puisque ces derniers sont de toute façon organisés en relation avec le récit. Cependant, nous avons traité de ces passages seulement lorsque nous nous sommes intéressé·e·s à la mise en scène des marionnettes. Or, il est désormais important que nous analysions le décor à ces moments clés, puisque c'est dans ces derniers que se trouve la résolution de l'apparent paradoxe entre tridimensionnalité et bidimensionnalité au cœur des films de notre corpus. Les lieux sont ainsi découpés en des fonctions définies, et il est intéressant de relever que les transformations de certains personnages se déroulent dans des endroits qui sont en réalité des lieux de transition. Par exemple, la forêt où les deux frères font leur rencontre fâcheuse dans *Oni* est par définition un lieu de passage, où ils ne sont pas censés rester. Les séquences dans la forêt sont d'ailleurs mises en scène comme étant uniquement des moments de mouvements pour les personnages, puisque ces derniers sont de profil et montrés en pieds, et que l'espace est découpé en couloirs, comme nous l'avons vu dans notre chapitre consacré aux mouvements de personnages.

---

91 Hervé Joubert Laurencin, *La lettre volante: quatre essais sur le cinéma d'animation*, op.cit, p. 211.

92 Francis Lacassin, *Préface*, dans Benjamin Lacombe (dir.), *Histoires de fantômes du Japon*, Toulon, éditions Soleil, coll. Métamorphoses, 2019, p. 14.



Dans *Dôjôji* également, les étapes de la transformation de la jeune femme se remarquent dans un premier temps dans la mare de l'arrêt temporaire des deux moines, puis dans un deuxième temps lors de la traversée de la rivière *Hidaka*, qui constitue le point de passage entre le chemin initial pris par le moine et le temple *Dôjôji*, lieu final de l'histoire. Dans ces deux moments de transformation, notons que les deux protagonistes qui se métamorphosent semblent faire corps avec le décor. La mère dans *Oni* tout d'abord, puisqu'on la devine dans le plan 24 en train de suivre ses deux fils dans un premier temps sous l'apparence d'un buisson.



*Oni* 2min03sec



*Oni* 2min05sec

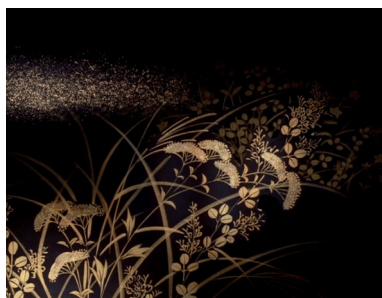


*Oni* 2min06sec

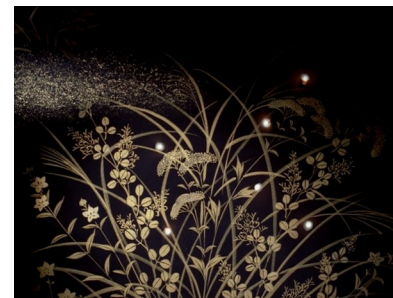
Après que les frères aient entamé leur marche, la caméra arrête de les suivre et se stoppe au niveau de ces arbres. Au ras du sol, cette forme non-définie, en tout point semblable au décor au premier plan, semble alors suivre les deux frères en empruntant le même couloir qu'eux prennent pour marcher. Il s'agit donc d'un élément qui n'appartient pas à l'arrière-plan, et passe de sa nature bidimensionnelle (le carton qui constitue le décor), à un élément tridimensionnel par son déplacement. Plus tard, l'éclat des yeux du monstre se confond avec l'éclat des lucioles dans les buissons.



*Oni* 2min35sec



*Oni* 2min37sec



*Oni* 2min50sec

Dans ces deux moments de première apparition, le frère aîné ne croit pas son jeune frère car le monstre fait encore partie du décor, et en cela berne l'attention du plus âgé.

Si nous reprenons également le passage dans *Dôjôji* que nous avons analysé à de multiples reprises (lorsque la jeune femme se transforme lors de sa traversée à la nage de la rivière Hidaka), nous pouvons relever que c'est grâce au décor que cette transformation aboutit. En effet, les vagues devant et derrière elle font l'effet de rideaux, permettant de la dissimuler au regard du public, et durant ce court laps de temps hors de notre vue son apparence change légèrement, jusqu'à l'ultime étape de sa transformation. La jeune femme semble avoir besoin de l'eau, élément plat du décor, pour se métamorphoser. Dans nos deux exemples, c'est comme si l'aspect bidimensionnel du décor était ce qui amène la métamorphose chez les deux femmes, et que le changement de nature des éléments animés amenait le changement de forme du personnage. De plus, le fait que ces transformations soient initiées dans des lieux de transition traduit l'aspect transitoire de leur nature. Les décors, bien que physiquement de simples toiles de fond, deviennent ainsi des lieux construits en lien avec le récit, et donc de véritables espaces narratifs rendant les actions des personnages possibles. François Fièvre rattache l'espace et l'action comme deux paramètres indispensables dans le conte, en citant une autrice hongroise :

« Or, l'espace et l'action constituent [...] dans le conte une unité inséparable. C'est l'espace, et donc le paysage, qui rend possible l'action du conte dans la forme qui est la sienne, et qui détermine en même temps le cercle des personnages du conte<sup>93</sup>. »

L'auteur conclut ainsi : « En d'autres termes, les lieux en sont pas uniquement des décors de l'action, mais ont une véritable *fonction narrative*<sup>94</sup> ». En considérant cette fonction au sein des films de notre corpus, les décors sortent de leur simple position de toile de fond et se lient aux métamorphoses des personnages, résolvant ainsi l'apparent paradoxe entre volume et planéité au cœur de notre réflexion. L'aspect « simpliste » des décors permet par ailleurs d'isoler les protagonistes au premier plan, et nous permet en tant que public de nous concentrer sur leurs visages, faisant de la transformation le seul élément présent à l'écran. L'aspect minimaliste des décors de notre corpus peut nous faire penser aux illustrations classiques des contes, puisque dans ces derniers seulement les lieux importants de l'action sont illustrés, ce qui suppose le même travail de choix dans les lieux à représenter. Ces derniers viennent seulement ponctuellement illustrer le récit, guidant la

---

93 A. M. Csiky, « Die Landschaft im ungarischen Märchen » traduit par N. Rimasson-Fertin, citée par François Fièvre, dans « La forêt des contes. De Browne à Perrault... » dans Patricia Eichel-Lojkine (dir.), *L'usage du conte, Contes classiques et réemploi des méthodes d'analyse*, Rennes, Presses universitaires, 2017, p. 99.

94 François Fièvre, « La forêt des contes. De Browne à Perrault... », *op. cit.*, p. 100.

lecture et permettant aux lecteur·rice·s de s'engager dans l'histoire. Cependant, pour aller plus loin que ces notions d'illustrations, n'oublions pas que l'une des particularités du conte est sa très grande adaptabilité au cinéma. Analysons à présent les procédés utilisés généralement par les cinéastes lorsqu'ils adaptent ce type de récit, et comparons leur manière de faire à celle de Kawamoto.

## 8.2 Le conte au cinéma, une mise en scène onirique

Très présent dans les films du cinéma des premiers temps en France, ce genre d'apologue continue d'être régulièrement courant sous forme de fictions cinématographiques. Cela traduit la grande malléabilité de ce genre d'histoire, et sa capacité de métamorphose. En effet, le conte a subi beaucoup de transformation dans son type de transmission. D'abord récit oral, il s'est ensuite transmis sous forme de récit écrit, et peut enfin se rencontrer sous la forme de récit cinématographique. Toutefois, son adaptation au cinéma peut sembler paradoxale, puisque la force de ces récits est d'évoquer l'imaginaire et le merveilleux. Or, le figer sous forme de production cinématographique peut alors empêcher le public de se faire ses propres représentations mentales, en lui imposant des images déjà fabriquées. La France a visiblement su trouver son équilibre sur cette question, puisqu'elle a eu avec Georges Méliès, Jean Cocteau et Jacques Demy un beau palmarès d'adaptations de contes. Guillaume Bridet, agrégé de lettres modernes, trouve dans l'onirisme du cinéma de Cocteau la continuité de sa poésie : « Le cinéma intervient ici de manière décisive, non pas comme un redoublement, mais comme un prolongement de la poésie, permettant de s'aventurer encore plus loin mais sans fin prévisible dans les zones les plus occultées de la conscience humaine<sup>95</sup>. » L'aspect littéraire des contes se retrouve dans le cinéma de Cocteau en traduisant sa poésie en images. Cocteau lui-même présente d'ailleurs l'adaptation au cinéma comme un moyen de faire le parallèle avec le rêve, dans lequel il emmène le public dans des mises en scène de plus en plus improbables, mais sans jamais créer de sentiment de surprise, de « montrer l'irréel avec l'évidence du réalisme<sup>96</sup>. » Mais le point sur lequel appuie Guillaume Bridet, c'est bien le caractère hétérogène des films de Cocteau, traitant tout

---

95 Guillaume Bridet, « La bigarrure légendaire du cycle orphique de Jean Cocteau », dans Carole Aurouet (dir.), *op. cit.*, p. 76.

96 Jean Cocteau, « Notes sur le testament d'Orphée », *Cahiers du Cinéma*, n°108, juin 1960, p. 159.

autant de « l'auto-portrait, de l'exégèse de son propre imaginaire et de la médiation métaphysique<sup>97</sup> ». L'adaptation de ce type de récit se trouve dans l'aspect hétérogène des films du réalisateur. Cela induirait alors, que pour que l'aspect imaginaire des contes se retrouve dans l'adaptation cinématographique, cette dernière adopte une mise en scène onirique et non-homogène.

Puisque le conte est une forme de récit fortement adaptée en fiction cinématographique, le cinéma d'animation lui a évidemment fait la part belle, que ce soit parce que le cinéma d'animation est, selon une idée reçue, beaucoup produit à destination d'un public enfantin, et que le conte leur ait directement adressé dans l'imaginaire collectif, mais aussi parce que la forme merveilleuse du récit peut facilement être matérialisée dans des formes plus libres et plus imaginaires de mise en scène. Ainsi, des films d'animation étant des adaptations de contes ou légendes se retrouvent partout sur le globe. Certains en ont d'ailleurs fait leur marque de fabrique, comme les frères Wan (République populaire de Chine), Lev Atamanov (URSS) et Disney (État-Unis d'Amérique). Cette dernière s'est particulièrement démarquée dans l'adaptation de contes et légendes, en les réécrivant librement. La morale est ainsi souvent modifiée par rapport au conte de base, prenant un revers édulcoré et plus conservateur, quand cela est possible. Le conte est, par sa nature distrayante tout autant que moralisatrice, un support idéal de propagande. L'autre côté du globe n'est pas resté en reste sur ce sujet, puisque l'URSS par exemple, avec les studios Soyuzmultifilm, a beaucoup adapté de contes ou de légendes dans le but d'éduquer les jeunes spectateur·rice·s. Même si le dessin animé est très largement utilisé pour adapter ces récits, il n'est pas la seule technique employée<sup>98</sup>. La stop-motion est aussi beaucoup utilisée, avec Jiri Trnka par exemple. Les marionnettes représentent un moyen idéal d'évoquer ce type de récit, puisqu'elles s'inscrivent également dans la tradition culturelle. Trnka a beaucoup adapté des contes et légendes de son pays, mais il a également travaillé d'après des œuvres littéraires mondiales. Chez ce réalisateur, la volonté d'universaliser les contes et légendes et de les sortir de leur pays d'origine côtoie dans leur adaptation ce qui fait l'originalité du cinéaste et de sa mise en scène. Les films de Trnka sont donc une référence dans l'adaptation de contes en films de marionnettes animées, il n'est pas étonnant au vu du parcours de Kihachirô Kawamoto que lui aussi se soit lancé dans une telle entreprise. De plus, le conte étant l'incarnation d'un univers

---

97 Guillaume Bridet, *La bigarrure légendaire du cycle orphique de Jean Cocteau*, dans Carole Aurouet (dir.), *op. cit.*

98 d'ailleurs, nombre de productions de ces années-là (chez Disney ou la Soyuzmultifilm) utilisaient en réalité la rotoscopie, une technique mal assumée au sein de l'industrie.

parallèle évoquant l'imaginaire et le merveilleux, il est alors le récit idéal pour faire appel à une image ou une technique hybride. Très tôt, en 1935 plus précisément, Alexandre Ptouchko, réalisateur de films d'animation russes, a fait appel à un mélange de techniques pour son film *Le nouveau Gulliver* (*Novyy Gullivyer* en russe). Dans cette réécriture marxiste du roman de Jonathan Swift, les acteurs côtoient des marionnettes symbolisant les lilliputien·ne·s. Les moments en prises de vues réelles concernent le début du film, ainsi que le héros lui-même. La majeure partie du film se déroule sur l'île de Lilliput, dans le monde animé donc, où le jeune Petia, humain, est l'élément faisant figure d'anormalité. À l'inverse, dans beaucoup de films mêlant prises de vues réelles et animation, comme *Mary Poppins* pour prendre un exemple parmi tant d'autres, l'animation est minoritaire et extraordinaire par rapport aux moments en prises de vues réelles. Ici, l'animation permet de traduire l'onirisme du rêve et l'extraordinaire nature de lilliputien·ne·s (haut·e·s d'environ 15 centimètres !). La forme hybride du film, entre prise de vue réelle et animation, révèle le caractère métamorphique de l'histoire, et pousse plus loin la suspension consentie d'incrédulité. Les films de Jan Švankmajer reprennent ce principe de mélanger prises de vues réelles et animation en stop-motion, notamment dans *Alice* (1988) et *La leçon de Faust* (1994), pour ne citer que les plus connus. Le réalisateur est connu pour beaucoup travailler la notion d'inquiétante étrangeté avec ses marionnettes, et donc dans ces deux films la frontière entre rêve et réalité est floue. Cette frontière floue se retrouve dans les légendes de base, mais se traduit ici par l'utilisation de techniques hybrides. Il semblerait alors qu'il soit possible que pour adapter des contes ou légendes et rendre compte de leur univers parallèle, ou monde imaginaire dans lequel évoluent les personnages, l'angle d'approche de réalisateur de films en stop-motion soit de jouer sur l'aspect onirique de ces formes de récit, en utilisant des techniques d'animation hybrides. Chez Kawamoto on retrouve également une forme d'hybridité dans l'animation, avec des marionnettes tridimensionnelles qui semblent pourtant avoir besoin des décors bidimensionnels présents à l'arrière-plan pour se métamorphoser, et même se mouvoir. Comme nous l'avons vu lors de notre sous chapitre sur les interactions entre les personnages et les décors, ces deux éléments se répondent tout au long de la narration. En effet, les moments d'interactions correspondent à des moments clefs de l'histoire, où surgissent les éléments perturbateurs, mais aussi et surtout lors des moments de métamorphose.

Peu importe finalement la culture d'origine du conte et de son adaptation, certains éléments s'y retrouvent quasi systématiquement. La métamorphose tout d'abord, est un élément très présent dans la narration, mais aussi l'hybridation lors de son adaptation, que ce soit en tant que simple illustration ou comme fiction cinématographique. Ces deux notions sont très présentes au sein de films de notre corpus. Que ce soit par l'utilisation de marionnettes ou par le fait d'adapter des apologues, les films de Kawamoto placent la métamorphose au centre de leur narration, et en cela demandent une mise en scène particulière.

La notion de métamorphose est au cœur des films de notre corpus, tout d'abord car plusieurs personnages se transforment au cours de la narration d'au moins trois des films, et s'avèrent non humains. La métamorphose est aussi intrinsèquement présente car elle est une condition inhérente de la marionnette, qui possède la capacité de passer d'un objet inanimé à animé. C'est aussi un classique d'écriture des contes, un type de récit dont les films de notre corpus signent l'adaptation. Dans ces derniers, ce sont les lieux traversés par les personnages qui permettent leur transformation, ce qui explique l'aspect simpliste, presque « toile des fonds » des décors de nos films, mais qui permet de simplifier la narration et de mettre en lien les lieux de l'histoire avec les personnages. Les personnages et les espaces des films de Kawamoto sont de nature fonctionnelle, une caractéristique conventionnellement attribuée aux contes.

## Conclusion :

À travers les quatre courts-métrages qui composent notre corpus, nous avons pu étudier la particularité de la mise en scène des films de marionnettes animées de Kawamoto, reposant sur le paradoxe entre le volume des marionnettes et la planéité des décors. Néanmoins, le réalisateur a su travailler avec soin chacun de ces éléments et a réussi à les faire collaborer intelligemment. Tout en s'inspirant de nombre de ses prédécesseurs, il a su apporter sa touche personnelle à différents composants de sa mise en scène, permettant ainsi de distinguer ses films d'autres réalisateurs utilisant cette même technique. Ses marionnettes possèdent des traits caricaturaux, et empruntent en cela au théâtre *bunraku* et aux masques du théâtre *nô*, ce qui permet au public d'identifier rapidement les personnages de l'histoire et de simplifier la narration. À cet héritage culturel japonais vient s'ajouter l'héritage des techniques et façons de faire de ses prédécesseurs en animation de marionnettes animées. Ainsi, les *ningyô* de Kawamoto sont quasi muettes et possèdent des visages aux expressions fixes, ni à substitution ni à articulation, comme celles des cinéastes de l'école tchèque. Pour comprendre alors leurs émotions, le cinéaste utilise des variations d'éclairage, qui, selon la technique utilisée sur les masques au théâtre *nô*, permet de changer les expressions des visages des personnages. À cela s'ajoute une gestuelle très travaillée pour chacun·e des protagonistes, qui les caractérise par la même occasion. Les marionnettes des quatre films de notre corpus sont régulièrement en mouvement, et c'est à ces moments que l'on saisit l'organisation particulière de la mise en scène chez Kawamoto, puisque ces dernières ne se déplacent que de profil, parallèlement à l'arrière-plan, dans des couloirs parfois imaginaires faisant référence à ceux découpant l'espace scénique du *bunraku*. L'espace est alors découpé en strates imperméables les unes aux autres, avec des personnages en volume au premier plan et des décors plats à l'arrière. Ces derniers sont inspirés des *e-maki*, rouleaux peints traditionnels habituellement effectués avec des techniques picturales ayant pour but de guider l'œil des lecteur·rice·s de la droite vers la gauche, et non dans la profondeur de l'image. L'espace dans les films de notre corpus est donc souvent plat ou limité, l'arrière-plan est souvent bouché, il n'y a pas de perspectives en point de fuite vers le fond de l'image, ni d'impression de profondeur. La conception de l'espace dans les films de Kawamoto évolue cependant, puisque d'un espace purement diégétique dans le premier film, *Hanaori*, (c'est-à-dire un espace géographiquement

constamment respecté) nous passons pour les trois autres à un espace narratif, c'est-à-dire un espace qui ne fait pas naturellement sens géographiquement, mais qui se construit par et pour l'action. Cette découpe et organisation de l'espace par strates ne jouant pas avec la profondeur est paradoxale pour des films de stop-motion, mais crée de plus une mise à distance des spectateur·rice·s. En effet, comme nous l'avons vu dans notre deuxième partie, lors des scènes d'ouverture, qui habituellement sont un moment où nous sommes invité·e·s à pénétrer dans la fiction par des mouvements de caméra qui entrent dans l'image, chez Kawamoto ce n'est pas le cas, et nous restons à distance des protagonistes. À cela s'ajoutent les jeux de lumières, qui dans un premier temps déterminaient l'appartenance des histoires au registre comique ou tragique, mais qui poussés à l'extrême ont pour effet de rendre visible le travail des électricien·ne·s et nous renvoient à notre propre condition de spectateur·rice·s. Nous avons donc l'impression que les personnages des films « flottent » sur les décors, et n'appartiennent pas complètement à l'univers fictionnel. Pourtant, la relation apparemment paradoxale entre des éléments animés tridimensionnels et des décors bidimensionnels n'empêche pas la cohérence esthétique de ces quatre films de marionnettes animées de Kihachirô Kawamoto, parce qu'il s'agit de contes au sein desquels le principe de métamorphose est central. La métamorphose est une des propriétés de la marionnette animée en général, mais au sein des films de notre corpus cette notion prend une place très importante. En effet, les personnages se déplacent beaucoup, et ces voyages, en plus d'être géographiques, sont avant tout initiatiques. Dans *Hanaori* il ne s'agit pas tant d'une transformation, mais plutôt de la révélation que les deux personnages religieux sont en fait peu respectables, ce qui crée l'effet comique du film. En revanche, dans *Oni* et *Dôjôji*, deux films tragiques, l'une des protagonistes se transforme en démon, et dans *Kataku*, dernier film tragique du corpus, la jeune femme principale s'avère être un fantôme. La singularité de ces transformations est qu'elles ne jouent pas avec le médium film, mais reposent plutôt sur des techniques théâtrales. Quand ils se transforment, les personnages changent de masques et pour cela se cachent du public, en tournant la tête ou en se cachant derrière des éléments du décor. D'ailleurs, ces derniers sont finalement liés aux transformations, puisque dans une logique propre au conte, ils symbolisent uniquement les lieux forts de l'histoire. Par leur style épuré, ils permettent d'isoler les visages des protagonistes, pour faire de la métamorphose l'unique action à l'écran, et rendent possible cette dernière malgré la rigidité des figurines en devenant un lieu flottant dessiné. Leur aspect minimaliste contribue également à simplifier la narration puisqu'ils n'illustrent que les lieux



importants de l'histoire, prenant par la même occasion la fonction de figurer le lieux qui amène à la métamorphose. Le rapport entre planéité et volume s'efface alors à ce moment et contribue à la création d'un univers parallèle propre à la mise en scène de Kawamoto et de l'adaptation de contes. Paradoxalement, dans la suite de sa filmographie nous ne retrouvons pas la même mise en scène. Les décors deviennent des éléments en volume et invitent le regard des spectateur·rice·s vers le fond de l'écran. Pourtant, les deux films suivants, *Ibarahime mata wa Nemurihime* et *Fusha no sha*, sont construits comme des contes. La différence étant qu'aucun des personnages ne se transforme, car il s'agit en réalité de récits initiatiques dont les interactions entre les personnages sont au centre. Par exemple, le premier ne suit pas l'histoire originelle (*La Belle au Bois Dormant*), mais la réécrit parodiquement. Ainsi, ce n'est pas la piqûre avec un fuseau qui plonge la jeune femme dans un sommeil artificiel, mais la rencontre avec un homme, ancien amant de sa mère, qui la plonge dans la torpeur. Dans le second film c'est la rencontre avec différents maîtres dans l'art du tir à l'arc qui permet au héros de s'améliorer, lui permettant enfin de savoir tirer sans tirer. Les lieux de ces deux films n'ont finalement que peu d'impact sur les histoires personnelles des protagonistes, et n'ont pas la fonction symbolique de ceux de notre corpus. Par la suite, Kawamoto dirigera l'œuvre collective *Jours d'hiver* puis en 2005 sort *Le livre des morts*, un long-métrage dont la mise en scène se rapproche plus des deux derniers courts-métrages que de ceux de notre corpus : les décors sont en volume, avec beaucoup de mouvements de caméra dans le découpage, et les marionnettes parlent. Les personnages et les décors n'ont plus l'emploi fonctionnel qu'ils possédaient dans les films de notre corpus.

Nous pourrions pousser plus loin notre réflexion en nous intéressant plus généralement à la notion d'hybridation de techniques dans le cinéma d'animation, comme nous avons commencé à le faire dans notre chapitre sur les contes. Dans ce chapitre nous avons cité quelques films en prises de vues réelles qui font appel à l'animation, et inversement, toujours sous l'angle de la réflexion sur le rapport entre volume et planéité. Mais au sein de films entièrement animés la question d'hybridation des techniques peut se poser de manière plus approfondie encore aujourd'hui avec la réussite et le développement de techniques d'animations numériques en volume. Quelques productions télévisuelles françaises des années 2000 ont joué avec ce rapport entre le dessin animé pour une partie du récit, et animation 3-D pour l'autre. C'est en effet le cas pour *Code*

*Lyoko*<sup>99</sup> et *Galactik Football*<sup>100</sup> pour ne prendre que deux exemples, deux séries reposant sur la division entre des univers distincts, un univers réel dans lequel évoluent normalement les personnages, animé en dessin 2-D, et un univers virtuel (numérique s'apparentant au jeu vidéo pour *Code Lyoko*, et futuriste au point d'être quasi fantastique dans *Galactik Football*) symbolisé par l'utilisation d'animation 3-D. Cette dernière n'en étant encore qu'à ses débuts, les finitions et le rendu ne sont pas parfaits, mais les séries tirent ces caractéristiques à leur avantage, en les liant à la narration (par exemple, le monde virtuel de *Lyoko* n'a pas complètement fini d'être codé, ce qui explique l'aspect simpliste du rendu lorsque les personnages s'y rendent). Les séries jouent alors avec la différence de rendu et de texture pour créer un deuxième univers au sein de l'espace diégétique, un autre monde, merveilleux et différent de celui des personnages, considéré comme la norme. Des séries actuelles continuent de jouer avec un mélange de différentes techniques d'animation, comme la série *Gumball*<sup>101</sup>, qui fait appel à de l'animation 2-D, de la stop-motion et des décors photographiques réalistes. Aujourd'hui, les techniques d'animation en 3-D ont tellement évoluées qu'elles sont bien plus souvent présentes à l'image qu'on ne le pense, sous une forme presque invisible mais qui questionne notre rapport aux images animées. Comment se fait-il que le dessin animé, depuis qu'il est sous une forme numérique, semble avoir besoin de l'animation 3-D pour certains éléments, comme l'eau, la fumée et certains mouvements de personnages alors qu'auparavant il pouvait s'en passer ? Est-ce pour le confort des animateur·rice·s ? Une quête de réalisme à l'écran ? En tout cas, les images de cinéma sont aujourd'hui bien plus hybrides qu'on ne le pense, et brouillent la division entre planéité et volume.

---

99 Par Jérôme Mouscadet, diffusée initialement de septembre 2003 à novembre 2007 sur France 3, 97 épisodes.

100 Par Charles Barrez et Vincent Vandelli, diffusée entre mai 2006 et mars 2011 sur différentes chaînes, 78 épisodes de 23 minutes.

101 Par Ben Bocquelet, diffusée de mai 2011 à juin 2019 sur Cartoon Network, 6 saisons.

# Bibliographie

## 1. Kihachirō Kawamoto

Linda C. Ehrlich, « Ningyō: An homage to the films of Kawamoto Kihachirō », *Journal of Japanese and Korean Cinema*, 06 Janvier 2014, [https://doi.org/10.1386/jjkc.3.2.117\\_1](https://doi.org/10.1386/jjkc.3.2.117_1), dernière consultation le 12/01/2022

kokit, « N°8 : Le peintre japonais Rohiko Mibu » (その8 日本画家・壬生露彦さんのこと), sur 人形芸術へ, puppet-art.com, posté le 28/03/2021, <https://puppet-art.com/2021/03/28/%E3%81%9D%E3%81%AE%EF%BC%98%E3%80%80%E6%97%A5%E6%9C%AC%E7%94%BB%E5%AE%B6%E3%83%BB%E5%A3%AC%E7%94%9F%E9%9C%B2%E5%BD%A6%E3%81%95%E3%82%93%E3%81%AE%E3%81%93%E3%81%A8/> dernière consultation le 10/06/2022

Brigitte Koyama-Richard, *L'animation japonaise, du rouleau peint aux pokémon*, Paris, Flammarion, 2010

Nurul Lina, M. N., Fauzi Naeim, « Kawamoto's Dojoji Temple : Puppetry, Gesture and Myth », *Arte, Individuo y Sociedad*, 22 décembre 2014, <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/46603/46412>, dernière consultation le 12/01/2022

Paule Pagliano, Jean-Pierre Pagliano, « Entretien avec Kihachirō Kawamoto : TRNKA m'a appris que les poupées ont leur propre monde », *positif*, juin 2013

Jasper Sharp, « Interviews : Kihachirō Kawamoto », *midnighteye.com*, novembre 2004, <http://www.midnighteye.com/interviews/kihachiro-kawamoto>, dernière consultation le 19/04/2021

## 2. Cinéma

## 2.1 L'espace au cinéma

Augustin Berque, *Vivre l'espace au Japon*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Espace et Liberté », 1982

Linda C.Ehrlich and David Desser (dir.), *Cinematic Landscape*, Austin, University of Texas Press, 1994

André Gardiès, *L'Espace au cinéma*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1993

Antoine Gaudin, *L'Espace cinématographique*, Paris, Armand Colin, 2015

Antoine Gaudin, « L'image-espace : propositions théoriques pour la prise en compte d'un « espace circulant » dans les images de cinéma », *Miranda* [en ligne], 2014, en ligne depuis le 23/02/2015, <http://journals.openedition.org.distant.bu.univ-rennes2.fr/miranda/6216>, dernière consultation le 14/06/2022

Jacques Lévy, *De l'espace au cinéma*, *Annales de géographie* n° 694, 2013, p. 689-711, mis en ligne sur Cairn.info le 22/01/2014, <https://doi-org.distant.bu.univ-rennes2.fr/10.3917/ag.694.0689>, dernière consultation le 14/06/2022

Dick Tomasovic, *Into the deep, l'attraction de la profondeur dans les productions en 3-D des studios Disney*, communication réalisée pour le colloque *La Magie des effets spéciaux*, organisé par l'université de Montréal, Concordia University et l'université du Québec à Montréal du 5 au 10 novembre 2013, non publiée.

## 2.2 Cinéma d'animation

Giannalberto Bendazzi, *Cartoons, Le cinéma d'animation, 1892-1992*, Paris, Liana Levi, 1991

Sébastien Denis, *Le cinéma d'animation*, Paris, Armand Colin, 2<sup>e</sup> édition, 2011

Sébastien Denis, *Le cinéma d'animation: techniques, esthétiques*, 3<sup>e</sup> édition, Malakoff, Armand Colin, coll. « Cinéma-Arts visuels », 2017

Pierre Hébert, « Égarements volontaires », dans Aline Gélinas (dir.), *Les vendredis du corps. Le corps en scène, vision plurielle*, Montréal, Cahiers de théâtre JEU/Festival international de la nouvelle danse, 1993, p.121-138

Xavier Kawa-Topor et Philippe Moins (dir.), *Le Cinéma d'animation en 100 Films*, Nantes, Capricci, 2016

Xavier Kawa-Topor, Philippe Moins, *Stop-motion, un autre cinéma d'animation*, Paris, Capricci, 2020

Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante : quatre essais sur le cinéma d'animation*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, 1997

Hervé Joubert-Laurencin, « Le joujou du riche », *Trafic* n° 2, printemps 1992

Laurence Schifano (dir.), *La vie filmique des marionnettes*, Nanterre, Presses universitaires de Paris Nanterre, 2018, <https://books.openedition.org/pupo/823>, dernière consultation le 11/05/2022

Dick Tomasovic, *Le Corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, Pertuis, Rouge profond, coll. « Raccords », 2006

## **2.3 Cinéma japonais**

Noël Burch, *Pour un observateur lointain : forme et signification dans le cinéma japonais*, Paris, Gallimard, 1982

Simon Daniellou, *La place du spectateur : représentations théâtrales et théâtralité de la représentation dans le cinéma japonais*, thèse sous la direction de Gilles Mouëllic, Université Rennes 2, 2015

Virginie Fermaud, *L'être-vu : confrontation entre Voyage à Tokyo d'Ozu Yasujirô et Profonds désir des dieux d'Imamura Shôhei*, Paris, L'Harmattan, 2017

Stéphane Du Mesnildot, *Fantômes du cinéma japonais : les métamorphoses de Sadako*, Pertuis, Rouge Profond, 2011

### 3. Arts japonais

#### 3.1 Peinture :

Hélène Bayou, *Images du monde flottant : peintures et estampes japonaises XVIIe-XVIIIe siècles*, Paris, Réunion des musées nationaux, 2004

Linda C.Ehrlich et David Desser (dir.), *Cinematic Landscape*, Austin, University of Texas Press, 1994

Trinh Khanh, *Love, Fight, Feast: The Multifaceted World of Japanese Narrative Art [Exhibition, Museum Rietberg, Zürich, September 10 - December 5, 2021]*, Zürich, Museum Rietberg Zurich Verlag Scheidegger & Spiess, 2021

Robert T Singer, *Edo Art in Japan 1615–1868*, Washington, National Gallery of Arts, 1998

#### 3.2 Théâtre

François Bizet, *Tôzai ! : corps et cris des marionnettes d'Ôsaka*, Paris, Les Belles lettres, 2013

Donald Keene, *Noh and Bunraku*, New York, Columbia University Press, 1990

Jane Mary Law, *Puppets of nostalgia: The life, death, and rebirth of the Japanese Awaji Ningyo tradition*, New Jersey, Princeton University Press, 1997

### 4. Conte

Jacques Aumont, *La Belle et la Bête : Jean Cocteau*, Paris, Les Enfants du Cinéma, coll. « Cahier de notes sur... », 2000

Carole Aurouet (dir.), *Contes et légendes à l'écran*, Condé-sur-Noireau, Charles Corlet, 2005

Françoise Bihan-Faou, *De serpents galants et d'autres : contes folkloriques japonais*, Paris, Gallimard, 1992

Patricia Eichel-Lojkine (dir.), *L'usage du conte, Contes classiques et réemploi – méthodes d'analyse*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2017

Géraldine Guillot, *Fiches morphologiques et psychologiques de quelques personnages de contes de fées occidentaux adaptés au cinéma*, mémoire sous la direction d'Hervé Joubert-Laurencin, Université Rennes 2, 1997

Benjamin Lacombe, *Histoires de fantômes du Japon*, Toulon, éditions Soleil, coll. « Métamorphoses », 2019

Carsten Rach (dir.), *Tales of old Japan, Fairy Tale – Folklore – Ghost Stories – Mythology*, Nordstedt, Herstellung und Verlag, 2015

## 5. Psychanalyse

Jacques Adam, « De l'inquiétante étrangeté chez Freud et chez Lacan », *Champ Lacanien*, n° 10, 2011/2, p. 195-210 [en ligne] <https://www-cairn-info.distant.bu.univ-rennes2.fr/revue-champ-lacanien-2011-2-page-195.htm?ref=doi>, dernière consultation le 11/05/2022

Sigmund Freud, *L'Inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard, coll. « Folio Essais », 1985

Alain de Mijolla, *Dictionnaire international de la psychanalyse*, Paris, Hachette, 2005

## 6. Autres

Yoren Gaffary, *Communication kinesthésique des émotions dans un Contexte d'interaction Homme-machine*, thèse sous la direction de Medhi Ammi, Université Paris 11, 2015

Site officiel de Kihachirô Kawamoto, <http://chirok.jp/>



## Filmographie :

Corpus principal : (dans l'ordre chronologique de réalisation, avec courte fiche technique)

*Hanaori* (1968)

En caractères japonais : 花折り

En Français : *Cassez les branches est interdit* ou *Ne Cassez pas les branches*

Réalisation / scénario : Kihachirô Kawamoto

Marionnette : Kihachirô Kawamoto

Animation : Kihachirô Kawamoto / Koichi Nakaoikawa

Directeur artistique : Tsuyohiko Mibu / Ryo Nakagawa

Cinématographie Yoshioka Ken

Décors : Tsuyuhiko Mibu / Ryo Nakagawa

Éclairage : Ryuzo Nomura

Enregistrement : Kazuo Ito

Effets : Iwao Takahashi

Montage : Fusako Moruzui

Édition DVD : KIMSTIM 2008

Durée : 13min49

*Oni* (1972)

En caractères japonais : 鬼

En français : *La Démone*

Réalisation / scénario : Kihachirô Kawamoto, d'après "*Konjaku Monogatari*"

Photographie : Minoru Tamura / Yoshioka Ken

Marionnettes / animation : Kihachirô Kawamoto

Décors : Tsuyuhiko Mibu / Suzushi Nakagawa

Enregistrement : Kazuo Ito

Montage : Hisako Sono

Édition DVD : KIMSTIM 2008

Durée : 7min36

*Dojôji* (1976)

En caractères japonais : 道成寺

En français : *Le Temple Dojôji*

Réalisation / scénario : Kihachirô Kawamoto

Marionnettes : Kihachirô Kawamoto / Hiromi Wakasa / Kayoko Takahashi

Photographie : Minoru Tamura

Animation : Kihachiro Kawamoto / Ryo Ozaki / Hirokazu Minegishi / Tokiko Omukai

Décors : Tsuyuhiko Mibu / Suzushi Nakagawa

Effets spéciaux : Hiroshi Jinsenji / Takashi Komae

Montage : Hisako Aizawa

Édition DVD : KIMSTIM 2008

Durée : 18min51

*Kataku* (1979)

En caractères japonais : 火宅

En français : *La maison des flammes*

Réalisation / scénario : Kihachirô Kawamoto, d'après la pièce de théâtre nô "*Kyuuzuka*".

Marionnettes : Kihachirô Kawamoto / Kaoru Hosaka (Broderies par Takeko Kuriyama)

Photographie : Minoru Tamura

Animation : Kihachiro Kawamoto / Hirokazu Minegishi / Tokiko Omukai / Satoru Yoshida / Hiroshi Taisenji

Décors : Takashi Komae / Masami Tokuyama / Tsuyuhiko Mibu / Suzushi Nakagawa

Montage : Hisako Aizawa

Édition DVD : KIMSTIM 2008

Durée : 19min11

Corpus secondaire : (dans l'ordre chronologique de réalisation, avec courte fiche technique)

*Fusha no sha* (1988)

En caractères japonais : 不射之射

En français : *Tirer sans tirer*

Réalisation / scénario : Kihachirô Kawamoto, basé sur le roman "*Mejjinden*" de Nakashima Atsushi

Marionnettes : Kihachirô Kawamoto

Animation : Kihachiro Kawamoto / Natsuryojun / Kuruma Satoshi / Minegishi Hirokazu

Direction artistique : Zhao Hong / Liu Scuxing

Cinématographie : Qiao Yuanzheng / Tamura Minoru

Durée : 25min25

*Ibara-hime mata wa Nemuri-hime* (1990)

En caractères japonais : いばら姫またはねむり姫

En français : *La belle au bois dormant, ou la princesse endormie*

Scénario / Réalisation : Kihachiro Kawamoto, basé sur un idée de Kyoko Kishida, d'après le conte des frères Grimm

Direction artistique : Jan Ruzicka

Photographie : Minoru Tamura / Jan Müller

Directeur artistique des marionnettes : Kihachirô Kawamoto

Animation : Vlasta Posbysirova / Hirokazu Minegishi / Davit Filczyk / Izzy Latar / Mioko Saito / etc.

Montage : Jan Sladek / Naoko Aizawa

Durée : 21min32

## Annexe :

### Découpage de *Oni*, Kihachirô Kawamoto (1972)

1. Carton « *Il était une fois, deux frères, chasseurs, qui vivaient avec leur mère, âgée.* »  
Son de Shakuhachi.
2. Carton titre. Zoom avant.
3. Plan en plongée sur la mère alitée. Fond noir uni, « oreiller » comme simple élément décoratif.
4. Gravure de toile d'araignée
5. Apparition en fondu d'une gravure bouddhiste. La mère apparaît en surimpression de la droite du cadre et arrivée au centre « plonge » vers le bas. La caméra la suit, et effectue un travelling de haut en bas, pour arriver sur la première gravure résumant la vie du personnage. La musique est jouée au Shakuhachi, mais les temps forts sont marqués par des notes très sèches au shamisen.
6. Gravure sur l'enfance de la mère. Zoom avant
7. Fondu sur l'adolescence de la mère, dézoom, ou zoom arrière, puis la caméra amorce un mouvement descendant en diagonale, de la droite vers la gauche.
8. Fondu, gravure de la mère en temps que jeune mariée puis travelling de droite vers la gauche puis descendant, de sa vie de jeune mère pauvre à plus âgée mais malade.
9. Comme plan 3.
10. Carton concluant l'introduction.
11. La mère alitée mais sous un angle différent que plan 3 et 9. La plongée est moins forte qu'aux plans précédents, on est plus sur un point de vue latéral. La lumière, très marquée vient d'en haut à gauche et contraste avec le fond entièrement noir. Elle respire avec difficulté.
12. Carton « *mère !* »
13. Comme plan 11 mais un peu plus large. Elle se relève en position assise, avec difficulté. La lumière vient aussi d'en bas à gauche, de sorte que son visage soit toujours éclairé et ce de manière très contrastée.
14. Un panneau coulissant (shoji) s'ouvre. Derrière deux hommes, qui occupent tout le cadre.
15. Carton « *nous allons chasser, poser des pièges pour les cerfs* ».
16. Comme plan 13, mais mouvement inverse, la mère se recouche.
17. Carton « *la nuit est sombre. Soyez prudents.* »
18. Comme plan 14. Les deux hommes acquiescent de la tête et referment le shoji.
19. Raccord dans le mouvement, sorte de contrechamp du plan précédent. Les deux hommes sont de dos à nous, en pieds. Ils finissent de fermer le panneau coulissant et entame une marche, presque une danse. La musique s'accélère légèrement.
20. Nous sommes de face à la mère alitée, en légère plongée. Elle se redresse un peu précipitamment. La lumière, très blanche, l'éclaire du dessus et marque très fortement son visage. Zoom avant sur son visage. La musique, le son de la flûte, monte dans les aïgus et se veut un peu inquiétante.
21. Fondu par le noir sur les deux frères marchant en forêt. Ils sont de pieds, dans un décor avec différents niveaux de profondeur. Tout est noir, seuls des arbres et des touffes d'herbes sont représentés, en doré. Au premier plan des éléments couvrent leurs pieds, et il y a derrière eux deux niveaux d'arrière plan. Ils marchent en rythme avec la musique de koto, d'une démarche lente mais dynamique, gracieuse et parfaitement contrôlée. Travelling latéral de droite vers la gauche qui les garde toujours au milieu du cadre.

22. Plan rapproché épaulement sur l'aîné, toujours de profil. Sans casser sa démarche, il se retourne pour faire signe à son cadet.
23. Plan épaulement du cadet de profil, qui lui répond.
24. Comme plan 21. Cependant la caméra est fixe, les deux frères sortent du cadre. (ils projettent une ombre discrète sur le décor). Un élément « camouflé » comme s'il était un élément de décor les suit. A son arrivée la musique change et devient le son de shakuhachi entendu au plan 20.
25. Plan épaulement décentré sur le plus jeune. Il se penche car il semble avoir entendu qqch. Le son de flûte est accompagné de quelques notes de kotos hésitantes.
26. Carton « *grand frère, j'ai entendu un bruit* »
27. Plan épaulement sur l'aîné de face, se nettoyant l'oreille et écoutant attentivement.
28. Carton « *C'est juste le son du vent.* »
29. Plan d'ensemble sur les deux frères marchant comme au plan 21. Le décor a changé cependant, il est beaucoup moins riche, il n'y a que quelques fleurs en doré au premier plan et des herbes en haut à gauche en arrière plan. La caméra est fixe, les frères se déplacent comme au plan 21, et de la droite vers la gauche. Mais le cadet s'arrête et regarde derrière lui.
30. Plan épaulement du cadet. Le koto s'emballe.
31. Champ-contrechamp, raccord voyant-vu. Derrière des fleurs et herbes on voit des yeux rouges et des cheveux longs, qui disparaissent.
32. Plan taille du cadet, montrant ce qu'il a vu à son frère, assez calmement.
33. Carton « *grand frère, il y a quelque chose qui scintille là-bas.* »
34. Plan buste de l'aîné, qui se retourne.
35. Plan sur le même bosquet qu'au plan 31, mais avec des lucioles dedans.
36. Plan épaulement sur l'aîné, marquant la négation de sa tête.
37. Carton « *C'est juste des lucioles* ».
38. Plan large, les deux frères posent des pièges. Il y a des herbes et des fleurs au premier et en arrière plan, et un arbre sur leur droite.
39. Plan italien des deux frères. L'aîné fait des gestes au cadet, lui ordonnant de grimper dans l'arbre tandis que lui veillera au piège sur le sol.
40. Carton « *Grimpe sur cet arbre et attends une prise. J'attendrais en bas.* »
41. Plan large du cadet s'installant sur une branche de l'arbre.
42. Contre plongée de l'aîné resté au sol, caché derrière un bosquet.
43. Contre plongée du cadet sur sa branche, quand soudain du feuillage au-dessus de sa tête (et du cache de paillettes dorées au premier plan) sort une main maigre et blanche qui lui tire violemment les cheveux.
44. Carton « *Grand frère !* »
45. Plan taille. L'aîné sort de sa cachette et bande son arc.
46. Plan moyen du cadet suspendu par les cheveux par la mystérieuse main venue d'en haut. Il se balance.
47. Gros plan en contre plongée du visage de l'aîné qui suit de la tête les balancements de son cadet.
48. Plan épaulement en légère contre-plongée du cadet, qui tente de se débarrasser de la main. Son visage est éclairé.
49. Comme plan 47, mais il lui crie qqch
50. Carton « *Crie que je puisse tirer au dessus de toi !* »
51. Plan plus serré que 48, il crie.
52. Carton « *Grand frère !* »

53. Plan serré sur la flèche encochée, qui tremble. Travelling en diagonale descendante de droite vers la gauche, qui suit la flèche puis la main de l'aîné pour terminer sur son visage. Il tire.
54. Comme plan 48. La flèche tranche net le bras avant le coude. La caméra est fixe, le cadet tombe et donc sort du cadre par le bas.
55. Plan d'ensemble des deux frères. Le cadet est assis au pied de l'arbre, le bras dans les cheveux. L'aîné est toujours en position de tir devant le bosquet. Il rejoint son frère en courant.
56. Légère contre plongée sur le visage en gros plan de l'aîné.
57. Carton « *es-tu blessé ?* »
58. Légère plongée sur le cadet. Fond noir derrière lui.
59. Carton « *Non, je vais bien* »
60. Un peu plus éloigné que plan 58. Le cadet enlève le bras de ses cheveux.
61. Gros plan sur le bras, très éclairé. L'aîné le touche.
62. Plan épaulement sur l'aîné concentré. Soudain il s'écrit :
63. Carton « *C'est un bras de démon !* »
64. Plan italien des deux frères qui courent, main dans la main, l'aîné devant, de droite à gauche. La caméra les suit en travelling, en les gardant toujours au centre du cadre. Il y a beaucoup d'éléments qui cachent les pieds au premier plan, mais plus aucun arbres derrière eux.
65. Plan moyen qui s'ouvre sur les deux arcs des frères, sur fond noir, puis travelling de la gauche à droite pour retrouver les deux frères. Assis devant le panneau coulissant, ils regardent le bras. Une lumière, très blanche, venue de la gauche les éclaire à une intensité changeante.
66. Gros plan sur le bras, travelling arrière, en légère plongée, on voit désormais les deux frères qui réalisent soudainement...
67. Carton « *Horrible ! Ce bras...* »
68. Plan sur le panneau coulissant, les deux frères arrivent de chaque côté du cadre et posent leurs mains dessus
69. Carton « *Mère !* »
70. Comme plan 68 mais le panneau tombe vers l'avant, les deux frères se reculent et sortent du cadre, et on découvre derrière la mère au sol, l'avant bras gauche manquant et ensanglanté. Elle se secoue au sol, le shamisen/koto accompagne ses mouvements (au même rythme que lorsque la main a tiré les cheveux du cadet en haut de l'arbre). Gros plan sur son visage
71. Plan épaulement de l'aîné, qui tient le bras coupé dans sa main droite. Tremblant, il le regarde.
72. Plan large de la mère, avec le panneau au sol en arrière plan. Entre danse et mouvements de souffrances, elle bouge jusqu'à la gauche du cadre, tombe à genoux et secouant la tête.
73. Carton « *Toi ! Toi ! Comment oses-tu !* »
74. Plan épaulement en légère plongée sur la mère, suffoquant de douleur, avec toujours son éclairage très marqué.
75. Gros plan sur le bras coupé tenu dans la main de l'aîné, qui le lâche. Le bras sort du cadre par le bas.
76. Plan moyen sur la mère, au sol. (paillettes en bas et milieu gauche) Fond noir. L'aîné arrive dans le cadre par la droite, prend sa mère dans ses bras et la relève. Le cadet entre par la gauche et la prend aussi dans ses bras. L'éclairage est sur la mère, et surtout sur son visage. Elle tourne la tête vers la droite.

77. Raccord dans le mouvement, Plan plus serré et de 3/4 face de la mère au sol, son visage est éclairé. Elle s'échappe des bras de ses fils et rampe au sol jusqu'à son bras.
78. Gros plan de profil sur le visage de la mère, qui tient son bras de sa main restante. Tout en la secouant, elle lève sa tête de haut en bas, en rythme avec le shamisen qui s'est à nouveau accéléré. La caméra suit constamment sa tête. Elle se relève, tourne sa tête vers le fond, contre son bras, puis se retourne brusquement vers derrière la caméra, à gauche. Son visage a changé, et est maintenant celui du démon Hannya. L'éclairage change en même temps, alors qu'au début du plan il provenait d'en haut à droite il vient maintenant de la gauche, toujours pour garder son visage éclairé et de manière très brute.
79. « Contre-champ » sur les deux frères, de 3/4 face. L'aîné, devant, écarte les bras pour protéger son cadet, et recule.
80. Plan d'ensemble de la mère, désormais transformée, son bras à la main. En rythme avec le shamisen elle entame une danse en bougeant son membre coupé.
81. Gros plan sur le visage transformé de la mère, le bras dans la bouche.
82. Plan moyen de la mère dansant. Elle se rapproche de la caméra, lève son bras au dessus de sa tête, puis s'éloigne en s'envolant vers le fond. Fondu au noir. Panoramique de bas en haut.
83. 2 notes de shamisen, puis le retour de la note tenue à la flûte. Enfin, du texte défile, de la gauche vers la droite, « *Il est dit que lorsque les parents deviennent âgés, si âgés qu'ils ne peuvent supporter leur âge, ils deviennent des démons qui mangent leurs propres enfants. C'est ce qui une ancienne légende* » Basé sur un conte du 12<sup>e</sup> s, *antologie Konjaku Monogatari.* » Générique. Carton « *Fin* » même musique que pour l'ouverture.