



(Huile sur toile, 91 x 122)

安珍・清姫伝説 (Kiyohime)

Les origines — L'histoire de Kiyohime (pure princesse) se déroule sous le règne de l'empereur Daigo (898-930). Mentionnée dès le 11^{ème} siècle par le moine Chingen du monastère Enryaku-ji (nord-est de Kyōto) dans le recueil intitulé *Dai-Nihon Hokke-Kyō Genki* (1040-1043), puis vers 1120 dans le *Konjaku Monogatari* (classiquement attribué à Minamoto no Takakuni), cette histoire est transcrite au début du 16^{ème} siècle dans les deux rouleaux *Dōjōji Engi Emaki* conservés à Hidakagawa (côte ouest de la préfecture de Wakayama), dans le temple bouddhique Dōjō-ji fondé en 701. L'histoire de Kiyohime inspira le théâtre Nō (*Dōjō-ji*, vers 1510, pièce attribuée à Kanze Kojirō Nobumitsu, le petit-fils du dramaturge Zeami), le théâtre Kabuki (*Musume Dōjō-ji*, pièce créée par Segawa Kikunō I, jouée pour la première fois au Nakamura-za de Edo en 1744), et un roman publié en 1953 par le célèbre Mishima Yukio. Parmi les illustrations attachées à cette histoire, citons celles de Toriyama Sekien (1780), Utagawa Kuniyoshi (1845), et Tsukioka Yoshitoshi (1890).

L'histoire — Kiyohime est la fille unique de Shōji Kiyotsugu, tenancier d'une auberge dans le village de Masago (préfecture de Chibaken). Chaque année au printemps, un moine bouddhiste yamabushi, dont le nom Anchin est pour la première fois mentionné en 1322 dans le *Genkō Shakusho* de

Kokan Shiren, y fait étape lors de son pèlerinage en direction de Kumano, sur la côte est de la péninsule de Kii. Anchin, décrit comme un très bel homme, finit, sciemment ou non, par éveiller le désir de Kiyohime qui, en cette année 928, est maintenant devenue jeune femme. Mais le moine explique que sa vocation ne lui permet pas d'accepter ses avances. Kiyohime se met dans une telle rage que le pauvre moine, effrayé, se sauve de l'auberge, traverse en barque la rivière Hidaka, et court trouver refuge sous une grosse cloche de bronze du temple Dōjō-ji. Kiyohime, transformée en un dragon-serpent en traversant la rivière à la poursuite d'Anchin, devine la cachette de celui-ci, s'enroule furieuse autour de la cloche et la puissance de sa haine et de sa rancune émet une telle chaleur que la cloche fond, incinérant du même coup le moine qui s'y croyait à l'abri. Selon les sources, Kiyohime va alors se suicider dans la rivière Hidaka ou décède en même temps que le moine.



(Huile sur toile, 76 x 76)

ひとりかくれんぼ (Hitori Kakurenbo)

Les origines — Hitori Kakurenbo (jouer à cache-cache tout seul) est une légende urbaine selon laquelle il est possible de jouer à cache-cache seul avec un fantôme que l'on invite chez soi par internet, grâce à une procédure bien définie. Diffusée initialement en avril 2006 sur le forum japonais *2chan* (devenu depuis *5chan*), elle constitue une variante entre le Kakurenbo (jeu de cache-cache traditionnel au cours duquel un participant, désigné comme *oni* après tirage au sort par roche-papier-ciseaux, compte jusqu'à un certain nombre pendant que les autres se cachent), et le Otokoyo (les joueurs sont censés être kidnappés par des fantômes). Le Hitori Kakurenbo a été l'objet de nombreuses adaptations cinématographiques, dont celles de Kainuma Tomoya en

2008, Yamada Masafumi en 2009 et 2010, et Torii Yasutake en 2012.

L'histoire — Pour jouer à Hitori Kakurenbo, il faut tout d'abord se procurer les éléments suivants : une peluche, du riz cru, une aiguille à coudre, du fil rouge, un couteau de cuisine, un verre d'eau salée et un coupe-ongles. La procédure doit commencer à 3 heures précises du matin : vider la peluche de sa bourrure et la remplir de riz, y ajouter des fragments d'ongle que l'on vient de se couper, refermer la peluche avec le fil rouge. Le reste du fil sert à ligoter la peluche à laquelle on doit alors donner un nom.

Il faut ensuite passer par les étapes suivantes, en respectant scrupuleusement leur chronologie : 1) répéter trois fois à la peluche : « tout d'abord, ce sera moi », 2) se rendre à la salle de bain pour l'immerger (baignoire ou une cuvette remplie d'eau), 3) quitter la salle de bain, éteindre toute lumière et ne laisser qu'un fond d'écran blanc de télévision, fermer les yeux et compter jusqu'à 10, 4) prendre le couteau de cuisine et se diriger de nouveau vers la salle de bain, 5) dire à la peluche : « je t'ai trouvé, (nom de la peluche) », et lui donner quelques coups de couteau, 6) lui dire alors : « maintenant, c'est toi », quitter la salle de bain, et aller se cacher dans un placard en n'oubliant pas d'avoir toujours avec soi le verre d'eau salée, 7) attendre, tout en restant caché, l'arrivée du fantôme. Certaines précautions sont à observer rigoureusement : ne pas faire durer le jeu plus de deux heures, ne pas quitter l'appartement en cours de jeu, n'allumer aucune lumière, et interrompre le jeu dès que cela devient menaçant. Comment l'interrompre? Prendre une gorgée d'eau salée (sans l'avalier), vider sur la peluche le restant du verre d'eau puis sa bouche, et répéter trois fois : « je gagne ». La peluche doit enfin être brûlée.

Les origines — Hone Onna (femme-os) est un type de fantôme qu'un amour immortel rattache au monde des vivants. Elle apparaît le soir, telle que lorsqu'encore vivante, rejoint l'homme qu'elle aime, et repart le lendemain matin. Chacune de ces rencontres retire petit à petit l'énergie vitale de l'amant qui finit par mourir. La plus célèbre Hone Onna fait l'objet de *Botan Dōrō* (La Lanterne pivoine), une des soixante-huit histoires compilées en 1666 par le prêtre bouddhiste Asai Ryōi dans son recueil *Otogi Bōko*. Inspirée librement de la légende chinoise *Mudandeng Ji* (La Lanterne pivoine) extraite du recueil de Qu You, le *Jian Deng Xin Hua* (1378), l'histoire de *Botan Dōrō* fut portée à l'écran par Makino Shōzō en 1914, Nobuchi Akira en 1955, Yamamoto Satsuo en 1968, et Itsumichi Isomura en 1990.

L'histoire — Otsuyu, fille unique du samuraï Iijima Heizayemon, vit avec sa servante Oyone à Yanagijima, l'Île des saules pleureurs. Un jour, elle reçoit la visite du médecin de famille Yamamoto Shijō, accompagné d'un jeune et séduisant samuraï, Hagiwara Shinzaburō. Ils tombent instantanément amoureux l'un de l'autre et promettent de se revoir bientôt. Mais le médecin refuse de jouer les entremetteurs. Se croyant alors oubliée de Shinzaburō, Otsuyu meurt de chagrin, suivie de près par sa fidèle servante. Le soir de Obon, la fête des morts, Shinzaburō voit arriver deux jeunes femmes, dont l'une porte une lanterne décorée de fleurs de pivoine : Otsuyu et Oyone, qu'on lui avait dit

mortes, sont de retour. Elles passent plusieurs nuits avec Shinzaburō et s'en retournent chaque matin. Tomozo, domestique du jeune samuraï, s'inquiète d'être réveillé par des bruits en provenance de la maison de son maître. Il décide d'espionner au travers des fentes des volets, et, horrifié, constate que la femme qu'il entend parler n'est en réalité qu'un squelette. Menacé par Oyone qui devine sa présence, il se précipite chez le physiognomoniste Hakuodo Yusai pour demander conseil.



(Huile sur toile, 61 x 91)

骨女 (Hone Onna)

Celui-ci, comprenant la gravité de la situation, réfère Shinzaburō au grand prêtre Ryoseki : un *Shiryo-yoké* (talisman) et un paquet d'*O-fuda* (textes religieux écrits sur d'étroites bandes de papier) à coller sur chaque ouverture de la maison devraient protéger Shinzaburō de la mort qui le guette s'il continue à fréquenter ce fantôme. Les amulettes empêchent effectivement les deux revenantes d'entrer dans la demeure de Shinzaburō. Mais Tomozo et son épouse Omine cèdent aux menaces de Oyone et à la promesse de cent ryo d'or : Tomozo retire les amulettes. Le lendemain matin, Shinzaburō est trouvé mort, enlacé par les os d'un squelette.

Qu'ils perpétuent d'ancestrales traditions (Oiwa, Okiku, Kiyohime) ou aient plus récemment pris forme au travers de légendes urbaines (Hitori Kakurenbo, Kuchisake Onna, Teke Teke), les fantômes du Japon se sont, grâce entre autre à l'écrivain Lafcadio Hearn, frayé un chemin jusque dans le monde occidental.

Estampes, littérature, mangas, théâtre Nō, et bien sûr cinéma, contribuent à nous faire découvrir leur aspect, écouter leur histoire, comprendre leurs craintes, et respecter leurs messages. Car le fantôme japonais est peut-être bien davantage un être souffrant qu'une créature effrayante.

Outre les œuvres illustrées dans ce pamphlet, le projet d'exposition inclut également :

Hoïchi (耳なし芳一), le virtuose du biwa.

Le jeu Hyaku monogatari (百物語).

Gaki (餓鬼), ces étranges *Hungry Ghosts*.

Kumo Onna (蜘蛛女), la femme-araignée.

La forêt d'Aokigahara (青木ヶ原).

La mère fantôme Ubume (産女).

L'esprit du cheval Sagari (さがり).

Et d'autres encore...

Quelques-unes des nombreuses références bibliographiques mises à profit pour l'élaboration de ce projet :

- ADDIS S., **1985** — *Japanese Ghosts & Demons. Art of the Supernatural*. George Braziller, Inc.
- BALMAIN C., **2008** — *Introduction to Japanese Horror Film*. Edinburgh University Press.
- CALORIO G., **2005** — *Horror del Giappone e dal resto dell'Asia*. Mondo Ignoto S.R.L.
- DAVIS F.H., **1913** — *Myths and Legends of Japan*. George G. Harrap & Company.
- DEVLIN T.A., **2018** — *Kowabana. 'True' Japanese scary stories from around the internet*. Privately printed, 4 vols.
- DEVLIN T.A., **2018** — *Toshiden. Exploring Japanese Urban Legends*. Privately printed.
- FAURE E., **2005** — *Histoires japonaises d'esprits, de monstres et de fantômes*. L'Harmattan.
- GRAF O., GRAF C., **1925** — *Japanisches Gespensterbuch*. Union Deutsche Verlagsgesellschaft.
- HARPER J., **2008** — *Flowers from Hell. The Modern Japanese Horror Film*. Noir Publishing
- HEARN L., **2007** — *Fantômes du Japon*. Privat/Le Rocher.
- KALAT D., **2007** — *J-Horror. The definitive guide to The Ring, The Grudge and beyond*. Vertical, Inc.
- IWASAKA M., B. TOELKEN, **1994** — *Ghosts and the Japanese. Cultural Experience in Japanese Death Legends*. Utah University Press.
- LACEFIELD K., **2010** — *The Scary Screen. Media Anxiety in The Ring*. Ashgate.
- LEWINSKY-STRÄULI M., **1989** — *Japanische Dämonen und Gespenster. Geschichten aus zwölf Jahrhunderten*. Eugen Diderichs Verlag.
- MARTIN R., **1996** — *Mysterious Tales of Japan*. G.P. Putnam's Sons.
- MAYER F. H., **1984** — *Ancient Tales in Modern Japan*. Indiana University Press.
- MCROY J., **2008** — *Nightmare Japan. Contemporary Japanese Horror Cinema*. Rodopi.
- MEIKLE D., **2005** — *The Ring Companion*. Titan Books.
- MESNILDOT S. du, **2011** — *Fantômes du cinéma japonais*. Rouge Profond.
- MITFORD A.B., **1876** — *Tales of Old Japan*. Macmillan and Company.
- MOREY C., **2009** — *Japanese Ghost Stories*. Gomeniko Press.
- ROUSSEAU J., MESNILDOT S. du, **2018** — *Enfers et fantômes d'Asie*. Musée du Quai Branly, Flammarion.
- SCHAEFER D., **1990** — *Urban Legends and the Japanese Tales*. Institute for Cultural Research.
- SMITH R.G., **2003** — *Ancient Tales and Folklore of Japan*. University Press of the Pacific.
- STEVENSON J., **1983** — *Yoshitoshi's Thirty-Six Ghosts*. Weatherhill/Blue Tiger.
- TAKADA M., **1989** — *江戸怪談集 (Edo Kaidan shuu)*. Iwanami-shoten, 3 vols.
- TYLER R.L., **1987** — *Japanese Tales*. Pantheon Books.

幽霊

(Yūrei)

L'univers des fantômes japonais



(Triptyque, huile sur toile, 38 x 76)

Geneviève Dupont

Artiste peintre

Régis Olry

Concept et narration

Geneviève Dupont et Régis Olry tiennent à remercier pour leur précieuse collaboration Jennifer Vuong-Nguyen (modèle pour de nombreuses toiles), Kurihara Noriko (calligraphie japonaise), et Stéphane Sobczak (photographies).

Contact et informations
regis.olry@uqtr.ca