



# Libre cours



Actualité de la recherche sur le livre et la lecture des enfants et des jeunes

## À LA RENCONTRE DES YÔKAÏ

PAR CAMILLE BAURIN

Bibliothécaire, auteur d'une thèse sur le *comic book*, Camille Baurin est titulaire d'un doctorat en littératures comparées.

Il a également signé de nombreux articles de fond sur le sujet dans différentes revues spécialisées.

Camille Baurin fait partie du comité de lecture « Bandes dessinées » de *La Revue des livres pour enfants*.

**Vous en avez peut-être croisé sans le savoir dans des livres, films ou jeux vidéo. Peu connus en tant que tels en France, les yôkaï n'en sont pas moins des figures essentielles de la culture fantastique japonaise, peuplant depuis bon nombre de siècles l'imaginaire nippon. De la peinture ancienne des enfers bouddhiques aux Pokemon, ils se cachent partout, jusque récemment dans l'enceinte du musée du quai Branly...**

### HISTOIRES DE YÔKAÏ

Nourri par une variété de mythes, de contes, voire de simples anecdotes, le folklore japonais est particulièrement riche en êtres surnaturels, des fantômes aux démons en passant par les personnages-animaux, les objets doués de vie, ou même de simples odeurs. De nature très diverse, tous sont regroupés sous le terme générique de « yôkaï », qui désigne à l'origine toute apparition de phénomènes étranges. Dérivé du chinois « yao-guai » (littéralement « monstre bizarre »), le terme lui-même se compose des kanjis<sup>1</sup> « attirant », « calamité » ou encore « méfiant », faisant l'aveu des sentiments parfois contradictoires que suscitent de tels personnages : effroi, crainte, mais aussi fascination et rire.

Tantôt mélancoliques, tantôt saugrenues, les histoires de yôkaï ont tout d'abord été transmises oralement, comme le furent les contes de fées occidentaux, avant d'être diffusées sous

←

Fleur Daugey, Sandrine Thommen :  
*Yôkaï – le monde étrange des monstres japonais*, 2017, Actes Sud Junior.  
(Détails de la couverture du livre).

forme d'écrits, dans la lignée d'ouvrages comme le *Kojiki*, récit mythologique de la création de l'archipel japonais, ou *Chroniques des événements étranges et surnaturels survenus au Japon*, parues au IX<sup>e</sup> siècle. Au fil des siècles, les yōkaï ont pris de plus en plus de place dans la production japonaise, tant dans la littérature que dans les arts ou, aujourd'hui, le manga et les jeux vidéo. Aussi sont-ils particulièrement symboliques du folklore nippon et de son évolution à travers le temps et les frontières.

Trop nombreux pour être tous cités ici (ils sont plusieurs centaines!), les yōkaï servaient à l'origine à traduire les superstitions et croyances populaires des Japonais. Certains étaient célèbres dans tout le pays, tandis que d'autres, extrêmement localisés, permettaient par exemple d'expliquer les causes d'une inondation ou d'une disparition dans un village. Parmi les plus connus, le Kappa, mi-homme mi-tortue, fut à l'origine de bon nombre d'anecdotes aussi étranges les unes que les autres. Pour certains, il attirait les humains dans les rivières pour les noyer. Pour d'autres, il ravageait les champs et devait donc être l'objet d'un culte pour adoucir sa colère. Le yōkaï Ashiarai Honjo était lui aussi à l'origine de tout un rituel, s'agissant d'un pied géant couvert de boue qu'il fallait laver afin qu'il ne piétine pas les meubles des maisons. S'il s'était établi plus spécifiquement à Tokyo, on pouvait également le trouver dans des villages éloignés. Selon certains, ce pied était en fait celui de divinités géantes qui aimaient rendre visite aux humains. Le laver était alors une marque de respect pour les remercier de ce si long voyage.

Enfin, pour les amateurs de livres, comment ne pas citer Fugurumayōbi, esprit fantomatique nichant dans la poussière des ouvrages peu consultés des bibliothèques?

## FANTASTIQUE JAPONAIS

Empreints de poésie, les yōkaï sont les témoins insolites de l'histoire du Japon et de ses croyances. Plus généralement, ils permettent de montrer les particularités d'un fantastique purement nippon. Car, au Japon, croiser un yōkaï, aussi effrayant soit-il, n'est pas un phénomène paranormal en soi et s'inscrit au contraire dans la vie de tous les jours. C'est que le fantastique, là-bas, n'est pas

ressenti de la même manière qu'en Europe ou aux États-Unis. En effet, au Japon, fantômes, esprits ou gobelins ne sauraient troubler notre perception du réel comme ils le font en Occident. Partie intégrante du paysage, les yōkaï sont le symbole d'un fantastique dans lequel, écrit Jaques Finné, «nulle frontière, nul obstacle ne sépare le monde des vivants et le monde des âmes [...]. Dans un récit oriental, personne ne s'émeut de l'irruption du surnaturel dans la vie quotidienne.<sup>2</sup>»

Cette esthétique d'un fantastique au quotidien se retrouve ainsi dans bon nombre de fictions japonaises, tous médias confondus. Le héros du manga *NonNonBâ* de Shigeru Mizuki ne cesse par exemple de croiser des yōkaï, glissés dans les recoins de sa chambre ou prenant la forme de verrues à son doigt. De même, l'héroïne du *Voyage de Chihiro* fait le ménage dans un établissement tenu par des monstres fabuleux, tandis que le jeune trentenaire des *Chroniques de l'oiseau à ressort* d'Haruki Murakami se cache dans un puits pour mieux éprouver la disparition énigmatique de sa femme. Et que dire de l'ensemble de l'œuvre de l'auteure Yoko Ogawa, de laquelle émane un discret fantastique symbolisé, entre autres, par un autiste parlant le langage des oiseaux (*Petits oiseaux*) ou par une île où les souvenirs des habitants s'évanouissent progressivement (*Cristallisation secrète*)?

Cette frontière ténue entre surnaturel et réalité appartient à une esthétique nipponne plus large que Tanizaki a magnifiquement décrite dans son ouvrage *Louange de l'ombre*. Le romancier y explique en effet la prédilection des Japonais pour le «monde du clair-obscur<sup>3</sup>», esquissé par les mouvements naturels de la lumière et de la pénombre, et qui se retrouve aussi bien dans le design et l'architecture que dans la cuisine ou la culture en général. Les ombres y sont alors riches en imaginaire : «[...] L'idée d'un «noir qui se voit» évoque quelque chose de l'ordre du scintillement, ce qui peut sembler plus redoutable encore que le noir du dehors. C'est dans ces sortes de ténèbres que yōkaï et êtres d'un autre monde s'en donnent à cœur joie.<sup>4</sup>» Ainsi faits, les yōkaï amènent avec eux une conception particulière du fantastique, bien différent de son traitement occidental.



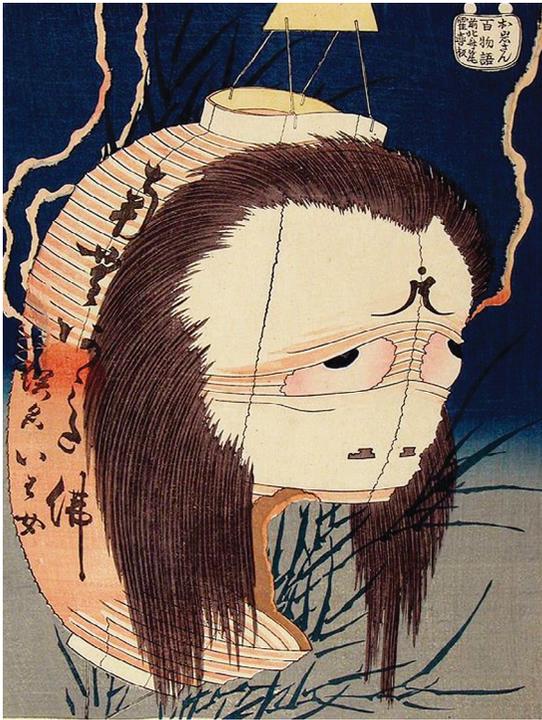
↑  
Anonyme, détail du Rouleau des enfers (Jigoku-zoushi) du Musée national de Tôkyô (xii<sup>e</sup> siècle) – source : Wikipédia.

## LES YÔKAÏ ET L'HISTOIRE DE L'ART AU JAPON

Véhiculant nombre de légendes et d'anecdotes, les yôkaï se sont déployés, dès l'époque médiévale, dans des arts visuels fortement narrativisés. Ils trouvent leurs ancêtres dans des peintures inspirées du bouddhisme, religion implantée au Japon à partir du vi<sup>e</sup> siècle. Dans *Yôkaï – Fantastique art japonais*, Brigitte Koyama-Richard cite en effet des scènes illustrées se déroulant aux enfers, qui étaient plus particulièrement peintes sur de luxueux rouleaux enluminés appelés «emakimono». Ces représentations «avaient une fonction pédagogique et morale», ainsi que l'explique l'auteur, «et devaient plonger les croyants dans la crainte et la nécessité de respecter et pratiquer l'enseignement de Bouddha.<sup>5</sup>» Peu de gens sachant lire à l'époque, ces peintures étaient très sé-

quencées, presque à la façon d'une bande dessinée, de manière à suivre le cheminement de l'âme étape par étape. La forme de l'emakimono se prêtait idéalement à ces narrations, le lecteur étant amené à dérouler l'objet pour découvrir l'histoire progressivement. Le parcours des enfers était lui-même entravé par des profusions de monstres, jusqu'à ce que l'âme, après avoir franchi ces obstacles, connaisse l'illumination.

Progressivement, ces rouleaux n'eurent plus seulement une fonction religieuse, les aristocrates en commandant également pour se divertir. C'est ainsi qu'à partir du xvi<sup>e</sup> siècle, des emaki uniquement dédiés aux yôkaï commencèrent à apparaître, les représentant notamment sous forme d'étranges et festives assemblées envahissant les villes. Ces «cortèges des cent démons» étaient prisés par nombre d'artistes : l'un des plus connus, anonyme, date du xvi<sup>e</sup> siècle et est



← Katsushika Hokusai, « Le spectre d’Oiwa-san » (Cent histoires de fantômes), 1831-1832, Tsuwano, Hokusai Museum of Art.

## KUROKAMIKIRI

La nuit, le «coupeur des cheveux» approche doucement des femmes pour leur voler quelques mèches sans qu’elles s’en aperçoivent. Il ne s’intéresse qu’aux chevelures noires, qui lui permettent de donner à son pelage une couleur d’ébène, essentielle pour disparaître dans la nuit. Personne avant Shigeru Mizuki n’avait pu voir ce yōkai et en donner une représentation précise.

**LANGUE**

Couverte de fins poils qui s’accrochent aux cheveux, elle se déplace simplement comme un ses pointes.

**CERVEAU NOIR**

La seule activité cérébrale de Kurokamikiri se concentre sur les cheveux des femmes.

**POUDRIER**

Il offre cette poudre pour endormir les femmes et leur couper les cheveux pendant leur sommeil.

**CŒUR NOIR**

Il donne le pigment des cheveux dans tout le corps.

**ESTOMAC**

Son estomac, plutôt petit par rapport à son corps, se remplait rapidement. Il se dilate alors que cheveux superflus.

**ACIDE**

Le liquide acide chargé par les dents permet de liquéfier les cheveux.

**BATTES INTESTIN**

Elles frappent les intestins pour les stimuler et masser. Elles les cheveux qui se digèrent mal.

**BASSIN**

Dist en secret comme des points de soudement formant ce bassin à l’élu.

**INTESTIN**

Il digère les cheveux noirs et transfère vers le cœur les pigments et les nutriments.

**GRIFFES**

Si ses griffes qu’il se trouve une lame tranchante comme un rasoir.

→ Shigeru Mizuki, extrait de *À l’intérieur des Yokai*, 2018, éd. Cornélius.

actuellement conservé au temple Shinjuan, à Kyôto. Loin de s'inscrire uniquement dans le genre de l'horreur, ces rouleaux laissaient également éclater la fantaisie et l'humour des peintres, montrant bien en quoi les yôkaï suscitaient une variété de sentiments. Certains représentaient même leur vie quotidienne, comme par exemple *Bakemono no konrei* (*Le Mariage des bakemono*) qui, datant du XIX<sup>e</sup> siècle, se consacre à l'union de démons, de leurs fiançailles jusqu'à la naissance de leur enfant. En cela, les yôkaï n'avaient pas une vie bien différente de celle des humains, s'inscrivant dans ce fantastique au quotidien spécifiquement japonais.

Leur popularité connut un essor à la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle avec le développement des estampes ukiyo-e qui, réalisées sur un papier peu coûteux, étaient plus accessibles financièrement que les emaki. Encore une fois, la dimension narrative de ces légendes était mise au premier plan : « Dans les estampes japonaises, les peintres devaient raconter, en une ou plusieurs feuilles, une histoire accompagnée ou non d'un texte bref. [...] Le peintre devait créer une composition synthétique du contenu et exagérer les traits des personnages représentés, afin qu'ils fussent immédiatement reconnaissables.<sup>6</sup> » Relayées par la presse dès la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, ces histoires en estampe, aux allures de faits divers, connurent une plus large diffusion. Parallèlement, des estampes ludiques en direction des enfants firent leur apparition, témoignant de la place privilégiée des yôkaï dans la culture japonaise.

## SHIGERU MIZUKI, SPÉCIALISTE DES YÔKAÏ

Des peintures sur rouleau aux estampes, on voit bien alors comment ces deniers ont traversé l'histoire de l'art japonais, envahissant naturellement des médias populaires comme le manga. L'auteur Shigeru Mizuki (1922-2015) leur a ainsi consacré une large partie de sa production, s'en inspirant tant pour des récits de fiction que pour de fantasques documentaires. Son œuvre la plus connue, *Kitaro le repoussant*, parle notamment d'un enfant chargé de résoudre les conflits entre les humains et les yôkaï. Mizuki y fait montre d'un

style très varié, la représentation caricaturale du héros contrastant avec la mise en image très détaillée des monstres. C'est que l'artiste s'inspire d'un champ iconographique, on l'a vu, extrêmement vaste, avec, plus particulièrement, Toriyama Sekien, artiste du XVIII<sup>e</sup> siècle spécialiste du folklore japonais, qui s'adonna lui-même à une représentation du « Cortège des cent démons ».

À travers ses œuvres, Mizuki diffuse un large savoir sur les yôkaï, empruntant non seulement au récit d'aventure, mais aussi au documentaire. Son *Dictionnaire des yôkaï* recense notamment plusieurs centaines d'êtres surnaturels, ainsi que les légendes et anecdotes qui leur sont associées. Le mangaka y accomplit un véritable travail de collecteur, compilant nombre de traditions et croyances issues des différentes régions et époques du Japon. Il en va de même avec *À l'intérieur des yôkaï* pour lequel il adopte la forme très particulière du *Zukai-sho* : les démons y sont à chaque fois représentés sous forme de schémas détaillés, accompagnés de textes explicatifs se focalisant sur tel ou tel de leurs aspects. On y découvre par exemple qu'Akanamé, yôkaï « lèche-crasse » investissant les salles de bains malpropres, possède une langue rêche pour bien attraper la saleté et que ses pieds sont antidérapants.

Particulièrement riche, l'œuvre de Mizuki constitue une porte d'entrée idéale pour découvrir la magie des yôkaï et, plus généralement, des croyances du Japon. Ses récits autobiographiques, *NonNonBâ* et *Vie de Mizuki*, offrent un bon complément, montrant bien comment ces êtres surnaturels, partie intégrante du quotidien des Japonais, représentent pour les auteurs une source d'inspiration inépuisable.

## MANGA ET JEUX VIDÉO : LES YÔKAÏ AUJOURD'HUI

L'exemple de Mizuki témoigne de la seconde jeunesse qu'ont trouvée les yôkaï dans des médias populaires comme le manga, l'animé ou le jeu vidéo, à travers des franchises à succès telles que *Pokemon* et *Yokai-watch* qui présentent des bestiaires largement inspirés de ce folklore. Le *Pokemon* « Lombre » est par exemple le digne héritier du Kappa que l'on a croisé plus haut, tandis que

*Yokai-watch*, centré sur un jeune enfant se liant d'amitié avec les yōkaï, reprend explicitement cette tradition. De même, les productions du studio Ghibli sont parsemées d'apparitions étranges qui évoquent, de manière plus ou moins ostensible, le folklore japonais. Ainsi des « sylvains » qui peuplent la forêt de *Princesse Mononoke* ou des « tanuki » de *Pompoko*, symboles de bonne fortune dans les croyances populaires.

La résurgence des yōkaï dans la culture populaire actuelle permet ainsi d'interroger la pérennité des traditions japonaises dans une société de plus en plus modernisée (voire occidentalisée), poursuivant les réflexions qu'avait tenues Tanizaki dans *Louange de l'ombre*. Il en va ainsi des jeux vidéo inspirés de la mythologie japonaise qui ne cessent de mêler tradition et esthétique futuriste. C'est le cas par exemple de la franchise *Final Fantasy*, notamment le septième volume qui interroge ces rapports sous un angle écologique. Le phénomène est également visible dans le récent *Zelda: Breath of the Wild* où des machines ultra-performantes côtoient les petits êtres Korogus, toujours cachés dans des endroits insolites. Avec une feuille d'arbre en guise de visage, ils rappellent en effet les Koropokkuru, sorte de lutins vivant à proximité des villages humains. Disséminés dans tous les recoins de l'univers de *Zelda*, les Korogus sont comme les indices de cette tradition oubliée, que le joueur a charge de révéler en soulevant une pierre ou en recomposant un puzzle. En ce sens, ils évoquent la persistance du folklore japonais jusque dans les médias les plus représentatifs de la modernité et de la haute technologie. En guise de dernier exemple, on pourra également citer *Okami*, récemment remasterisé pour les consoles actuelles, qui se situe entièrement dans l'univers de la mythologie japo-

naise. La déesse du Soleil Amaterasu y est chargée de sauver le monde en combattant une variété de yōkaï dont les origines sont compilées dans des encarts qui imitent l'esthétique des rouleaux *emaki*. Des jeux vidéo aux peintures anciennes : la boucle serait-elle bouclée ?

## ET EN FRANCE ?

Le succès international de ces franchises montre alors comment la culture japonaise s'est étendue dans le monde, entraînant les yōkaï dans son sillage. En France, la récente exposition du Musée du quai Branly, « Enfers et fantômes d'Asie », les a même mis en lumière via une variété d'œuvres anciennes, témoignant d'une reconnaissance de plus en plus institutionnelle.

De même, en plus de l'adaptation ou de la traduction d'œuvres japonaises, certains auteurs de l'Hexagone ont également commencé à travailler sur ces figures. C'est le cas par exemple de Fleur Daugey et Sandrine Thommen avec l'album *Yōkaï - le monde étrange des monstres japonais*, qui, entre documentaire et recueil de contes, compile des anecdotes à la manière du dictionnaire de Mizuki. De même avec l'ouvrage jeunesse de Fabien Doulut, *Baku le mangeur de rêves*, dédié à la rencontre entre un petit garçon et le yōkaï Baku, connu pour se nourrir des rêves des humains. Autant d'œuvres qui permettent d'interroger la condition des yōkaï sous le prisme de la mondialisation : après s'être longtemps cantonnés au territoire japonais, ces derniers seraient-ils en train d'envahir la planète ? ●

1. Caractère chinois de l'écriture japonaise.
2. *Kwaidan*, éd. Corti, p. 21.
3. *Louange de l'ombre*, éd. Picquier, p. 106.
4. *Ibid* pp. 91-92.
5. *Yōkaï - Fantastique art japonais*, Nouvelles éditions Scala, p. 27.
6. *Ibid*, p. 171.



↑

Extrait de *Zelda: Breath of Wild*, 2017.  
Nintendo – Représentation d'un Korogu.

↓

Extrait de *Okami*, 2006, Capcom.

