
La critique théâtrale de Chikamatsu Monzaemon et sa relation à la Vallée de l'étrange

Traduction et commentaire de la préface de Naniwa Miyage

Chikamatsu Monzaemon's Theater Criticism and its Relation to The Uncanny Valley. A translation and commentary on the preface to Naniwa Miyage

Karl F. MacDorman

- 1 Chikamatsu Monzaemon 近松 門左衛門 (1653–1724) est parfois appelé le Shakespeare japonais. Durant sa vie, il bénéficia d'une telle aura que ses contemporains allèrent jusqu'à le nommer dieu gardien de leur profession (*sakusha no ujigami* 作者の氏神 ; Kawatake 1988 ; Yuda 1975). La contribution artistique de Chikamatsu comprend la transformation et la popularisation, au début du XVII^e siècle, du *ningyō jōruri* 人形浄瑠璃, une forme traditionnelle de théâtre musical de marionnettes originaire d'Osaka au Japon. Ces marionnettes mesurent environ un mètre de haut (±25cm) et sont vêtues de costumes élaborés. Elles sont contrôlées par un maximum de trois marionnettistes, appelés *ningyōtsukai* 人形使い qui sont entièrement dissimulés sous des vêtements noirs (fig.1). Un récitant, le *tayū* 太夫, déclame les répliques de toutes les marionnettes et un musicien jouant du *shamisen* 三味線, un instrument traditionnel à trois cordes, l'accompagne. Aujourd'hui, le *jōruri* est souvent appelé *bunraku* 文楽. Ce terme est dérivé du nom d'un théâtre d'Osaka, fondé en 1805 par une troupe dirigée par Uemura Bunrakuken (植村 文楽軒, 1751-1810 ; Asahi Shimbun 1994).

Fig.1. Scène *Tenjin no mori* tirée de la pièce *Sonezaki Shinjū*



Les marionnettistes interprètent les personnages de Hiranoya Tokubei 平野屋 徳兵衛 et Temmaya Ohatsu 天満屋 お初 dans la scène *Tenjin no mori* 天神の森 tirée de la pièce *Sonezaki Shinjū* 曾根崎心中, mise en scène par Hiroshi Sugimoto, au Théâtre de la Ville à Paris le 9 octobre 2013. Cette tragédie bourgeoise, écrite par Chikamatsu Monzaemon, parle d'un double suicide amoureux. La pièce fut mise en scène pour la première fois en 1703, un mois après que les faits réels sur lesquels elle se base se sont déroulés. Le scénario est novateur car il met en scène des citadins ordinaires.

Odawara Art Foundation

- 2 En plus du *jōruri*, Chikamatsu écrivit des pièces de kabuki 歌舞伎, une forme de théâtre musical connu pour ses costumes magnifiques, son maquillage spectaculaire, les poses féroces que prennent ses acteurs (*mie* 見得), ainsi que ses danses stylisées (fig.2). Le théâtre kabuki a été fondé en 1603 par une prêtresse Shintō (*Izumo no Okuni* 出雲阿国, 1572~1613). Avec sa troupe exclusivement féminine, elle donna une première représentation mêlant danse et saynètes légères sur une scène de fortune installée dans le lit asséché de la rivière Kamo à Kyōto. Le caractère érotique, grivois et provocant de ces performances de kabuki attirèrent inmanquablement les hommes de l'époque, toutes classes confondues, et encouragèrent la mixité sociale. Le shogunat Tokugawa jugea ces représentations subversives, notamment car cette forme de théâtre entretenait des liens étroits avec la prostitution. En effet, encouragés par la popularité du genre, les théâtres se multiplièrent rapidement dans les quartiers de plaisir. Et le plus souvent, actrices et acteurs adolescents (*wakashū* 若衆, env. 11 à 19 ans) s'adonnaient en parallèle à la prostitution, ce qui menait à des affrontements entre les mécènes appartenant à la classe des samouraïs ou des commerçants, chacun cherchant à s'attirer les faveurs des actrices et acteurs les plus en vue. Pour mettre un terme à ces pratiques, le shogunat Tokugawa bannit de la scène femmes et jeunes hommes mineurs en 1629 et 1652 respectivement, dans le but de maintenir l'harmonie sociale et la séparation des classes (Imao 2000 ; Mezur 2005). Pendant la vie de Chikamatsu, ce seront donc uniquement des hommes adultes qui joueront à la fois les rôles masculins

et les rôles féminins des pièces, tout comme au théâtre élisabéthain. Le *jōruri* ainsi que le kabuki furent tous deux influencés par le *nō*, autre forme théâtrale traditionnelle employant des masques¹.

Fig.2. Scène Torii Mae tirée de la pièce Yoshitsune Senbon Zakura



Kataoka Takatarō 片岡孝太郎 (à gauche) et Shichidame Nakamura Shikan (à droite) 七代目 中村 芝翫 interprètent Shizuka Gozen 静御前 et Satō Tadanobu 佐藤 忠信 (qui est en fait le renard Genkurō 源九郎) dans la scène *Torii Mae* 鳥居前 de la pièce *Yoshitsune Senbon Zakura* 義経千本桜 au Beijing Tianqiao Performing Arts Center le 17 mars 2019. Cette pièce historique se déroule après la guerre de Genpei (1180–1185). Le script a été écrit pour le *jōruri* par Takeda Izumo II, Miyoshi Shōraku et Namiki Sōsuke. La pièce a été jouée pour la première fois au Takemoto-za à Osaka en 1747 et adaptée pour le kabuki l'année suivante.

Top Photo/Alamy

- 3 La seule contribution connue de Chikamatsu à la critique théâtrale nous est rapportée de manière indirecte, sous la forme d'un entretien avec l'un de ses amis proches, le lettré confucéen Hozumi Ikan 穂積 以貫 (1692-1769). Cet entretien présente sa théorie bien connue sur le réalisme (*kyojitsu hiniku-ron* 虚実皮膜論; Kan 2019). Il fut publié en 1738, treize ans après le décès de Chikamatsu, dans la préface de l'ouvrage d'Hozumi, *Naniwa Miyage* 難波土産. Hozumi étudia les classiques chinois sous la direction d'Itō Tōgai 伊藤東涯 (1670-1736) au Kogidō 古義堂, une académie privée située à Kyoto. Hozumi, qui subvenait à ses besoins en enseignant et en écrivant, était également un fervent adepte du *jōruri* et devint consultant pour le théâtre Takemoto en 1717, alors que Chikamatsu y écrivait encore ses pièces (Pastreich 2011). Ce fut à cette occasion que les deux hommes se lièrent d'amitié.
- 4 Cet article se divise en trois parties. La première consistera en une brève biographie de Chikamatsu, la seconde présentera l'entretien entre Chikamatsu et Hozumi, traduit ici en français pour la première fois et la troisième offrira un commentaire original sur le sens inattendu que prend cette théorie appliquée au champ de la recherche sur

l'anthropomorphisme et les technologies interactives. Plus précisément, la théorie de Chikamatsu sera utilisée pour analyser le concept de la vallée de l'étrange. Ce concept a été développé par Mori Masahiro (1970 et 2019b), prédisant un sentiment de malaise et d'inquiétude ressenti envers les robots, poupées ou marionnettes se rapprochant trop de l'humain. Comme nous allons le voir, la théorie de Chikamatsu permet d'éclairer différents aspects de la conception de l'interaction homme-robot. Beaucoup de concepteurs de robots et de personnages virtuels partagent le même but que Chikamatsu : donner vie à leurs créations et c'est en ce sens que sa critique théâtrale reste aussi pertinente aujourd'hui, qu'elle l'était quand il fut interviewé trois siècles plus tôt.

La vie du dramaturge et sa contribution

- 5 Chikamatsu naquit Sugimori Nobumori 杉森 信盛, deuxième fils d'un samouraï servant en tant que médecin, le *daimyō* Matsudaira Tadamasu 松平 忠昌 à Echizen (Miyoshi 2016). Après avoir perdu son poste, le père de Chikamatsu déménagea à Kyoto où son fils l'y rejoignit plus tard. Chikamatsu servit ensuite brièvement en tant que page pour la famille du noble Ichijō Ekan 一条惠観 (Nichigai Asoshietsu 2009), puis entra au monastère *Gonshō-ji* 近松寺, situé dans la province d'Omi 近江国 (Iwao *et al.*, 1975). Le nom de ce monastère aura sans doute servi d'inspiration à son nom de plume, qui est la lecture *kun* de *Gonshō*. Durant cette période formatrice, Chikamatsu étudia la littérature et la musique japonaise classiques, le cérémonial et l'étiquette régissant la cour impériale, ainsi que le bouddhisme (*yūsoku kojitsu* 有職故実 ; Asahi Shimbun 1994).
- 6 Chikamatsu commença à écrire des pièces de *jōruri* vers l'âge de 25 ou 26 ans et continua jusqu'à sa mort. En 1684, il entama une collaboration qui durera 30 ans avec le fameux *tayū* Takemoto Gidayū 竹本 義太夫 (1651-1714 ; Nichigai Asoshietsu 2009). Gidayū ouvrit un théâtre à Osaka, le Takemoto-za, qui donna sa première représentation avec *Yotsugi Soga* 世継曾我, une pièce qu'avait écrite Chikamatsu l'année précédente pour le théâtre d'Uji Kaganojō situé à Kyoto. Jusqu'à ses trente ans, Chikamatsu écrivit des pièces de *jōruri* de style traditionnel (*kojōruri* 古浄瑠璃 ; Yoshikawa 1965). Cependant, à commencer par la production par Gidayū de la pièce *Shusse Kagekiyo* 出世最清 en 1685, se passant après la guerre de Genpei 源平合戦 (1180-1185), Chikamatsu développa un nouveau genre de théâtre de marionnettes, le nouveau *jōruri* (*shinjōruri* 新浄瑠璃) mettant en scène des intrigues plus réalistes, expressives et captivantes. En 1706, lors du départ à la retraite de son autre grand collaborateur, le célèbre acteur de kabuki Sakata Tōjūrō 坂田 藤十郎 (1647-1709), Chikamatsu déménagea de Kyoto à Osaka et se consacra entièrement à l'écriture de pièces de *jōruri* pour le compte du théâtre de Gidayū (Kawatake 1988).
- 7 Chikamatsu signa de son nom pas moins de 114 pièces de *jōruri* et 40 de kabuki. Ce nombre est probablement plus élevé, compte tenu du fait que ses premières pièces furent vraisemblablement écrites de manière anonyme, comme il était d'usage à l'époque (Jikkō Inkai 2003). L'essentiel de son répertoire de *jōruri* se compose de 90 *jidaimono* 時代物, pièces historiques narrant romances illustres et batailles épiques entre nobles et samouraïs. Les chefs d'œuvres de ce genre comprennent *Yuki-onna gomai hagoita* 雪女五枚羽子板 (1705), *Kokusen'ya kassen* 国姓爺合戦 (1715), et *Soga kaiki-zan* 曾我会稽山 (1718).

- 8 Le reste du répertoire de *jōruri* de Chikamatsu est constitué de 24 *sewamono* 世話物, tragédies bourgeoises, mettant en scène des citadins (*chōnin* 町人; Chikamatsu 1991-1992, Jikkō Īnkai 2003). Ce furent ces histoires qui reçurent les critiques posthumes les plus élogieuses. Elles marquèrent une nouvelle rupture, parfois même transgressive, avec l'ancien *jōruri*. Ces tragédies bourgeoises étaient ancrées dans leur époque et centrées sur les conflits et drames familiaux. Elles dépeignaient le plus souvent la vie de marginalisés et mettaient parfois même en scène des protagonistes à la morale plus que douteuse (Gerstle 1996). Un personnage inspiré d'un orphelin, d'un mécréant, voire d'un meurtrier aperçu à la une des journaux, pouvait se retrouver sur les planches peu après et gagner la sympathie du public. Les tragédies bourgeoises de Chikamatsu incluent également deux pièces sur le double suicide amoureux, *Sonezaki shinjū* 曾根崎心中 (1703) et *Shinjū ten no amijima* 心中天網島 (1720), ainsi qu'une autre pièce sur le fils d'un marchand d'huile, *Onna-goroshi abura no jigoku* 女殺油地獄 (1721). Cette histoire, soi-disant basée sur un crime réel, met en scène Yohei, le fils de la famille qui, lourdement endetté, se tourne par désespoir vers le chantage, puis le meurtre (*Nihon ōhyakka* 1993). Le choix de Chikamatsu de présenter Yohei comme un antihéros et non comme un personnage foncièrement mauvais, résonne encore plus avec le public actuel que lors de la sortie de la pièce. Ces thèmes contemporains ont d'ailleurs inspiré de récentes adaptations cinématographiques et théâtrales².
- 9 Chikamatsu est célèbre pour avoir élevé le théâtre de marionnettes au sommet de l'art dramatique. En tant que genre littéraire, ses pièces de *jōruri*, qui ont été les premières à incorporer des citadins ordinaires, eurent une influence durable sur la littérature japonaise, au même titre que les histoires développant les mêmes thèmes, écrites par Ihara Saikaku 井原 西鶴 (1642-1693). Ces tragédies bourgeoises témoignent d'une profonde compréhension de la psychologie humaine, spécifiquement dans les relations intrafamiliales et amoureuses, et explorent le conflit existant parfois entre les sentiments personnels (*ninjō* 人情) et le sens du devoir (*giri* 義理; Iwao *et al.*, 1975). Ce conflit, qui se résout presque toujours tragiquement dans ces pièces, peut être interprété comme une critique de l'ordre féodal rigide, incapable de répondre aux besoins des individus dans une société en pleine urbanisation.

CHIKAMATSU Monzaemon, Préface à Naniwa Miyage, traduit du japonais par Karl F. MacDorman

- 10 Lors de ma visite chez Chikamatsu il y a quelques années, voici ce qu'il me dit³ :
- 11 1. Le *jōruri* est une manière différente de raconter des histoires. Comme le rôle des marionnettes y est primordial, c'est à travers elles et par le biais du mouvement que les vers doivent prendre vie. Vivant du mécénat, le *jōruri* est également en concurrence avec les théâtres kabuki voisins et l'art consommé de leurs vrais acteurs. Afin de captiver le public, le dramaturge doit donc être capable d'évoquer diverses émotions à travers des poupées de bois sans vie. Contrainte qui rend difficile l'écriture d'une pièce de grand renom.
- 12 Heureusement, en lisant *le Dit du Genji*⁴ dans ma jeunesse, je suis tombé par hasard sur ce passage : « Lors d'une fête à la cour, la neige était tombée lourdement et recouvrait un *tachibana*⁵. Un garde fut envoyé pour y remédier, mais aussitôt qu'il l'eut nettoyé, le pin qui se trouvait à côté et pliait lui aussi sous le poids de la neige, secoua ses branches

d'un air de reproche ». Avec ces simples coups de pinceau, l'auteur a insufflé la vie à une plante sans âme. Et ceci parce que le pin, enviant le *tachibana* pour l'attention qu'il avait reçue, secoua la neige de ses propres branches. Cela ne donne-t-il pas l'impression d'un être qui prend vie ?

- 13 Ce passage m'a fait réaliser comment donner vie à mon propre *jōruri*. Les descriptions des paysages aperçus au gré d'un voyage⁶, sans parler de la narration ou de l'écriture des dialogues, doivent, elles aussi, être imprégnées d'émotions pour qu'une pièce puisse être admirée. Les poètes appellent cela *l'imagerie évocatrice*. De la même manière, lorsque l'on vante en poésie la splendeur des paysages de Matsushima ou Miyajima, à moins qu'ils ne soient décrits avec exaltation, cela revient à contempler nonchalamment le portrait d'une belle femme sans lui donner l'attention qu'il mérite. C'est pourquoi un script se doit d'être enraciné dans l'émotion.
- 14 2. Peu importe le vers considéré, l'utilisation trop abondante de particules telles que *te*, *ni* et *ha*, finira par le déprécier d'une manière ou d'une autre. Malgré tout, les écrivains non talentueux confondent le *jōruri* avec des formes poétiques comme le *waka* et le *haikai*,⁷ qui utilisent des particules superflues pour cadrer avec les vers codifiés de 5-7 syllabes. S'il fallait par exemple écrire *Toshi mo yukanu musume wo*, voici ce qu'ils proposeraient : *Toshiha mo yukanu, musume wo ba*. Cette obsession de compter les syllabes finit par faire perdre sa sophistication au dialogue. Bien que les répliques du texte soient arrangées en vers poétiques, le *jōruri* reste avant tout une chanson accompagnée de cordes et dont la mélodie détermine la longueur de chaque réplique. Si le dramaturge adhère strictement à la forme poétique, les vers peuvent avoir une sonorité curieuse lorsqu'ils sont chantés. Comme je ne fais pas cela, mes scripts ne contiennent que peu de particules.⁸
- 15 3. Auparavant, le *jōruri* était un peu comme le *saimon*⁹ d'aujourd'hui. Il manquait d'élégance et d'authenticité. Après avoir quitté la troupe d'Uji Kaganojō pour écrire des pièces pour Takemoto Gidayū¹⁰, j'ai commencé à choisir mes mots avec grand soin, afin d'élever le *jōruri* vers une forme d'art supérieure. Par exemple, dans la mesure où la noblesse, les samouraïs et les couches plus basses de la population ont des positions et des statuts sociaux bien distincts, chacun d'entre eux doit pouvoir se refléter au sein du discours et de l'acte. On doit également pouvoir faire la distinction entre les samouraïs eux-mêmes, le *daimyo*, le *karō*, ainsi que les rangs moins élevés, dont la bourse varie¹¹. Cette différenciation est essentielle pour que l'audience puisse comprendre et être en mesure de ressentir les émotions de chaque personnage.
- 16 4. Le *jōruri* dépeint la réalité telle quelle est. Mais, dans l'intérêt de l'art, il en expose également des aspects qui n'y figurent pas. Une pratique commune dans le kabuki consiste pour l'*oyama*¹² à déclamer des vers qu'une vraie femme ne saurait prononcer. En parlant ouvertement, le personnage révèle ses vrais sentiments. Si toutefois un dramaturge se devait de modeler le personnage sur une vraie femme, dissimulant ainsi ses intentions et motivations sincères, la pièce pourtant plus réaliste, pourrait perdre sa capacité à enchanter le public. Certaines de ces répliques déplaisantes et peu féminines sont critiquées par ceux qui méconnaissent la nécessité de cette technique, mais de tels écarts par rapport à la réalité doivent être considérés comme de l'art. De même, lorsqu'un méchant se comporte de manière trop lâche ou, si ses singeries sont trop bouffonnes, ceci doit être vu comme de l'art et non pas comme une transposition littérale de la réalité, et le public se doit de l'accepter comme tel.

- 17 5. Les écrivains, déclarant que l'expression de la souffrance était essentielle au *jōruri*, ont parsemé leurs pièces d'expressions telles que *Quelle tristesse*¹³ ou bien entonnent leurs répliques d'une voix larmoyante, à la mode du *bunya-bushi*¹⁴. Ces méthodes n'ont pas leur place dans mon travail. Dans mes pièces, le chagrin ne se déploie que par nécessité. Quand l'intrigue se resserre, c'est la logique du drame qui émeut le public et lui permet de ressentir de la tristesse. Pleurer « *Quelle tristesse !* » détourne l'attention des causes véritables du chagrin et l'impression finale laissée n'est pas aussi forte qu'elle pourrait l'être. Le chagrin se doit d'apparaître spontanément plutôt que sur commande.
- 18 De plus, louer la beauté d'un lieu comme Matsushima en s'exclamant « Oh ! Quel joli paysage ! » ne laisse place à aucun autre commentaire et diminue d'autant son attrait. Afin de faire l'éloge d'un lieu, adoptez plutôt une approche indirecte : remarquez plusieurs de ses caractéristiques afin que son attrait en soit saisi naturellement. Ce conseil vaut pour tout ce genre de choses.
- 19 6. Hozumi remarqua : quelqu'un a dit un jour que dans le monde actuel, les gens ne sont convaincus que par un raisonnement factuel. Les vieilles histoires ne sont plus acceptées en tant que telles. Ils ne jugent un acteur talentueux que s'il est en mesure de restituer la réalité. Un acteur de kabuki jouant le rôle d'un *karō*, doit agir comme un vrai *karō*, un acteur jouant le rôle d'un daimyo doit agir comme un vrai daimyo, et ainsi de suite. Le public ne tolère plus, comme il a pu le faire par le passé, le genre d'artifices dont seul un enfant serait dupe.
- 20 Chikamatsu répondit : cet argument pourrait sembler plausible mais ne montre aucune compréhension de l'essence de l'art. L'art réside dans l'espace étroit entre la chair et la peau, entre le réel et l'irréel. Avec la préférence actuelle pour le réalisme, on s'attend à ce qu'un acteur jouant le rôle d'un *karō* imite la gestuelle et le discours d'un vrai *karō*. Mais cela signifie-t-il que le vrai *karō* du daimyo doive se recouvrir le visage de poudre et de peinture comme l'acteur ?
- 21 Ou bien, sachant qu'un vrai *karō* ne porte pas de maquillage, serait-il tout aussi divertissant de voir l'acteur monter sur scène sans maquillage, chauve et avec la barbe négligée ? C'est cela que j'appelle l'espace entre la chair et la peau : irréel mais pas tout à fait, réel mais pas tout à fait. C'est là, quelque part entre les deux, que le divertissement prend forme.
- 22 Ceci fait penser à l'histoire d'une dame de cour qui un jour tomba amoureuse d'un homme. Leur passion était mutuelle, mais comme elle habitait dans les appartements les plus reculés du palais, il était interdit à l'homme de lui rendre visite. Elle ne pouvait l'apercevoir à la cour qu'en de rares occasions, en regardant à travers les fentes des stores de bambou. Elle était si follement éprise de lui qu'elle ordonna qu'une statue de bois fût sculptée à son effigie. Ce n'était pas une sculpture ordinaire. Son visage ressemblait exactement à celui de l'homme dont elle était amoureuse. La coloration de son teint, les pores de sa peau, les plis de ses oreilles, ses narines, sa bouche, même le nombre de ses dents à l'intérieur, tout dans le moindre détail fut reproduit à l'identique. En effet, puisque l'homme avait posé à côté lors de sa réalisation, la statue ne différait de lui que par son absence d'âme. Cependant, lorsque la dame s'en approcha pour la première fois, et quand bien même le corps de l'homme avait été reproduit à la perfection, son intérêt pour la statue s'atténua instantanément. Contre toute attente, elle la trouva écoeurante et effrayante¹⁵. Aussi capricieuse que la dame de

cour fût, sa passion pour l'homme en question finit par s'estomper également. Être au contact de cette statue se révéla si inconfortable qu'elle s'en débarrassa peu après.

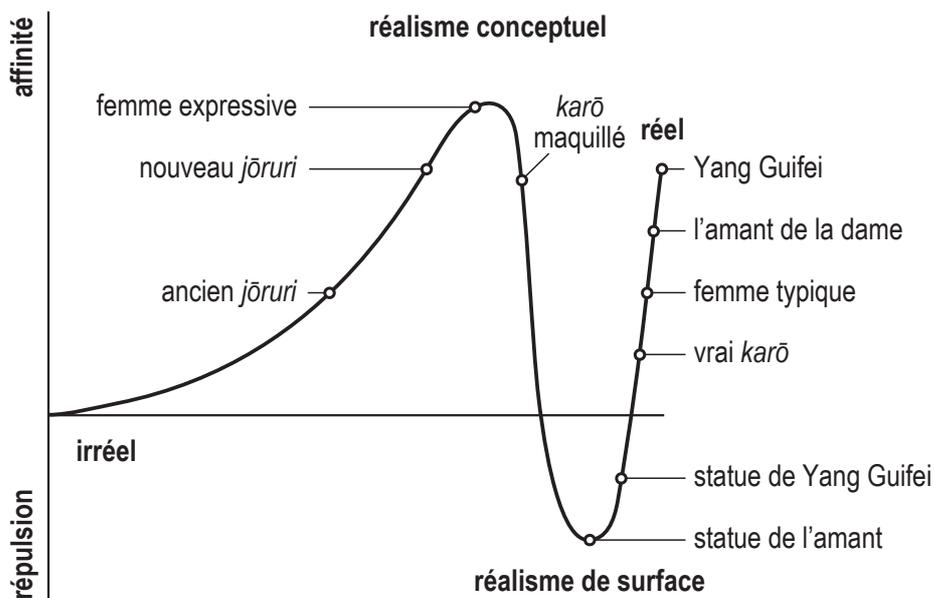
- 23 Comme le démontre l'histoire, reproduire à l'identique un être de chair et de sang, même la belle Yang Guifei¹⁶, nous dépouille de notre engouement et vouloir y parvenir relève de la chimère¹⁷. Qu'il s'agisse de peindre un personnage ou de le sculpter sur bois, l'artiste doit parfois prendre des libertés, tout en respectant la forme. C'est, après tout, ce qui inspire l'amour. Dans le même ordre d'idée, lors de la composition d'une intrigue, le dramaturge doit parfois prendre des libertés tout en suivant l'histoire originelle ; car c'est cette qualité même qui enchante le spectateur. Qualité qui doit aussi être respectée notamment lors de l'écriture des dialogues théâtraux.

La relation entre Chikamatsu et la Vallée de l'étrange de Mori Masahiro

- 24 Chikamatsu est reconnu dans les cercles cinématographiques pour avoir proposé une théorie du réalisme (Kan 2019). Elle précise que le scénariste ne devrait pas viser le réalisme de surface, autrement dit une scène ou un décor dépourvu de costumes, de perruques ou de maquillage, mais plutôt viser le réalisme conceptuel. Ainsi, pour incarner leurs rôles et le statut de leurs personnages, les acteurs devraient être dirigés de manière à clairement interpréter leurs différences et le caractère unique de leurs personnages par leurs jeux, leurs mouvements et leurs vêtements.
- 25 Selon Chikamatsu, le réalisme conceptuel permet au public de s'identifier aux personnages et de ressentir de l'empathie pour eux. Une pièce basée sur le réalisme conceptuel, combiné à une imagerie expressive, ainsi qu'à une intrigue captivante, sera en mesure d'évoquer chez le spectateur la bonne émotion au bon moment. Sur scène, la joie et la tristesse naissent naturellement grâce au sens que prendront pour chaque personnage les événements qui se déroulent et le fait que leurs espoirs et leurs désirs s'en trouvent ainsi éveillés et contrariés. C'est la progression de ces émotions, évoquées par l'intrigue, qui tient le public en haleine et transforme la performance des acteurs en art. En résumé, la performance n'a pas besoin d'être hautement réaliste, mais les spectateurs doivent pouvoir la ressentir comme étant significative, car c'est le sens qui permet de donner l'impression que le spectacle est réel.
- 26 La théorie de Chikamatsu affirme que l'art réside dans l'espace étroit situé entre l'irréel et le réel, entre l'inauthentique et l'inquiétant. Cette métaphore ne doit cependant pas être prise au pied de la lettre, sans en apprécier les plus larges implications (Lee 2000). Avec le recul, nous constatons que l'art ne s'inscrit pas dans un espace étroit, mais au contraire dans une vaste étendue allant des motifs abstraits et géométriques d'*An Optical Poem* d'Oskar Fischinger (1937, qui sera repris dans *Fantasia* de Disney, 1940), jusqu'au réalisme brut de *Ladri di Bicicletta* (1948) de Vittorio De Sica, tourné en extérieur avec des citoyens ordinaires. Au plus bas degré de réalisme, le simple mouvement de deux triangles et d'un cercle suffit à raconter une histoire, leur créer des personnalités distinctes et permettre aux spectateurs de ressentir de l'empathie pour eux (Heider, Simmel 1944). Au plus haut degré de réalisme, les enregistrements de caméras de surveillance divertissent les visiteurs du site *Web Live Leak*. Aucun de ces exemples ne semble faux, aucun ne semble inquiétant. Nous pouvons donc en conclure que l'art et le sens peuvent exister à n'importe quel niveau de réalisme de surface.

- 27 Néanmoins, la théorie du réalisme de Chikamatsu se vérifie pour le *jōruri* et le kabuki et ce, pour deux raisons. Premièrement, Chikamatsu n'avait pas pour seul but de créer de l'art, il désirait créer de l'art *populaire*. Pour ce faire, il s'appuya sur le réalisme conceptuel pour attiser la passion de son auditoire. Contrairement au *nō*, le *jōruri* et le kabuki étaient les formes théâtrales les plus populaires de son époque. Les pièces regorgeaient d'action et de drames et dans le cas du kabuki, se finissaient parfois en émeutes (Imao 2000 ; Ortolani 1995). Alors que son nouveau *jōruri* faisait montre de qualités artistiques indéniables, comme en témoigne le très bon accueil critique qu'il reçut, il permit également à la forme théâtrale dans son ensemble de gagner en popularité. Prenons comme exemple la pièce *Kokusen'ya kassen*, dépeignant la résistance du prince Koxinga lors de la conquête mandchoue. Alors qu'à cette époque les pièces ne restaient à l'affiche que quelques semaines, celle-ci fut jouée pendant une durée sans précédent de 17 mois (Nichigai Asoshietsu 2009). Shakespeare, dont les pièces étaient également immensément populaires en son temps, usait de manière similaire de réalisme conceptuel dans la caractérisation de ses personnages « Shakespeare ne dépeint pas un individu, mais individualise une classe. [Il distingue en chaque personnage] les signes d'une classe de nature, à mi-chemin entre sa nature générale et ses particularités individuelles » (Whipple 1888 : 49). Chikamatsu et Shakespeare furent tous les deux populaires grâce à leur utilisation du réalisme conceptuel, qui leur permit de créer des personnages archétypaux et reconnaissables, ainsi que des histoires holistiques et émouvantes.
- 28 Deuxièmement, sa théorie se vérifie pour le *jōruri* et le kabuki, car les conventions de symbolisme et la stylisation inhérentes à ces formes artistiques limitent d'autant leur réalisme de surface. Pour un public contemporain, ces conventions semblent obscurcir le sens de la pièce, surtout si elles sont combinées avec des situations, des normes sociales et un langage rendus obsolètes par le passage du temps. Aux États-Unis, le terme *théâtre kabuki* sert d'ailleurs de métaphore dans le milieu politique, pour désigner une rhétorique élaborée et stylisée, mais vide de sens, laissant les questions soulevées irrésolues. Ironiquement, c'est tout le contraire de la façon dont le kabuki ou le *jōruri* étaient perçus à l'ère *Genroku* (元禄, 1688-1704) et dans les décennies qui suivirent. Sur scène les conflits se résolvaient par l'action et les dialogues, le plus souvent de manière tragique, et le public était en mesure de suivre, car les situations décrites, les normes sociales, ainsi que le langage employé leur étaient contemporains. Les conventions clarifiaient le sens d'une pièce. En soutenant le réalisme conceptuel, le symbolisme et la stylisation de ces formes artistiques ne faisaient que renforcer leur attrait auprès du public.

Fig.3. Relation entre réalisme et affinité dans la critique théâtrale de Chikamatsu



Le réalisme conceptuel augmente l'affinité pour les personnages en établissant des distinctions entre eux et en laissant l'intrigue guider l'expérience du public. Le réalisme de surface est dérangent, comme en témoignent les reproductions exactes. Le public apprécie plus le réalisme conceptuel que la réalité elle-même, car la valeur artistique exige parfois de s'éloigner de la réalité.

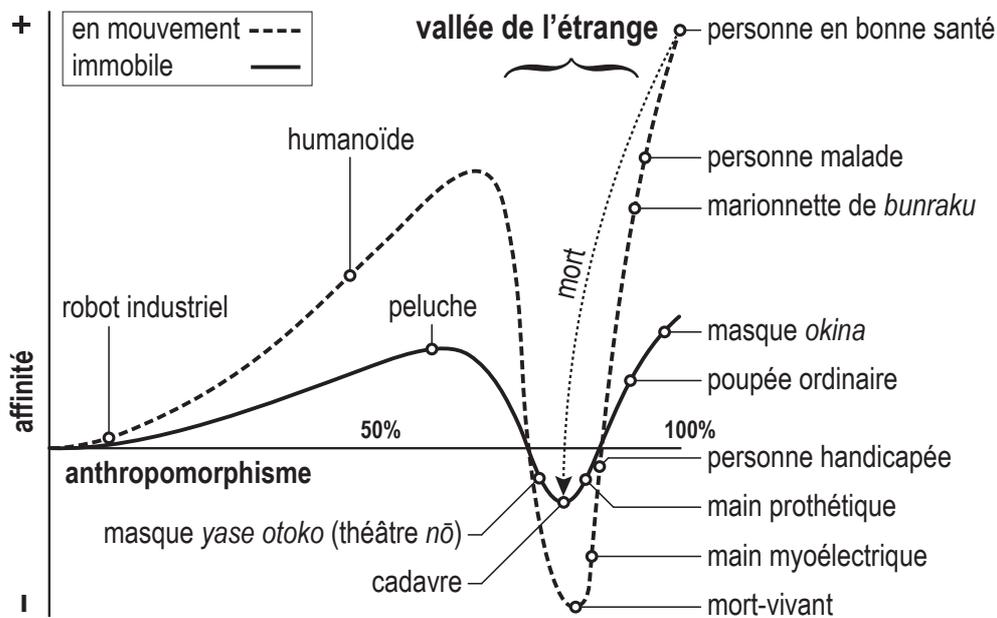
Karl F. MacDorman

- 29 La juxtaposition du réalisme conceptuel et du réalisme de surface qu'établit Chikamatsu et qu'il place tous les deux entre le réel et l'irréel, peut être interprété sous la forme d'un graphique (fig.3). Pour lui, l'ancien *jōruri* était peu réaliste et peinait à convaincre. Il manquait d'authenticité et s'appuyait sur une mise en scène sans finesse. Le *tayū* se retrouvait à *expliquer* au public que penser d'un beau paysage ou lui indiquait encore que ressentir lors d'un passage mélancolique, au lieu de laisser le spectateur tirer ses propres conclusions. Puis, ce fut grâce à l'histoire du pin envieux tiré du *Dit du Genji*, que Chikamatsu apprit comment insuffler de l'émotion à ses marionnettes. Le mouvement, les dialogues et l'imagerie évocatrice serviraient à *montrer* le déroulé des événements. Ainsi, c'est le drame lui-même qui tiendrait les spectateurs en haleine sans qu'ils n'aient nul besoin de s'appuyer sur les déclamations d'un narrateur envahissant. L'essence du principe « montrer, ne pas dire » attribué à Anton Tchekhov (1860–1904), avait été proposé par Chikamatsu près de deux siècles avant d'être popularisé en Occident (Lubbock 1921). Ce principe fut essentiel à son nouveau *jōruri*.
- 30 Chikamatsu met également en opposition le réalisme conceptuel du kabuki et la vie réelle : durant la période Edo, il était attendu d'une femme qu'elle garde ses sentiments pour elle, alors qu'un personnage féminin de kabuki au contraire, pouvait les exprimer librement et grâce à cela, permettre l'avancée de l'histoire. À la manière d'un soliloque shakespearien, cette ouverture, bien que peu réaliste du point de vue d'un contemporain, permettait à l'audience de comprendre l'état d'esprit du personnage, mais aussi d'abandonner plus facilement ses réserves et de rentrer plus volontiers dans l'histoire. De même, dans la vraie vie, un *karō* n'est pas censé se maquiller, alors que l'acteur de kabuki jouant le rôle d'un *karō* pourra utiliser le maquillage pour illustrer ses dispositions et son état d'esprit. Les couleurs bleu et rouge, par exemple,

représentent respectivement le bien et le mal et les lignes sur le visage, les mains et les avant-bras, figurent les vaisseaux sanguins palpitants de colère ou de passion. Le maquillage révèle ainsi si le personnage est audacieux ou réticent, réfléchi ou imprudent et ses vêtements indiquent son statut social. Bien que certains puissent penser que les versions ainsi hautement stylisées par le kabuki du personnage féminin ou du *karō* ne soient que des contrefaçons, Chikamatsu affirme que cette liberté prise par rapport à la réalité constitue l'essence même de l'art. Ce qui explique les positions du personnage féminin et du *karō*, proches du premier pic sur le graphique.

- 31 Chikamatsu établit un autre contraste, cette fois-ci entre le réalisme de surface et la vie réelle : la dame de cour est effrayée et dégoûtée par la statue de son amant, rendue avec une telle précision qu'elle en devient dérangeante. De même, une statue de Yang Guifei, dont la beauté était légendaire, dissiperait l'intérêt de l'observateur si elle était reproduite jusque dans les moindres détails. Avec ces paraboles, Chikamatsu réaffirme que l'art exige de prendre des libertés par rapport à la réalité.
- 32 Dans le Japon actuel, le *jōruri* et le kabuki ont été largement supplantés par d'autres formes de divertissement. En occident, le théâtre de marionnettes est également un art moribond. Néanmoins, les observations plus larges que fait Chikamatsu sur la narration visuelle et l'esthétique de l'anthropomorphisme, devraient pouvoir s'appliquer à d'autres formes de médias, comme l'animation par ordinateur ainsi que la réalité virtuelle et augmentée. Connaissant le but de Chikamatsu, à savoir créer un engagement émotionnel en insufflant la vie à une marionnette sans âme, ses observations sur le *jōruri* devraient particulièrement bien s'appliquer à une autre technologie apparentée, qui n'en est encore qu'à ses balbutiements : celle des robots sociaux et humanoïdes. Leur esthétique a été abordée en 1970 dans un essai écrit par Mori Masahiro, alors professeur d'ingénierie de contrôle à l'Université de Technologie de Tokyo. La critique théâtrale de Chikamatsu peut ainsi être vue comme un travail précurseur à l'essai de Mori (Poulton 2014). Leurs observations se croisent et s'alignent de manière à susciter la réflexion.

Fig.4. Graphique de « La vallée de l'étrange » de Mori Masahiro



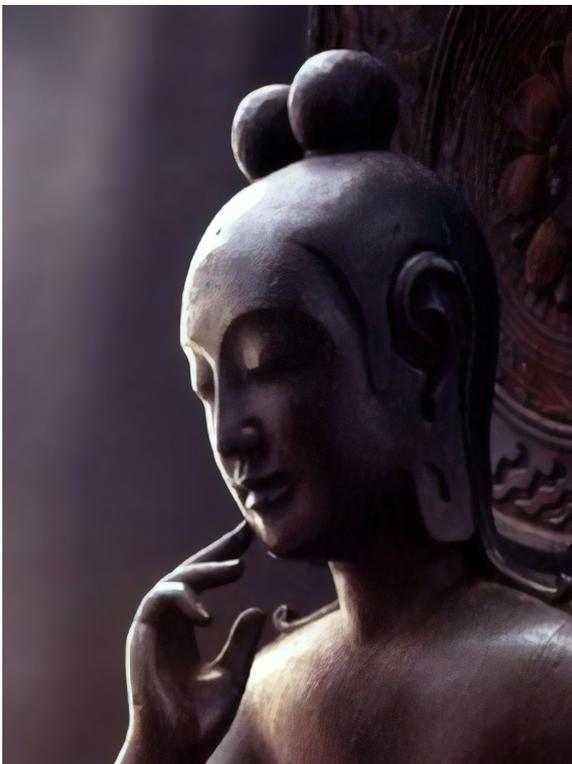
Ce graphique illustre « La vallée de l'étrange », c'est-à-dire la relation entre le degré de ressemblance anthropomorphique d'une entité et le sentiment de sympathie qu'elle induit chez l'observateur. Quand on lui ajoute la dimension du mouvement, les pentes de la vallée de l'étrange deviennent plus abruptes.

Karl F. MacDorman

- 33 Dans son essai, Mori (1970) décrit comment notre affinité pour les robots varie en fonction de leur degré de ressemblance anthropomorphique¹⁸. Les robots industriels, conçus pour effectuer des actions précises, ne ressemblent en rien aux ouvriers qu'ils remplacent et la plupart des gens ne ressentent que très peu d'affinité pour eux (fig.4). Contrairement aux robots jouets, dotés d'une tête, d'un torse et de membres qui font la joie des enfants. Les robots humanoïdes peuvent être encore plus attirants. Ils sont équipés de divers capteurs sophistiqués et d'activateurs et sont souvent en mesure d'imiter les interactions humaines. Ainsi, à chaque caractéristique humaine ajoutée, l'on pourrait s'attendre à ce que le degré d'affinité ressenti pour le robot augmente.
- 34 Si nous pouvions concevoir un robot qui soit en apparence en tout point identique à une personne active et en bonne santé, il devrait, selon toute vraisemblance, engendrer un plus grand sentiment d'affinité. Mais cet objectif se révèle risqué, observe Mori, car lorsque le robot approche, mais sans pour autant atteindre, la ressemblance parfaite avec l'humain, notre réponse passe abruptement de l'affinité à la répulsion. Mori présente deux expériences de pensée : une femme tend la main pour serrer ce qu'elle pense être une main humaine, mais saisit à la place une main myoélectrique et un homme se déplace parmi des mannequins inanimés qui soudain prennent vie. La première expérience suscite l'incertitude de savoir si un objet a priori vivant est animé et la seconde si un objet non-vivant est inanimé. Ces deux sortes d'incertitudes, Jentsch (1906) les identifie comme générant un sentiment d'inquiétude¹⁹. Mori les attribue à son concept *bukimi no tani genshō* 不気味の谷現象, le phénomène de la vallée de l'étrange, qui est également le titre de son essai.

- 35 Pour interpréter cet essai, il est utile de considérer la distinction qu'établit Chikamatsu entre réalisme conceptuel et réalisme de surface. Nous pouvons observer un mélange de ces deux concepts dans le placement des éléments qu'il opère sur l'axe correspondant à la ressemblance anthropomorphique de son graphique. Le masque *okina* du théâtre nô par exemple est extrêmement stylisé ; il présente un large nez, des yeux réduits à deux fentes et des rides symétriques et espacées de façon régulière. À en juger par son réalisme de surface, il n'apparaît pas plus humain que le masque *yase otoko* (McDorman 2019b, fig.2). Pourtant, sur son graphique, Mori place le masque *okina* très haut sur la courbe et de ce fait presque humain, bien plus que le masque représentant le personnage *yase otoko*. Le placement de ces masques sur la courbe ne prend tout son sens que lorsque l'on considère le degré de réalisme conceptuel de ces derniers : en effet, le fantôme infernal représenté par le masque *yase otoko*, en tant qu'entité surnaturelle, est indiscutablement moins humain que le vieil homme représenté par le masque *okina*²⁰.

Fig.5. Le *Miroku Bosatsu* du temple Chūgū-ji



Le *Miroku Bosatsu* 弥勒菩薩 (Bodhisattva Maitreya), une statue en bois de camphre laqué datant de l'époque d'Asuka (538–710), située dans le temple Chūgū-ji 中宮寺 à Kyoto au Japon.

Musée national de Nara

- 36 En 2005, Mori suggère qu'une statue du bodhisattva Maitreya, considéré comme le prochain bouddha de notre monde, soit placée au-dessus et à droite d'une personne humaine en bonne santé sur son graphique (fig.5 ; MacDorman 2019b ; Mori, Paré, Minato et Grimaud 2012). Une fois encore, pour ce qui est de la perception du degré de ressemblance anthropomorphique, Mori donne la priorité au concept que symbolise la statue, c'est-à-dire le bouddha en tant qu'être humain idéal, sans prendre en considération son réalisme de surface.

- 37 De manière similaire, un mélange entre réalisme conceptuel et réalisme de surface se retrouve sur la courbe des entités en mouvement. Mori (2019b) observe qu'une main prothétique examinée de près est plus réaliste qu'une marionnette de *bunraku*. Cependant, lorsqu'elle est animée sur scène, les mouvements de la marionnette paraissent si humains, que le public tombe sous le charme de la performance. Son graphique place donc la marionnette de *bunraku* comme apparaissant plus humaine qu'une main prothétique, voire que le possesseur de cette main, autrement dit la personne souffrant de handicap. Comme le disait Chikamatsu, la marionnette est engagée dans l'art et l'art est plus séduisant que la réalité. J'ai illustré cette interprétation dans le graphique de la figure 3 en augmentant la hauteur du premier pic par rapport au second. Le public ressent de l'affinité pour la marionnette, non seulement grâce à ses mouvements qui paraissent humains, mais également grâce au fait que chaque marionnette incarne une identité individuelle distincte. Il est possible pour les marionnettes d'y parvenir grâce aux personnages qu'elles incarnent et qui sont mis en relation dans une histoire significative (MacDorman, Cowley 2006).
- 38 L'affinité et l'impact de l'inquiétant sur l'affinité ressentie varie également selon le type de personnage, qu'il s'agisse d'un héros, d'un anti-héros, d'un méchant, etc. (MacDorman 2019). Pour écrire une histoire divertissante, il faut faire des suppositions sur les émotions qu'une situation précise, un événement ou le dénouement d'une action, fera *ressentir* à l'auditoire (Zillmann, Cantor 1977). En général, le public s'identifie aux héros, souhaite le succès de leurs entreprises, ressent de la joie quand ils réussissent et de la tristesse quand ils échouent. Il se produit l'inverse pour les antagonistes. Ainsi, pour être plaisantes, les histoires requièrent généralement du public qu'il ressente de l'affinité pour les héros et non pour les méchants. Cependant, comme Chikamatsu le fait remarquer, l'inquiétant affecte négativement l'affinité. Ainsi, les héros, parmi tous les personnages d'une histoire, seraient les plus vulnérables aux effets de la vallée de l'étrange.
- 39 En plus des héros traditionnels, nous pouvons également ressentir de l'affinité pour les anti-héros, même pour un personnage devenu meurtrier à la suite de circonstances défavorables (Raney 2004). C'est une leçon importante que l'on peut tirer des tragédies bourgeoises de Chikamatsu (Gerstle 1996). Parce que les circonstances déterminent notre affinité pour un personnage, elles déterminent également sa vulnérabilité à la vallée de l'étrange et, par conséquent, nos sentiments à propos du spectacle. L'impact des circonstances s'étend bien au-delà des arts dramatiques et affecte n'importe quel personnage, qu'il soit issu de l'animation par ordinateur, de la réalité virtuelle ou augmentée, de la robotique sociale ou humanoïde et jusqu'à nos connaissances de la vie réelle. En somme, en plus de la ressemblance humaine, l'affinité est soumise à différents facteurs : si l'entité en question incarne une identité individuelle, si elle met en scène une histoire (et n'est pas seulement engagée dans une activité routinière), si elle appartient à la catégorie des héros, des anti-héros ou des méchants, mais elle dépend aussi des détails de l'histoire, si celle-ci a du sens, une valeur artistique, etc.
- 40 Bien que trois siècles se soient écoulés depuis que Chikamatsu a livré son commentaire sur le *jōruri* et le kabuki à son ami Hozumi, sa critique théâtrale est toujours en mesure d'éclairer la manière dont nous concevons les robots et les autres technologies qui se présentent comme des acteurs sociaux. Le but, insuffler de la vie à un dispositif sans âme, reste quant à lui le même, tout autant que la voie à suivre pour concevoir des

robots qui puissent incarner des histoires convaincantes et réalistes sur le plan conceptuel, qu'ils apparaissent humains, ou non.

BIBLIOGRAPHIE

- Asahi Shimbun 朝日新聞社, *Asahi Nihon rekishi jinbutsu jiten* 朝日日本歴史人物事典 (Asahi encyclopédie des personnes historiques du Japon), Tokyo, Asahi Shimbun Shuppan 朝日新聞出版, 1994. ISBN-13 : 978-4023400528
- BROWNSTEIN Michael (trad.), « Hozumi Ikan – Souvenirs of Naniwa » dans Haruo Shirane (éd.), *Early modern Japanese literature: An anthology (1600–1900)*, New York, Columbia University Press, 2002, p. 347-351. ISBN-13 : 978-0231109901
- CHIKAMATSU Monzaemon, *Les Tragédies bourgeoises de Chikamatsu* (trad. de SIEFFERT René), Cergy, Paris, Publications orientalistes de France, vol. 1-4, 1991-1992
- FREUD Sigmund, « Das Unheimliche » (L'inquiétant), *Imago : Zeitschrift für Anwendung der Psychoanalyse auf die Geisteswissenschaften*, vol. 5, 1919, p. 297-324. DOI : 10.11588/diglit.25679.17
- GERSTLE C. Andrew, « Hero as murderer in Chikamatsu », *Monumenta Nipponica*, vol.51, n°3, 1996, p.317-356
- GERSTLE C. Andrew, *Chikamatsu: Five Late Plays*, New York, Columbia University Press, 2001
- HEIDER Fritz et SIMMEL Marianne, « An experimental study of apparent behavior », *The American Journal of Psychology*, vol. 57, n°2, 1944, p. 243-259. DOI : 10.2307/1416950
- HOZUMI Ikan, *Naniwa miyage hottan – Chikamatsu monzaemon no kyojitsu himaku-ron* 難波土産 発端 - 近松門左衛門の「虚実皮膜論」 (Préface de Souvenirs de Naniwa : La théorie du réalisme dans l'art de Chikamatsu Monzaemon), Tokyo, Hōbundo 宝文堂, 1738/2016
- IMAO Tetsuya 今尾 哲也, *Kabuki no rekishi* 歌舞伎の歴史 (L'histoire du kabuki), Tokyo, Iwanami Shinsho 岩波新書, 2000. ISBN-13 : 978-4004306610
- IWAO Seiichi, SAKAMATO Tarō, HŌGETSU Keigo, YOSHIKAWA Itsuji, KOBAYASHI Tadashi, et KANAZAWA Shizue, « 47. Chikamatsu Monzaemon (1653–1724) », *Dictionnaire historique du Japon*, vol.3, Tokyo, Maison Franco-Japonaise, 1975, p.33-35
- JENTSCH Ernst, « Zur Psychologie des Unheimlichen » (Sur la psychologie de l'inquiétant), *Psychiatrisch-neurologische Wochenschrift*, vol.8, 1906, p.195-198, 203-205
- JOCHUM Elizabeth et GOLDBERG Ken, « Cultivating the uncanny: *The Telegarden* and other oddities », dans HERATH, Damith, KROOS Christian et Stelarc (dir.), *Robots and art: Exploring an unlikely symbiosis*, Singapore, Springer, 2015, p.149-175
- Jikkō Inkai 実行委員会 (Comité exécutif de la planification du festival pour le 350e anniversaire), *Chikamatsu Monzaimon san hyakugojūnen* 近松門左衛門三百五十年 (Chikamatsu Monzaimon 350), Osaka, Izumi Shoin 和泉書院, 2003. ISBN-13 : 978-4757602434
- KAN Kyōko 韓 京子, *Chikamatsu jidai jōruri no sekai* 近松時代浄瑠璃の世界 (Le monde du jōruri à l'époque de Chikamatsu), Tokyo, Perikansha べりかん社, 2019, ISBN-13 : 978-4831515278

- KAWATAKE Shigetoshi 河竹 繁俊, *Chikamatsu Monzaemon* 近松門左衛門, Tokyo, Yoshikawa Kōbunkan 吉川弘文館, 1988. ISBN-13 : 978-4642051217
- KEENE Donald (éd.), *Anthology of Japanese literature from the earliest era to the mid-nineteenth century*, New York, Grove Press, 1955, p. 386–390. ISBN-13 : 978-0802150585
- LEE Sang-Kyong, « Edward Gordon Craig and Japanese theatre », *Asian Theatre Journal*, vol. 17, n° 2, 2000, p. 215–235. DOI : 10.1353/atj.2000.0018
- LUBBOCK Percy, *The craft of fiction*, London, Jonathan Cape, 1921
- MACDORMAN Karl F. et COWLEY Stephen J. (2006), « Long-term relationships as a benchmark for robot personhood », *Proceedings of the 15th IEEE International Symposium on Robot and Human Interactive Communication* (p. 378–383), September 6–9, 2006, University of Hertfordshire, Hatfield, UK
- MACDORMAN Karl F., « In the uncanny valley, transportation predicts narrative enjoyment more than empathy, but only for the tragic hero », *Computers in Human Behavior*, vol. 94, 2019(a), 140–153. DOI : 10.1016/j.chb.2019.01.011
- MACDORMAN Karl F., « La Vallée de l'Étrange de MORI Masahiro : Importance et impact sur l'esthétique et la conception des robots », *e-Phaïstos : Revue d'histoire des techniques*, vol. 7, n°2, 2019(b). DOI : 10.4000/ephaistos.5333
- MATSUNAGA Hideaki, « Kyokō ga shinjitsumi o umu: Chikamatsu Monzaemon no sōsaku-ron 'kyojitsu himaku' » 松永 英明, 虚構が真実を生む。近松門左衛門の創作論「虚実皮膜」(La fiction engendre la réalité : La théorie du réalisme de Chikamatsu Monzaemon), 27 juin 2004. <http://www.kotono8.com/2004/06/27chikamatsu.html>
- MEZUR Katherine, *Beautiful boys/outlaw bodies: Devising kabuki female-likeness*, New York, Palgrave Macmillan, 2005. ISBN-13 : 978-1349529919
- MIYOSHI Shūichirō 三好 修一郎, « Chikamatsu Monzaemon no tsūsetsu ni aratana » 近松門左衛門の通説に新たな動き (Nouveau mouvement au sens commun de Chikamatsu Monzaemon), Owada, *Fukui Shinbun* 福井新聞, 17 octobre 2016
- MORI Masahiro 森 政弘, « Bukimi no tani genshō » 不気味の谷現象 (Le phénomène de la vallée de l'étrange), *Energy*, Esso Standard Oil, vol.7, n°4, 1970, p.33-35
- MORI Masahiro, PARÉ Zaven, MINATO Chihiro, et GRIMAUD Emmanuel, « Le Bouddha dans le robot : Rencontre avec le professeur Masahiro Mori », *Gradhiva*, vol.15, 2012. DOI : 10.4000/gradhiva.2393
- MOTOORI Norinaga 本居 宣長, *Genji monogatari: Tama no ogushi* 源氏物語玉の小櫛—物のあわれ論 (Un petit peigne bijouté de *Le Dit de Genji* : Une théorie sur la poétique / A little jeweled comb from *The Tale of Genji*: A theory on poetics), Tokyo, Tama Tsūshin-sha 多摩通信社, 2013. ISBN-13 : 978-4990361747
- MURASAKI Shikibu 紫 式部, *Genji Monogatari* 源氏物語 *Le Dit du Genji* (Yosano Akiko 與謝野晶子, trad.). *Suetsumuhana* 末摘花 Chapitre 6. Le carthame, Tokyo, Kadokawa Bunko 角川文庫, 2008. ISBN-13 : 978-4043889013 <http://www.genji.co.jp/yosano/yosano.html>
- Nichigai Asoshiētsumu 日外アソシエーツ, *Sekaidaihyakkajiten*, dai 2-ban 世界大百科事典 第2版 (*Encyclopédie mondiale*, 2^e éd.), Tokyo, Heibonsha 平凡社, 2009, ASIN : 4816982140
- Nihon dai hyakka zensho* 日本大百科全書 (Encyclopedia Nipponica), Tokyo, Shōgakusan 小学館, 1993. ISBN-13 : 978-4095269306

- ORTOLANI Benito, *The Japanese Theatre: From Shamanistic Ritual to Contemporary Pluralism*, Princeton, New Jersey, Princeton University Press, 1995. ISBN-13 : 978-0691043333
- PASTREICH Emanuel, *The observable mundane: Vernacular Chinese and the emergence of a literary discourse on popular narrative in Edo Japan*, Seoul, Korea, Seoul National University Press, 2011, ISBN-13 : 978-8952111777
- POULTON Cody, « From puppet to robot: Technology and the human in Japanese theatre », dans POSNER Dasia N., ORENSTEIN Claudia et BELL John (éds.), *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance*, New York, Routledge, 2014, p.280-293. ISBN-13 : 978-1138913837
- RANEY Arthur A., « Expanding disposition theory: Reconsidering character liking, moral evaluations, and enjoyment », *Communication Theory*, vol.14, n°4, 2004, p.348-369. DOI : 10.1111/j.1468-2885.2004.tb00319.x
- REGELSBERGER Andreas, *Fragmente einer Poetologie von Puppe und Stimme: Ästhetisches Schrifttum aus dem Umfeld des Puppentheaters im edozeitlichen Japan* (Fragments d'une poétologie de la marionnette et de la voix : littérature esthétique de l'environnement du théâtre de marionnettes au Japon de la période Edo), München, Iudicium Verlag, 2011, p.208-217. ISBN-13 : 978-3862050970
- WHIPPLE Edwin P., *The literature of the age of Elizabeth*, Boston et New York, Houghton, Mifflin and Company, 1888
- YOSHIKAWA Eiji 吉川 英治, *Nihon ongaku no rekishi Sōgen-sha 日本音楽の歴史 創元社 (Histoire de la musique japonaise)*, Osaka, Sogensha 創元社, 1965, ASIN : B000JAD5H6
- YUDA Yoshio 祐田 善雄, *Jōruri-shi ronkō 浄瑠璃史論考 (Théorie historique du jōruri)*, Tokyo, Chūōkōron-sha 中央公論社, 1975, ASIN : B000J935P4
- ZILLMANN Dolf et CANTOR Joanne R, « Affective responses to the emotions of a protagonist », *Journal of Experimental Social Psychology*, vol.13, n°2, 1977, p.155-165, DOI : 10.1016/S0022-1031(77)80008-5

NOTES

1. Le *nō*, théâtre musical remontant au XIV^e siècle, est la forme théâtrale la plus ancienne encore régulièrement jouée dans le monde. Le *nō* ne se modifia que très peu durant la période Edo (1603-1868) et continua de recevoir les faveurs de l'élite (Ortolani 1995).
2. Les adaptations cinématographiques en japonais comprennent un film écrit et réalisé par Gosha Hideo (1992) et un autre écrit par Miyagawa Chiori et réalisé par Kawahara Sonoko (2009). Les adaptations théâtrales en anglais incluent *Woman Killer*, pièce écrite par Tomioka Taeko et réalisée par Sakagami Shinobu (2001).
3. Karl MacDorman a traduit de Hozumi (1738/2016). Élodie Maréchal, traductrice professionnelle du japonais vers le français, l'a assisté. La critique théâtrale de Chikamatsu a été traduite en anglais (Brownstein 2002 ; Keene 1955), en allemand (Regelsberger 2011) et en japonais moderne (Matsunaga, 2005). Ces traductions ont été utilisées comme références. Matsunaga (2005) comprend six subdivisions thématiques qui ne se trouvent pas dans l'original : 1. transmettre des émotions à l'aide de marionnettes ; 2. utiliser les particules avec parcimonie ; 3. créer de l'empathie pour les personnages en faisant des distinctions ; 4. s'éloigner de la réalité au besoin ; 5. montrer, ne pas dire ; et 6. éviter les reproductions exactes. La numérotation est incluse ici pour faciliter la consultation.

4. Œuvre majeure de la littérature japonaise du XI^e siècle, ce texte décrivant la vie à la cour durant la période Heian (794-1185) à Kyoto, est considéré comme le premier roman psychologique de l'histoire. Chikamatsu attribue ce passage au texte de Ōuchi 大内の草, qui est quelque peu différent de l'original : « Lorsque le domestique débarrassa le *tachibana* de la neige qui l'ensevelissait, envieux, le pin qui se trouvait à côté se redressa tout seul brusquement et fit tomber sa neige » うずめられている橘の木の雪を随身に払わせた時、横の松の木がうらやましそうに自力で起き上がって、さっと雪をこぼした (Murasaki 2008 : 214).
5. Les fleurs de cet agrume sont parfumées et ses fruits ressemblent aux mandarines.
6. *Michiyuki* 道行 sont les descriptions lyriques d'une scène de voyage.
7. *Waka* 和歌 et *haikai* 俳諧 sont de la poésie japonaise classique et comique.
8. Malgré cette affirmation, de nombreuses répliques et tirades écrites par Chikamatsu suivent une alternance de cinq et sept mores.
9. Le *saimon* 祭文 comprend narrations urbaines et ballades lyriques ayant pour thèmes romances, crimes et ragots, et l'on peut faire remonter ses origines aux rituels de prières et festivals *shintō* et bouddhistes datant de plus d'un millénaire.
10. Narrateur célèbre de *jōruri* qui fut l'apprenti d'Uji Kaganojō, à Kyoto avant de retourner à Osaka pour y ouvrir son propre théâtre de marionnettes, le Takemoto-za en 1684. Takemoto Gidayū 竹本 義太夫 (1651-1714) était connu pour sa vaste tessiture, son habilité à changer de manière spectaculaire de la chanson à la narration et sa capacité à exprimer l'état psychique d'un personnage (Gerstle 2001).
11. Un *daimyo* 大名 était un seigneur féodal et un *karō* 家老 était le samouraï de rang le plus élevé qui puisse le servir. Pendant l'époque d'Edo (1603-1868), le daimyo gardait un *Edo karō* 江戸家老 dans la capitale et au moins un *kunigarō* 国家老 dans son domaine ou son château (*jōdai karō* 城代家老). Le rôle du *kunigarō* était particulièrement important lorsque le seigneur servait son mandat à la cour du *shōgun*.
12. Un *oyama* 女形, également appelé *onnagata* 女方, est un acteur masculin interprétant un personnage féminin dans une pièce de kabuki.
13. *Aware nari* あはれ世 pourrait auparavant se traduire par : *Comme c'est émouvant!* Motoori (1799/2013) observa que dans la littérature classique, le terme pouvait désigner les différentes expériences émotionnelles touchantes, y compris celles qui relèvent de la joie ou de l'amusement.
14. *Bunya-bushi* 文弥節 est un style de narration mettant l'accent sur le drame introduit par Okamoto Bunya 岡本文弥 (1633-1694), qui devint populaire dans la région de Kansai.
15. La traduction littérale de *sugitanaku kowai kimochi* 薄汚く怖い気持ち est le sentiment de dégoût, de peur et de malaise, ressenti à la vue d'une chose sale et effrayante.
16. Consort impériale, *Yang Guifei* 楊貴妃 (719-756) était l'une des quatre beautés de la Chine antique.
17. *Esoragoto* 書そらごと signifie chimère, rêve éveillé, imagination, invention.
18. L'abscisse *ningen ni taisuru gaikai-jō no ruiji-do* 人間に対する外形上の類似度 désigne le degré de ressemblance externe à l'humain. L'ordonnée *shinwakan* 親和感 est un néologisme créé par Mori, dont il proposa *affinity* comme traduction anglaise et que nous traduisons ici par *affinité* (Mori 2012a).
19. Mori a tiré ses conclusions sur l'inquiétant généré par des formes presque humaines indépendamment de Jentsch (1906) ou des travaux de Freud (1919) sur l'inquiétant (Jochum, Goldberg 2015).
20. La répulsion pour le masque *yase otoko* est moins une question de réalisme de surface que de symbolisme ; il représente un fantôme revenu de l'enfer dont le visage est émacié et dont les yeux sont injectés de sang.

RÉSUMÉS

Chikamatsu Monzaemon (1653–1724) est le dramaturge le plus célèbre du Japon. Sa seule contribution connue à la critique théâtrale, un entretien avec Hozumi Ikan (1738), est traduite ici en français pour la première fois. Il présente sa théorie du réalisme, illustrée par des exemples tirés du théâtre de marionnettes et du kabuki, comme un guide pour écrire de grandes pièces. Chikamatsu divise le réalisme en quatre zones : l'irréel, le réalisme conceptuel, le réalisme de surface et le réel. L'irréel manque d'authenticité, le réalisme de surface manque d'âme et le réel manque d'expressivité. Pour lui, seul le réalisme conceptuel est capable de captiver le public. Le réalisme conceptuel provoque l'empathie à travers la caractérisation, pour laisser la trame de l'histoire qui se déroule, guider naturellement les émotions. Dans le commentaire suivant, la théorie de Chikamatsu est comparée au concept de la vallée de l'étrange développé par Mori Masahiro (1970). La vallée de l'étrange prédit une affinité pour les humains et les robots, mais pas pour les robots qui semblent trop humains. Alors que Mori et Chikamatsu se confrontent tous les deux à la notion d'anthropomorphisme, nous voyons que la théorie de Chikamatsu peut également être utilisée dans la création de technologies interactives capables de susciter l'émerveillement.

Chikamatsu Monzaemon (1653–1724) is Japan's most celebrated playwright. His only known contribution to theater criticism, an interview with Hozumi Ikan (1738), is translated here into French for the first time. It sets out his theory of realism, illustrated with examples from puppet theater and kabuki, as a guide to writing great plays. Chikamatsu partitions realism into four zones: the unreal, conceptual realism, surface realism, and the real. The unreal lacks authenticity; surface realism lacks soul; and the real lacks expressiveness. It is conceptual realism that captivates an audience. Conceptual realism evokes empathy through characterization to let unfolding events drive the emotions. In the commentary that follows, Chikamatsu's theory is compared with Mori Masahiro's (1970) concept of the uncanny valley. The uncanny valley predicts affinity for robots and humans but not for robots that appear too human. While both Mori and Chikamatsu probe anthropomorphism, Chikamatsu's theory can also be used to design interactive technologies that delight.

INDEX

Mots-clés : histoire des techniques, anthropomorphisme, bunraku, théâtre, interaction homme-robot, interaction homme-machine, robotique humanoïde, jōruri, réalisme

Keywords : history of technology, anthropomorphism, bunraku, theater, human-robot interaction, humanoid robotics, jōruri, realism

Thèmes : Entretiens et leçons

AUTEUR

KARL F. MACDORMAN

Karl F. MacDorman est Doyen Associé en Affaires Académiques à la faculté d'Informatique de l'Université de l'Indiana. Il fut précédemment Maître de Conférences à l'École d'Ingénieurs de l'Université d'Osaka. Il a reçu son doctorat en Sciences de l'Informatique à l'Université de Cambridge en 1997 et sa licence en Sciences de l'Informatique à l'Université de Californie à

Berkeley en 1988. Il a publié plus de 100 articles sur l'interaction homme-robot, l'apprentissage automatique et les sciences cognitives. Les principaux centres d'intérêt de ses recherches comprennent l'émergence et le fondement des symboles, le développement de la robotique cognitive et la science androïde. Sa traduction en anglais de *La Vallée de l'étrange* a fait date.