

## Remerciements

« Pourquoi ne trouve-t-on pas d'images du jeu de go ici ? »

Lors de l'exposition « Images du Monde flottant » au Grand Palais en 2004, un joueur de go français m'a posé cette question naïve. Depuis, elle m'a tellement obsédé que j'ai fini par me décider de consacrer un mémoire sur ce sujet quelque peu... original. C'est en sachant sa « singularité » que je tiens à remercier infiniment mes deux directeurs, Madame Leggeri-Bauer et Monsieur Pascal Griolet, d'avoir accepté la direction de ma recherche et de l'avoir guidée par leurs conseils avisés et précieux.

J'adresse également mes plus sincères remerciements à mes amis, qui m'ont apporté énormément d'aides à travers leurs relectures, corrections du français, conseils stylistiques, encouragements et soutien moral ; Patrick Venant, Cécile Gevrey, Jean-Marc Guinnebault, Claudine Rigot-Masson, Violaine Nicaud, Jérôme Hubert, Olivier Guillet, Linja et Gangfeng Cai, Mathieu François, Alexis Beuve.

## Table des matières

Remerciements.....	1
<b>Introduction.....</b>	<b>3</b>
<b>Chapitre I : Les peintures du <i>Dit du Genji</i> et le jeu de go.....</b>	<b>13</b>
I-1. Les peintures du <i>Dit du Genji</i> et le go.....	16
1) <i>Utsusemi</i> (livret trois).....	16
2) <i>Aoi</i> (livret neuf).....	18
3) <i>Suma</i> (livret douze).....	23
4) <i>Takekawa</i> (livret quarante-quatre).....	24
5) <i>Yadorigi</i> (livret quarante-neuf).....	27
6) <i>Tenarai</i> (livret cinquante-trois).....	29
7) Autres.....	31
I-2. Le rôle pictural du go et les <i>Genji-e</i> .....	35
A. Le go en tant qu'objet utilitaire .....	35
B. Go et « raffinement ».....	40
C. Les joueurs dans les <i>Genji-e</i> .....	48
<b>Chapitre II : Le <i>Kinkishoga</i> et ses transformations .....</b>	<b>53</b>
2-I. Le <i>Kinkishoga</i> et la représentation des joueurs de go.....	56
A. Les ermites et le go.....	56
B. <i>Kinkishoga</i> I - la naissance du thème et de sa représentation.....	63
C. <i>Kinkishoga</i> II - les iconographies et le go.....	69
2-II. Le <i>Mitate</i> et le rapport entre les jeux .....	75
A. Le <i>Mitate</i> et l'actualisation.....	76
B. Le <i>Mitate</i> et le <i>yatsushi</i> .....	84
2-III. La peinture de genre et le motif des joueurs.....	91
A. La peinture de courtisanes et le jeu de <i>sugoroku</i> .....	91
B. La peinture aux « Divertissements dans une demeure ».....	97
<b>Conclusion.....</b>	<b>105</b>
Index de noms propres.....	110
Bibliographie.....	112

## Introduction

Notre recherche, « Iconographie du jeu de go dans la peinture japonaise », a pour objectif d'étudier la représentation du jeu de go - plus concrètement celle de ses joueurs et du matériel - ainsi que son image et son évolution dans l'histoire de la peinture japonaise. Le titre de cette étude comporte trois termes à préciser, à savoir « l'iconographie », le « jeu de go » et la « peinture japonaise ».

### L'iconographie

Commençons par définir le mot « iconographie ». Selon le Petit Robert, il s'agit des « études des diverses représentations figurées d'un sujet. »<sup>1</sup>. Le mot « représentations » signifie ici le « fait de rendre sensible (un objet absent ou un concept) au moyen d'une image, d'une figure, d'un signe »<sup>2</sup>. En premier lieu, nous observerons de quelle manière le jeu de go est mis en image, et quels sont les motifs qui lui sont associés (objets, types de personnages). Cela correspond à la description « pré-iconographique » de l'oeuvre d'art selon Erwin Panofsky (1892-1968), qui consiste à étudier, à l'aide de notre expérience propre, l'univers des « motifs » afin de saisir le fait et la qualité expressive que ces derniers portent.

Cette première observation nous conduit à réfléchir sur l'atmosphère que le jeu de go favorise. Quand nous traiterons des peintures narratives, cette analyse formelle sera confrontée au texte original afin d'examiner ce que la peinture a retenu, et si la présence du jeu de go (et d'autres jeux de plateau) est motivée par le texte. Et pour les autres genres de

1 *Le Nouveau Petit Robert*, Paris, Dictionnaires le Robert, 2000, p.1256

2 *ibid.* p.2179

peintures, nous vérifierons si elle est justifiée par la tradition. En procédant ainsi, nous entrons dans le domaine de l'iconographie, le monde sous-jacent aux motifs. Dans un troisième temps, nous tenterons de découvrir, plus concrètement, l'image et la symbolique du jeu de go.

Selon Panofsky, une étude « iconographique » comporte deux descriptions : d'abord la description iconographique « au sens strict », qui, à l'aide notamment de la source littéraire, analyse la signification conventionnelle des motifs. Cette notion permettra ainsi de saisir leurs images, histoires et symboles ; ensuite la description iconographique au « sens large » ou « l'interprétation iconologique » qui étudie la signification intrinsèque de l'oeuvre relevant de « la mentalité de base d'une nation, d'une période, d'une classe, d'une conviction religieuse ou philosophique »<sup>3</sup>.

Dans notre recherche, nous nous intéresserons au « motif » du jeu de go, et non à des oeuvres en particulier. Il serait tout de même intéressant d'appliquer certaines méthodes de Panofsky, car nous cherchons à identifier, au-delà des « formes », la signification du motif, ancrée dans une culture. Notamment, le recours à la source littéraire, qui nous permet d'approfondir la compréhension sur le jeu de go, paraît indispensable. Nous comparerons aussi la représentation littéraire du jeu de go et celle exprimée dans la peinture. Notre analyse picturale sera également comparative ; nous confronterons des oeuvres sur un même sujet, ou celles où l'emploi du motif du jeu de go est semblable, afin d'examiner la similitude et la différence de traitement du motif selon l'auteur ou selon l'époque. Le motif du jeu de go sera ainsi étudié sous angle de son image, sa symbolique et

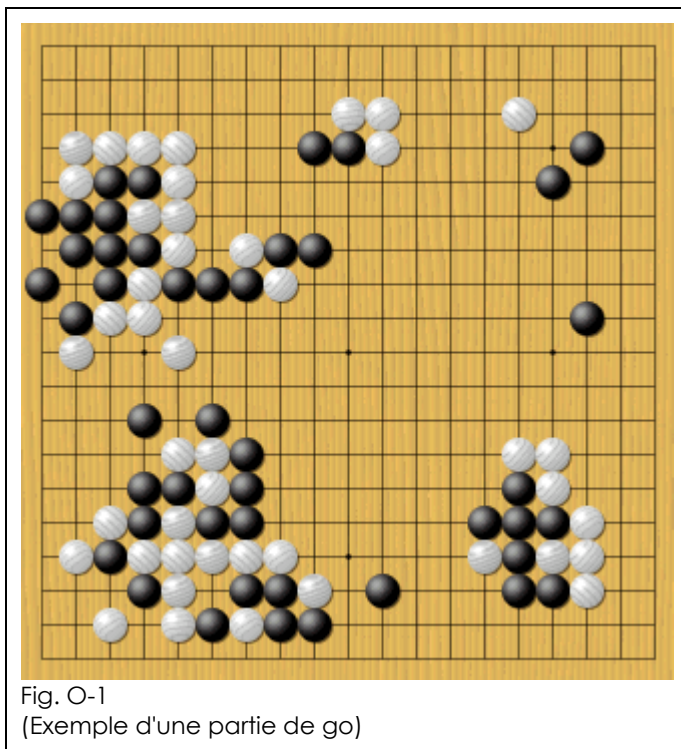
---

3 PANOFSKY Erwin, *Essais d'iconologie, Les thèmes humanistes dans l'art de la Renaissance*, Paris, Gallimard, 1967, p.17

son évolution.

### Le jeu de go

Définissons ensuite « le jeu de go ». Il se joue sur un plateau, taillé en bois au Japon, sur lequel est dessiné un quadrillage de dix-neuf lignes horizontales et verticales. Les deux joueurs, en plaçant des pierres noires et blanches sur les



intersections à tour de rôle, tentent de construire plus de territoire (points) que l'adversaire. Par ailleurs, lorsqu'un joueur entoure totalement une ou des pierres adverses, il les tue et les enlève du plateau. Le go est donc un jeu de « construction » et de « capture ». Accessible à tous, il s'avère pourtant extrêmement complexe quant à ses variétés tactiques et stratégiques, si bien qu'aujourd'hui, il est considéré comme le dernier jeu à pouvoir défier l'intelligence artificielle des programmes informatiques.

En Chine, sa terre natale, le *Bowuzhi* (Encyclopédie) 博物志 par Zhang Hua 張華 du III<sup>e</sup> siècle attribue son invention aux empereurs mythiques Yao 堯 et Shun 舜, qui le conçoivent afin d'éduquer leurs fils stupides<sup>4</sup>. Au moment de sa genèse, le plateau comporte onze lignes sur onze, ensuite dix-sept sur dix-sept ; la forme actuelle du jeu de go

4 MASUKAWA Kôichi, *Go, Mono to Ningen no bunkashi* 63, Hôsei daigaku shuppanyoku, 1987, p. 23  
増川宏一『碁 ものと人間の文化史 63』法政大学出版局 1987

avec dix-neuf lignes sur dix-neuf se serait imposée vers le VII<sup>e</sup> siècle, à l'époque où a été réalisée la plus ancienne image connue des joueurs<sup>5</sup>. Son existence au Japon est attestée dès le début du VII<sup>e</sup> siècle<sup>6</sup>, bien que son introduction ait longtemps été attribuée à Kibi no Makibi 吉備真備 (695-775). De nombreux documents picturaux et littéraires témoignent de sa popularité. Praticué couramment à la Cour à l'époque de Heian, il devient un des jeux favoris des guerriers et de bonzes à l'époque suivante.

Cependant, à défaut de parties annotées<sup>7</sup>, nous ne connaissons rien quant à l'évolution du niveau du jeu au Moyen-Âge. Il faut attendre la fin du XVI<sup>e</sup> siècle pour voir apparaître des joueurs « professionnels », lorsque le go connaît un essor notable grâce à Toyotomi Hideyoshi 豊臣秀吉, puis à Tokugawa Ieyasu 徳川家康, deux réunificateurs du Japon qui décident de le protéger. Ainsi sont fondées quatre écoles, Honinbô 本因坊, Yasui 安井, Inoue 井上 et Hayashi 林, qui, dans l'émulation, élèvent le niveau du go japonais pour mener à son âge d'or durant l'époque d'Edo. Il faut souligner également qu'à l'époque d'Edo, le go se propage et fait partie des passe-temps prisés par des gens du peuple<sup>8</sup>. Le go japonais dépasse celui de la Chine, dont le niveau baisse avec le déclin de l'Empire Qing après la Guerre de l'opium : la prééminence du Japon n'est disputée que dans les années 1980, lorsque les joueurs chinois et coréens commencent à s'imposer dans le paysage international. Il est aujourd'hui pratiqué principalement en Extrême-Orient, dans les pays tels que la Chine et la Corée, où le jeu est connu respectivement sous le nom de

5 *ibid.*, p. 26, Voir Fig. 2-1. Pourtant, elle représente encore une forme ancienne du go, à savoir le plateau de dix-sept lignes sur dix-sept.

6 *ibid.*, p. 27. Le *Zuisho wakoku den* (Histoire de la dynastie Sui, notes sur le Japon, début du VII<sup>e</sup> siècle) dit que les Japonais adorent le go, le *sugoroku* et les jeux d'argent.

7 L'apparition des parties annotées correspond à celle des joueurs professionnels.

8 *ibid.*, p. 191-193

Weiqi 围棋 et de Baduk 바둑.

En Occident, où le jeu est introduit dès le XIX<sup>e</sup> siècle, sa notoriété progresse graduellement. La plupart des termes du go ne sont pas encore traduits en français et on recourt à des mots d'origine asiatique, notamment japonaise. Dans notre travail, nous emploierons un terme d'origine japonaise, *goban* 碁盤, qui désigne le plateau du jeu de go et qui est couramment utilisé par les joueurs.

Le thème de la « représentation du jeu de go » nous conduira à découvrir deux autres jeux de plateau au Japon, à savoir le *sugoroku* 双六 et le *shogi* 将棋. Le *sugoroku* est l'équivalent du jacquet. Comme le go, il est connu au Japon dès le VII<sup>e</sup> siècle. Jeu de dés facile d'accès, il est devenu rapidement populaire, à tel point qu'une interdiction fut prononcée à son égard dès 689 sous l'Impératrice Jitô<sup>9</sup>. Tout comme le go, il existe nombre de sources picturale et littéraire représentant le jeu, ce qui prouve l'engouement de la société<sup>10</sup>. Pourtant, il tombe en désuétude au XIX<sup>e</sup> siècle, notamment à cause de l'apparition d'un jeu extrêmement simple de dés (*saiikoro*), qui se détache par ailleurs du *sugoroku*. Ce dernier, par conséquent, n'est quasiment plus joué aujourd'hui.

---

9 「雙六禁断」(Interdiction de jouer au *sugoroku*) selon un article de *Nihon Shoki* 日本書紀, cité dans MASUKAWA Kôichi, *Sugoroku 1, Mono to Ningen no bunkashi* 79-I, Hôsei daigaku shuppankyoku, 1995, p.140 増川宏一『すごろく1 ものと人間の文化史 79-I』法政大学出版局 1995

10 Un certain nombre de rouleaux horizontaux de l'époque de Heian et de Kamakura représentent déjà le *sugoroku* : *Gaki zôshi* 餓鬼草子 (rouleau de monstres affamés, XII<sup>e</sup> siècles), *Haseo zôshi* 長谷雄草子 (rouleau enluminé du *Récit de Ki no Haseo*, XIII<sup>e</sup> - XIV<sup>e</sup> siècle), *Ishiyamadera engi* 石山寺縁起 (rouleau des histoires miraculeuses du temple Ishiyama dera, V<sup>e</sup> rouleau, XIV<sup>e</sup> siècle), *Konakawa dera engi* 粉河寺縁起 (rouleau de la fondation miraculeuse du temple Konakawa dera, XII<sup>e</sup> siècle). Le premier est un exemple précieux qui montre la pratique de ce jeu lors de la naissance d'un bébé. *Ibid.* p.180-181

Le *shogi* désigne les échecs japonais. Il apparaît pour la première fois dans les documents écrits au XI<sup>e</sup> siècle, donc plus tardivement que le go et le *sugoroku*<sup>11</sup>. Au Moyen-Âge, plusieurs variétés de *shogi* cohabitent : c'est seulement à l'époque d'Edo que le *sho-shogi* (petit *shogi*), forme actuelle, réussit à s'imposer<sup>12</sup>. Sans doute à cause de cette histoire récente et complexe, ce jeu n'est pas souvent représenté avant l'époque d'Edo<sup>13</sup>. Nous aborderons les images impliquant le *sugoroku* et le *shogi* lorsque le *mitate*, procédé « transformateur », s'empare du thème du *kinkishoga* au XVII<sup>e</sup> siècle et remplace le go par ces jeux.

### La peinture japonaise

Enfin, que faut-il entendre par « peinture japonaise », et quel est l'intérêt d'un tel travail ? Les études sur ce sujet sont rares. Seul les livres de Masukawa Kôichi, spécialiste des jeux de plateau, à savoir *Go, Mono to Ningen no bunkashi 63* 『碁 ものと人間の文化史 63』 (Go, Histoire culturelle des hommes et des objets 63, Hôsei daigaku shuppanyoku, 1987) et *Sugoroku 1, Mono to Ningen no bunkashi 85* 『すごろく 1 ものと人間の文化史 85』, (Sugoroku, Histoire culturelle des hommes et des objets 85, Hôsei daigaku shuppanyoku, 1995) mentionnent des oeuvres picturales impliquant le go et le *sugoroku*, sans toutefois les analyser en détail. Notre étude iconographique pourrait jeter donc une nouvelle lumière sur l'étude de la représentation de ces jeux.

11 Le Kirinshô 麒麟抄 par Fujiwara no Yukinari 藤原行成 (?-1027) explique la manière de calligraphier sur les pions de *shogi*.

MASUKAWA Kôichi, *Mono to ningen no bunkashi, 23-I Shôgi I*, Tôkyô, Hôseidaigaku Shuppanyoku, 1977, p.91 増川宏一 『ものと人間の文化史 23-I、将棋 I』 東京、法政大学出版局、1977

12 Article de MASUKAWA Kôichi dans *Asian Games, The Art of Contest* (catalogue d'exposition), Asia Society, 2004 p.183

13 Nous pouvons citer uniquement deux exemples picturaux impliquant le *shogi* avant l'époque d'Edo : le troisième tome du *Chôjû jinbutsu giga zu*, et *Umayu zu* (vue d'écurie).



En outre, en Occident, l'image du go est souvent associée à l'estampe, qui orne fréquemment la couverture de livres et de revues sur ce jeu en langues occidentales. A cet égard, il existe également une étude menée par William Pinckard, intitulée « Japanese Prints and the World of Go » (publiée uniquement sur le site internet de la société Kiseido), qui présente par thème les estampes impliquant le go de l'époque d'Edo et de Meiji. Pourtant, ces images, combinant souvent le jeu et l'exagération théâtrale, constituent une étape à part dans la longue histoire de la peinture japonaise. Quelles ont été les représentations du go avant les estampes ? Voici notre point de départ. Par conséquent, notre travail s'intéressera principalement aux peintures depuis le XII<sup>e</sup> siècle, où les rouleaux horizontaux commencent à intégrer le go dans leurs images, jusqu'au XVII<sup>e</sup> siècle, où s'épanouit le *Fūzokuga*, peinture de genre, ces images du « monde flottant » préfigurant les estampes. Toutefois, nous traitons aussi une oeuvre datant du VIII<sup>e</sup> siècle, ainsi que certaines peintures des XVIII<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup> siècles qui montrent la nature réelle de ce jeu.

∴

Notre travail a commencé par la recherche de peintures et d'ouvrages littéraires impliquant le jeu de go. Les catalogues de collections de musées ont été notre principale source pour les images, notamment la série *Hiζō nihon bijutsu taikan* 『秘蔵日本美術大観』 (Trésors de l'art japonais dans les collections européennes, Tôkyô, Kôdansha, 1992-1994) présentant les collections japonaises des principaux musées européens, mais nous avons également utilisé la collection *Nihon no emaki* 『日本の絵巻』 (Rouleaux enluminés du Japon, Tôkyô, Chûôkôronsha, 1987-1992), regroupant la plupart des rouleaux enluminés jusqu'au Moyen-Age, et la série *Kinsei Fūzokuga* 『近世風俗画』 (Peintures de genre de l'époque moderne, Tôkyô, Tankôsha, 1991).

En ce qui concerne la recherche de références littéraires, nous devons beaucoup à deux ouvrages, à savoir *Rankadô Kiwa* 『爛柯堂棋話』 (Anecdotes du go racontées par Rankadô, collection « Tôyôbunko » 332, Heibonsha, 1978, original rédigé en 1849) de Hayashi Genbi 林元美 (1778-1861) et *Igo no minwa gaku* 『囲碁の民話学』 (Études folkloriques sur le go, Tôkyô, Serika shobô, 1995) de Ômuro Mikio 大室幹雄.

L'auteur du premier ouvrage, Hayashi Genbi (Rankadô étant son pseudonyme), onzième chef de l'école Hayashi et huitième dan, est un des meilleurs joueurs professionnels de l'époque. Intéressé par l'écriture, il a publié plusieurs livres dont le *Gokyôshûmyô* 『碁経衆妙』, un des recueils des *tsumego* 詰碁, problèmes de « la vie et de la mort » les plus reconnus aujourd'hui. Il a rédigé *Rankadôkiwa* en vue de regrouper toutes les anecdotes concernant le go de tous les temps. Cet ouvrage est d'autant plus précieux que nous ne disposons malheureusement que d'un nombre limité de documents sur la vie des joueurs de go de l'époque d'Edo.

Le second ouvrage, écrit par un spécialiste de l'anthropologie historique, étudie la symbolique du go à travers les sources littéraires chinoises. Il nous a permis de découvrir notamment des contes taoïstes, qui associent le go et les ermites.

Parmi les peintures évoquant le jeu de go, deux ensembles thématiques se distinguent par la quantité de leur production, à savoir les illustrations du *Dit du Genji*, dont les premiers exemples remontent à l'époque de Heian, et la peinture sur le thème du

*kinkishoga* 琴棋書画, « Quatre passe-temps des lettrés », introduite de Chine à l'époque de Muromachi (XV<sup>e</sup> siècle). Nous axerons notre recherche sur ces deux thèmes, qui nous fournissent, à travers leur variété iconographique, de précieux témoignages sur l'image sociale du jeu de go et l'histoire de sa représentation.

Dans la première partie, nous étudierons des illustrations du *Dit du Genji*, genre purement japonais, qui représentent des scènes impliquant le jeu de go. La comparaison entre le texte et l'image nous fera comprendre comment et pourquoi le motif du go a été introduit dans la peinture japonaise. Pourtant, attachées à l'iconographie classique, ces peintures varient relativement peu sur le plan formel au cours de l'histoire ; en outre, nous connaissons mal son évolution iconographique avant l'époque de Muromachi. Notre étude portera donc sur le rôle pictural du jeu de go dans les illustrations du *Dit du Genji*, ainsi que sur sa signification ou symbolique, que nous pouvons observer également dans d'autres peintures.

En revanche, lorsque nous aborderons dans la seconde partie la peinture des « Quatre passe-temps des lettrés », nous l'étudierons principalement sous l'angle de son évolution. Nous avons ici affaire à deux éléments distincts, à savoir d'une part le thème même des « quatre passe-temps » et d'autre part l'iconographie du jeu de go. Nous examinerons le processus de leur réunion et de leur transformation. Pourtant, notre intérêt se portera finalement sur la représentation du go au XVII<sup>e</sup> siècle, à la veille de la naissance des estampes, à l'issue de cette évolution complexe, agencée par le *mitate*.

Bien entendu, la représentation du go ne se résume pas à ces deux types de

peintures, et il existe de nombreuses oeuvres qui le représentent sans lien avec le *Dit du Genji* ni avec les « Quatre passe-temps des lettrés ». Ces oeuvres seront confrontées avec celles portant sur ces deux thèmes, afin de faire ressortir leurs points communs, voire les caractéristiques générales de l'iconographie du jeu de go.

## Chapitre I

### Les peintures du *Dit du Genji* et le jeu de go



(détail de Fig. 1-2)

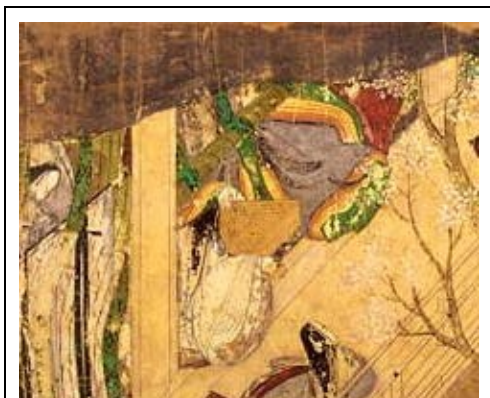


Fig. 1-0

**Genji monogatari emaki  
Takekawa (2)**

(Rouleau enluminé du *Dit du Genji*,  
Takekawa II. Détail de Fig. 1-7)

源氏物語絵巻、竹河 II

Parmi les nombreuses images représentant des personnes s'adonnant au plaisir des jeux de plateau, la plus célèbre est sans doute celle des joueuses de go, tirée du *Genji monogatari emaki*, rouleau horizontal du *Dit du Genji* réalisé au XII<sup>e</sup> siècle (Fig.1-0). Depuis sa rédaction au début du XI<sup>e</sup> siècle, le roman de Murasaki Shikibu ne cesse d'inspirer les peintres : les *Genji-e*, peintures illustrant plusieurs extraits de cet immense

ouvrage, furent abondamment produites au cours de l'histoire. Elles se présentent sous diverses formes (rouleau horizontal, paravent, album, coquillages pour le jeu *kai-awase*, etc.), et le nombre de scènes représentées varie d'une oeuvre à l'autre : ainsi, les albums regroupent souvent cinquante-quatre images, soit une par livret, et les paravents peuvent contenir une dizaine de scènes comme cinquante-quatre. Leurs iconographies ont été codifiées au cours des siècles, pour constituer des « archives » d'images-types servant de base à l'imaginaire des artistes<sup>14</sup>.

Cette représentation des joueuses de go, tirée du livret quarante-quatre, *Takekawa*, n'est pas exceptionnelle dans cette sélection iconographique, au contraire la présence du go est constante dans les *Genji-e*, où le jeu apparaît de manière variée. La majeure partie des images s'intéresse aux joueurs, mais on constate aussi que le matériel du

14 « Quelque temps avant le XVI<sup>e</sup> siècle », un « manuel » ou une version simplifiée du *Dit du Genji* (*Genji monogatari Ekotoba* 源氏物語絵詞) à l'adresse des peintres, est même rédigé afin de faciliter la sélection des scènes à mettre en image.

MURASE Miyeko, *Iconography of the Tale of Genji : Genji Monogatari Ekotoba*, New York, Weatherhill, 1984, p.19

go peut constituer un motif à part entière. Les peintures du *Dit du Genji* jouissant d'une longue histoire dans la représentation du jeu de go, il sera intéressant de les analyser afin de mieux comprendre leur variété iconographique, ainsi que les raisons pour lesquelles le jeu est intégré dans les peintures japonaises. En premier lieu, nous observerons les illustrations du roman impliquant le go. Cette analyse superficielle permettra d'examiner leurs caractéristiques et le rôle joué par le jeu de go dans chaque image. En second lieu, nous tenterons de mettre ces images en perspective en les confrontant avec d'autres peintures japonaises. Quelles sont les spécificités des *Genji-e*, en ce qui concerne les rôles picturaux du jeu de go ? De quelle symbolique le jeu est-il doté ? Voici les questions que nous nous poserons.

## I-1. Les peintures du *Dit du Genji* et le go

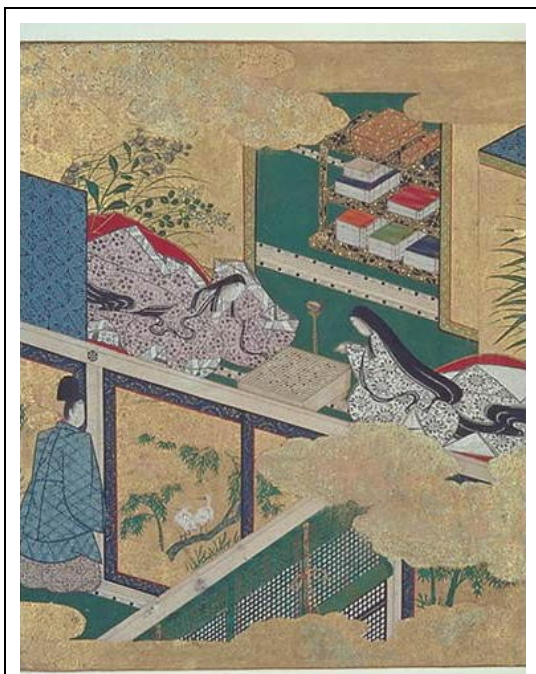


Fig. 1-1

**Genji Monogatari-e shikishijō, Utsusemi**  
(Album illustré du *Dit du Genji*)

源氏物語絵色紙帖、空蟬  
Tosa Mitsuyoshi, XVII<sup>e</sup> siècle, Album  
25,7x22,7 cm, Couleurs sur papier  
Musée national de Kyôto

Selon un index lexical du *Dit du Genji*, le mot « go » apparaît dans dix livrets différents<sup>15</sup>. Parmi ces passages, six fournissent constamment des sources d'inspiration aux peintres de *Genji-e*, à savoir *Utsusemi*, *Aoi*, *Suma*, *Takekawa*, *Yadorigi*, *Tenarai*. Observons d'abord ces six types d'iconographie en les comparant avec les passages correspondants du roman, afin de réfléchir sur la raison de la présence du jeu de go dans ces images.

### 1) *Utsusemi* (livret trois)

「なぞ、かう暑きにこの格子は下ろされたる」と問へば、「昼より西の御方の渡らせ給て、碁打たせ給ふ」と言ふ。さて向かひみたらむを見ばやと思ひて、やをら歩み出でて、簾のはさまに入り給ぬ。(…)碁打ちはてて、鬨さすわたり、心とげに見えてきはきはとさうどけば、奥の人はいと静かにのどめて、「待ち給へや。そこは持にこそあらめ、このわたりのこうをこそ」など言へど、「いで、このたびは負けにけり。隅の所、いでいで」と指をかがめて、「十、二十、三十、四十」などかぞふるさま、伊予の湯桁もたどたどしかるまじう見ゆ。すこし品をくれたり。<sup>16</sup>

15 YANAI Shigeru, MUROBUSHI Shinsuke, SUZUKI Hideo, FUJII Sadakazu, IMANISHI Yûichiro, *Genjimonogatari Sakuin* (Index lexical du *Dit du Genji*), Tôkyô, Iwanami, 1999

柳井滋、室伏信助、鈴木日出男、藤井貞和、今西祐一郎 編『源氏物語索引』東京、岩波書店、1999

Les dix livrets mentionnant le go sont les suivants : *Utsusemi* (livret III), *Aoi* (livret IX), *Suma* (livret XII), *Eavase* (livret XVII), *Takekawa* (livret XLIV), *Hashibime* (livret XLV), *Shiigamoto* (livret XLVI), *Yadorigi* (livret XLIX) *Azumaya* (livret L) et *Tenarai* (livret LIII).

16 *Genjimonogatari 1*, collection « Shin nihon koten bungaku taikai » 19, Tôkyô, Iwanami, 1993, p. 85-87 『源氏物語 一』新日本古典文学大系 19、東京、岩波書店、1993



« Par une chaleur pareille, pourquoi avez-vous baissé les treillis ? demanda-t-il.

- Dans la journée, la demoiselle de l'aile occidentale est venue céans, et elles jouent au go, lui dirent-elles.

L'envie vint au Prince de les voir ainsi face à face, et à pas de loup, il se faufila entre les stores (...).

La partie de go se terminait, et comme elle avait d'un coup d'œil repéré les intersections bloquées, elle était tout excitée et s'agitait vivement, cependant que la dame de céans lui disait avec le plus grand calme :

- Attendez donc ! Par ici, c'est un *seki*, vous ne pouvez rien faire ! Vous devez plutôt combattre le *keô* par là <sup>17</sup>!

Mais elle :

- Allons, cette fois-ci je suis battue ! Voyons, de votre côté et du mien... !

Et repliant les doigts :

- Dix, vingt, trente, quarante !

Sa façon de compter paraissait aussi décidée que si ç'avait été « d'Iyo les bassins d'eau chaude ». Il y avait dans tout cela une touche de vulgarité !<sup>18</sup>

Il s'agit d'un passage fréquemment représenté en *Genji-e*. Nombreuses sont les images mettant en scène le Genji qui, dissimulé derrière un store, épie deux femmes (Utsusemi et Nokiba no ogi) jouant au go. Cette formule de composition dénommée *kaimami*, littéralement « regard à travers la clôture », est fréquente des rouleaux horizontaux de l'époque Heian, notamment ceux fondés sur un roman (*monogatari*). Nous en rencontrerons d'autres exemples par la suite.

Épris d'Utsusemi qu'il voit pour la première fois à la lumière du jour, le Prince tente de se glisser dans sa chambre pendant la nuit. Cependant, elle, s'apercevant de l'intrusion, la quitte discrètement et refuse ainsi l'amour du Genji. Cet épisode est aussi fréquemment représenté dans le *Genji-e*. Le *Genji monogatari zu – Utsusemi* 源氏物語図、空蟬 (Fig.1-2), conservé au British Museum et attribué à Tosa Mitsuyoshi 土佐光吉, est un

17 Murasaki Shikibu emploie ici des termes spécifiques au go, par exemple *ji* 持, aujourd'hui appelé *seki* セキ, situation locale d'impasse où les deux camps ne peuvent rien faire pour tuer les pierres adverses ; et *keô* 劫 « éternité », interdiction d'une répétition de la même configuration. Cela montre sa profonde compréhension du jeu. Or, dans la version française, ceux-ci sont omis.

18 *Le Dit du Genji*, tome 1, Publications orientalistes de France, 1988. Traduction de René Sieffert, (légèrement modifié) p. 54-55



Fig. 1-2

**Genji monogatari, Utsusemi**

(illustration du Dit du Genji)

源氏物語図、空蟬

Attribué à Tosa Mitsuyoshi, XVII<sup>e</sup> siècle  
56,9 x 36,2 cm, Couleurs et or sur papier  
British Museum, Londres

exemple intéressant qui associe les deux scènes. En bas à gauche de l'image, un *goban* (plateau de go) est placé dans une petite antichambre : notre regard est ensuite guidé vers le centre, la chambre avoisinante où l'on voit Utsusemi et Nokiba no ogi dormant côte à côte. Cet espace mystérieux créé à l'intérieur de la cloison ouverte s'étend spatialement au-delà de cette limite, mais pas temporellement : une fois cette porte franchie, nous arrivons au point culminant de ce livret, où se font face le Genji s'introduisant dans la chambre et Utsusemi, réveillée et effrayée, s'apprêtant à fuir.

Le rôle du matériel du jeu dans cette oeuvre est évident pour les lecteurs du récit : le go, ayant attiré le regard voyeur du Genji, est donc l'élément déclencheur qui rappelle le début de son aventure malheureuse. Il est devenu ici un symbole du livret *Utsusemi*.

## 2) Aoi (livret neuf)

けふは、二条院に離れおはして、祭見に出で給。西の対に渡り給て、惟光に車の事仰せたり。「女房、出で立つや」との給て、姫君のいとうつくしげにつくろいいたてておはするを、うち笑みて見たてまつり給。「君は、いざたまへ。もろともに見むよ」とて、御髪の常よりもきよらに見ゆるをかき撫で給て、「久しう削ぎ給はざめるを、けふはよき日ならむかし」とて、暦の博士召して時間合せなどし給ほどに、「まず、女房出でね」とて、童の姿どものおかしげなるを御覧ず。いとらうたげなる髪どもの裾はなやかに削ぎわたして、浮紋の表の袴にかかれるほど、けざやかに見ゆ。「君の御髪は、われ削がむ」とて、「うたて、所せうもあるかな。いかに生ひやらむとすらむ」と削ぎわづらひ給。「いと長き人も、ひたい髪はすこしみじかうぞあめるを。むげにをくれたる筋のなきや、あまりな

さけなからむ」とて削ぎはてて、「千尋」と祝ひきこえ給を、少納言、あはれにかたじけなしと見たてまつる。<sup>19</sup>

« Ce jour-là, pour les éviter l'une et l'autre, il s'était réfugié à la résidence de la Deuxième Avenue, et c'est de là qu'il se proposait de partir pour aller voir la Fête de Kamo. Il passa dans l'aile occidentale et donna à Koremitsu ses ordres pour qu'on lui préparât son char.

- Eh bien, les dames d'honneur sont-elles prêtes ? dit-il, souriant de voir la demoiselle si belle en ses atours. Or ça, Madame ! Allons ensemble voir la Fête ! ajouta-t-il, et caressant ses cheveux qui lui paraissaient plus doux encore qu'à l'ordinaire : il y a longtemps qu'on ne vous les aura coupés ! Ce jour d'hui est propice, je gage !

Il dit et fit mander un maître astrologue qu'il consulta sur le caractère faste de l'heure :

- Les dames d'honneur d'abord ! dit-il, charmé par l'air plaisant des fillettes.

Leur chevelure souple, soigneusement taillée de telle sorte que l'extrémité en retombait jusque sur la jupe de damas à dessins, avait des reflets moirés.

- Les cheveux de ma Dame, je les taillerai moi-même, dit-il. Quelle abondance ! Jusqu'où pousseront-ils donc ? reprit-il, soucieux de bien les égaliser. Même celles qui les ont très longs, les portent, paraît-il, plus courts sur le front. S'il n'en retombait un petit peu, ce serait par trop sévère.

Sa besogne terminée, il formula le souhait des « milles brasses », que Shônagon entendit avec émotion et reconnaissance. »<sup>20</sup>

Le Genji taille lui-même les cheveux de la petite Wakamurasaki et admire, avec plusieurs dames d'honneur aussi jeunes qu'elle, sa chevelure abondante. Curieusement, dans les images illustrant cette scène, la princesse se tient sur un plateau de go, bien que le texte original ne mentionne pas son usage. Cette apparition quelque peu abrupte du jeu est associé au rite dit *fukasogit*<sup>21</sup> 深曾木, la « première taille » des cheveux effectuée à l'âge de



Fig. 1-3

**Genji Monogatari zu, Aoi**

(illustration du *Dit du Genji*)

源氏物語図、葵

Attribué à Tosa Mitsumoto

Époque Muromachi, XVI<sup>e</sup> siècle

Album

Musée national de Kyôto

19 *Genjimonogatari 1*, collection « Shin nihon koten bungaku taikai » 19, Tokyô, Iwanami, 1993, p. 297-298

20 *Le Dit du Genji*, tome 1, Publications orientalistes de France, 1988. Traduction de René Sieffert. p. 182

21 KOBAYASHI Tadashi, HIRAYAMA Ikuo, *Hizô Nihon bijutsu taikan 5, Chester Beatty Library* (Trésors cachés de l'art japonais 5, Chester Beatty Library), Tôkyô, Kôdansha, 1992, p. 239

小林忠、平山郁夫編『秘蔵日本美術大観 5、チェスター・ビーティー・ライブラリー』東京、講談社、1992

quatre ans pour une fille, cinq ans pour un garçon<sup>22</sup>. Attardons-nous un peu sur ce sujet afin de réfléchir sur le rôle du go dans le rite. Celui-ci se déroule de la manière suivante :

« Lors du *fukasogi*, l'enfant se tient sur un plateau de go, tout en s'orientant vers la direction faste ; sous ses pieds sont posées des pierres recueillies sur la rive *Kamotadasu* 賀茂紵 et il en tient également dans les mains ; c'est alors que l'on taille le bout de ses cheveux (...). Les cheveux coupés sont jetés dans une rivière. »<sup>23</sup>

La taille des cheveux présentait déjà une dimension symbolique à l'époque du *Dit du Genji* (ce qui explique la consultation sur le choix d'un jour propice auprès d'un maître astrologue), mais l'intégration du *goban* dans le rite *fukasogi* semble dater de la fin de l'époque Heian<sup>24</sup>, donc postérieurement au roman. Ce qui est certain, c'est que lorsque la

22 Plus précisément, il s'agit de la première taille après le rite *kamioki*, effectué à l'âge de deux ou trois ans, où on cesse de raser les cheveux d'enfant.

23 *Koji Ruinen* 37, *Reishikibu* (Jardin des événements passés, partie portant sur les rites), Tôkyô, Yoshikawa Kôbunkan, 1969, p. 513

『古事類苑 37 礼式部』東京、吉川弘文館、1969

24 Ibid, p521. *Chôshûki* 長秋記, les notes journalières (*nikkei*) de Minamoto no Morotoki 源師時 (1077-1136) décrit un *fukasogi* effectué le cinquième jour du douzième mois de 1134, troisième année de l'ère Chôshô 長承.

『十二月五日 庚辰

雨下、院若宮、前々齋院、五宮為剃御髮、渡太皇太后宮給、上皇女院同以渡御、日来雖有此儀、及今未定、申剋儀成一定之由令申給云々、仍念參着直衣、先之大夫被參、進銀薄様、乃返給、予裏御手本、繪二卷、置玉柳筥、以唐組結其中進納、劍袋唐地錦改替裏組等、入沉地御劍、是高名劍也、御堂御劍云々、寢殿御格子併上之、入御後併可下者、依可有事煩、除橋隱并其西間二間、令下御格子、但御几帳帷在外、御車寄間隱下格子由也、光忠除西間事、簾中為令暗也、堂中所々令施薰、侍有魚香、有令制止而停之、臨夜陰、女房右衛門督予娘也、行前參仕、東廊妻轡車下入御、所供奉女房等不可自車下、只此人一人可候云々、亥時御幸、前驅入西門之間、大夫与相議、下立中門下、宮司等着衣冠雖被候、此非殿上人不進出、皆侍前屏北辺下立、先上皇入御、此御車人々、宮、五宮、轡車中門廊下御、上皇御烏帽子、宮達直衣、經中門廊渡殿等御寢殿、御車寄所、此儲打板并御屏風御几丁如常、次轡女院御車、前々齋院乘御、宰相中將公教心召參御車寄、女院入御後、上皇宮達簾中入御、上皇召師仲、被仰御髮剃雜具等可進之由、師仲昇階間、次第進之、御手洗入吉方石并山管山橘等、又御手宮蓋敷檀紙、入御櫛一枚、三宮御料各如此、侍并相從召仕等持之、召寄橋際取之、次第進之、自本所蒙仰師仲致其沙汰云々、此後上皇手自下格子、女房供御燭、女房云、帖御屏風、押寄鏡筥等於西北、下格子、其後如本被雙立云々、鏡臺傾倒、雖然鏡不破歟、母屋御調度前為御所、女院西向御、上皇北向御、大宮東向御、前々齋院南向御、宮達庇御座双居給、上皇取基局、立大宮御前給、次齋院昇之、向東立給、水等上皇伝取令獻大宮、々々剃給也、事了如本居、次今宮有急事出給、上皇召師仲令扶持、下官取殿上燭前行、奉令入此壺中、事了又還御給、小門、大壺可用意歟此後良久上皇召師仲、給雜具等、次第取之、如本給侍等、次上中央間御格子轡、於御繪、上皇自取令入女院御車給、大夫取御劍、西戸口、下庭授師

scène en question du livret *Aoi* a commencé à être mise en image<sup>25</sup>, le rituel de la taille des cheveux et le go étaient devenus indissociables. Dans ce rite, le plateau de go apparaît comme un symbole de l'ordre du monde, loin de son aspect ludique.

« [Sur le *goban*] se trouvent 360 (sic) intersections, qui représentent le nombre de jours de l'année ; les neuf points sacrés (*seimoku* 聖目) symbolisent les neuf planètes. Les [180] pierres noires et [180] blanches, au nombre de 360, représentent le jour et la nuit. »<sup>26</sup>

L'enfant, lorsqu'il monte sur le plateau de go en s'orientant vers la direction faste (l'est) pendant le rite, domine le monde. Mais le *fukasogi* célèbre avant tout « le fait que les cheveux ont bien poussé ; [on jette les cheveux taillés dans une rivière à la fin parce que] le courant de la rivière étant infini, on souhaite qu'ils jouissent d'une longueur semblable à l'avenir. »<sup>27</sup>. Le *goban*, haussant la position physique de l'enfant, n'est-il pas aussi un dispositif pour la mise en valeur de la longueur des cheveux, un des critères essentiels de beauté de l'époque ? Cependant, d'autres objets sont aussi susceptibles de jouer un rôle semblable<sup>28</sup> ; on peut se demander pourquoi le go réussit à s'imposer. La cause principale

---

行、下官取御琵琶授御親隆、出御後、輦車乘女子、後退出、供奉上達部、大納言頼長、中納言伊通、頭頼、參議経忠、公教、実衡等也、今夜儀式甚優美也、』 (*Chôshûki*, collection « Zôho shiryô taisei » 17, Kyôto, Rinkawa shoten, 1969, p. 229-230 『長秋記』 増補史料大成 17、京都、臨川書店、1969)

25 Il est impossible de préciser quand cette iconographie est née, mais il est significatif qu'à partir des « dernières années des Ashikaga » (*Koji Ruien* 37, *Reishikibu*, Tôkyô, Yoshikawa Kôbunkan, 1969, p. 531), donc sans doute vers le XVI<sup>e</sup> siècle, apparaît un autre rite, nommé *binsogi* 鬢曾木, dont le déroulement est presque identique au *fukasogi*. Il s'agit également d'une taille des cheveux, mais cette fois-ci uniquement ceux des filles de seize ans, qui atteignent la majorité. Il est à noter que le *goban* est également utilisé dans le rite *chakko no gi* 着袴の儀, où un enfant porte un *hakama* pour la première fois de sa vie.

26 Le texte original se trouve dans le *Kinnôsbô* 錦囊抄 (ou *Ainôsbô* 藪囊抄, compilé en 1445-1446), selon HAYASHI Genbi, *Rankadô Kîwa, Mukashi no Gouchi no monogatari 1* (Épisodes concernant le go recueillis par le Rankadô, histoires de joueurs de go à l'époque ancienne), collection « Tôyôbunko » 332, Heibonsha, 1978, p. 36

林元美 著、林裕 校注、『欄柯堂棋話-昔の碁打ちの物語 1』東洋文庫 332、平凡社、1978

27 *Chiyokagami* 『千代鏡』 cité dans *Koji Ruien* 37, *Reishikibu*, Tôkyô, Yoshikawa Kôbunkan, 1969, p. 518

28 Selon *Kishô Yûran*, 1, *Yôgi*, 『嬉遊笑覧 一 容儀』 (publié en 1830) cité dans *ibid.* p. 519, « Parmi les *Genji-e* illustrant la scène de la taille des cheveux du livret *Aoi*, certaines représentent la Princesse

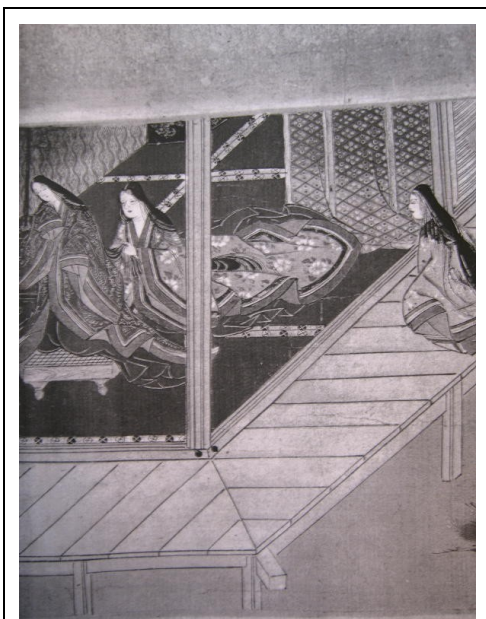


Fig. 1-4

**Takekoto monogatari emaki**

(rouleau enluminé du Conte du coupeur de bambous, détail)

竹取物語絵巻

Première moitié du XVII<sup>e</sup> siècle

Rouleau horizontal en deux volumes

27,7x 1523 cm / 27,7x 1362 cm

Couleurs sur papier

Chester Beatty Library, Dublin

serait son image sociale : nous reviendrons sur cette question plus tard.

Le *Genji-e* n'est pas le seul à mettre en image le rite *fukasogi* : le rouleau horizontal de *Takekoto monogatari* 竹取物語絵巻 (Rouleau enluminé du Conte du coupeur de bambous, Fig.1-4), conservé à la Chester Beatty Library et datant de la première moitié du XVII<sup>e</sup> siècle, comporte une scène tout à fait semblable. La princesse, découverte dans un bambou par un vieux couple, grandit à une vitesse vertigineuse pour devenir une très belle jeune fille au bout de trois mois ;

arrive le grand jour où on lui accorde le nom de Nayotake no Kaguya なよ竹のかぐや.

Cependant, pour illustrer ce passage, le peintre de ce rouleau remplace la scène de la cérémonie de nomination par celle de *fukasogi*, qui n'est pas évoquée dans le texte accompagnant les illustrations<sup>29</sup>.

Cette représentation « d'une fillette debout sur un *goban* » serait devenue une image-type pour sublimer sa beauté, et dans tous les cas, le plateau du jeu y a été ajouté indépendamment du texte original, suivant sans doute les usages de l'époque

Murasaki debout sur un *goban*. Je me demande comment c'était à l'époque du roman. Dans les livres postérieurs, on trouve des images où le plateau de *sugoroku* est employé comme une sorte de marchepied : le *goban* aurait la même fonction d'être monté, et plus tard, il aurait été décidé qu'il soit employé dans le rite *fukasogi*. »

29 KOBAYASHI Tadashi, HIRAYAMA Ikuo, *Hizō Nihon bijutsu taikan 5, Chester Beatty Library, Tôkyō, Kôdansha, 1992, p. 239*

contemporaine du peintre. Quant à l'utilisation du *goban* en tant qu'objet « utilitaire » dont la destination initiale a été détournée, malgré son aspect singulier, elle n'est pas exceptionnelle dans les peintures japonaises. Nous reviendrons également sur ce point.

### 3) *Suma* (livret douze)

住まひ給へるさま、言はむ方なく唐めいたり。所のさま、絵にかきたらむやうなるに、竹編める垣しわたして、石の階、松の柱、おろそかなるものからめづらかにおかし。山がつめきて、聴し色の黄がちなるに、青鈍の狩衣、指貫、うちやつれて、ことさらにみなかびもてなし給へるしも、いみじう見るに笑まれてきよらなり。取り使ひたまへる調度もかりそめにしなして、御座所もあらはに見入られる。碁、双六盤、でうど、弾碁の具など、み中わざにしなして、念誦の具、をこなひ勤め給けりと見えたり。ものまいるなど、ことさら所につけうありてしなしたり。<sup>30</sup>

« La manière de vivre du Prince avait un je-ne-sais-quoi de chinois. La disposition du logis semblait inspirée de quelque peinture : la clôture de bambou tressé qui l'entourait, les degrés de pierre, les piliers de pin, n'avaient rien que de commun, et pourtant l'ensemble avait un charme insolite. Son hôte lui-même jouait au montagnard et son accoutrement se voulait rustique, dans sa simplicité, avec sa tunique de chasse et ses chausses d'un bleu grisâtre sur une robe de dessous rouge pâle tirant sur le jaune, qui par contraste lui donnaient une grâce souriante. Les ustensiles rassemblés pour son usage étaient des plus sommaires, et l'on voyait dans tous ses détails la pièce où il séjournait. Le damier du *go*, le *sugoroku*, le jeu du *tangi* (sic)<sup>31</sup>, les objets usuels étaient de facture rustique ; des accessoires de piété semblaient indiquer qu'il venait de faire ses dévotions. Les mets que l'on présentait au visiteur étaient en harmonie parfaite avec les lieux. »<sup>32</sup>

Tô no Chûjô rend visite au Genji, en exil à Suma : plusieurs images représentent les deux personnages qui

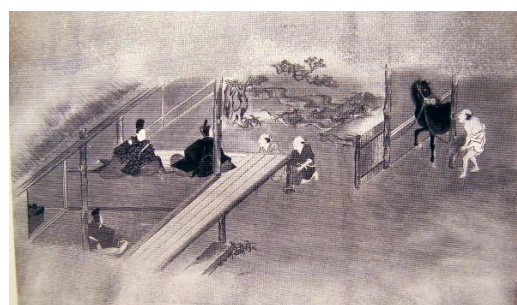


Fig. 1-5

**Genji monogatari emaki, Suma**  
(rouleau enluminé du *Dit du Genji*)

源氏物語絵巻、須磨

Anonyme, Fin XVII<sup>e</sup> siècle, Album

Couleurs sur papier

Chester Beatty Library, Dublin

Les plateaux de *go* et de *sugoroku* se trouvent à l'extrême gauche de l'image, cachés à moitié par la cloison.



30 *Genjimonogatari 2*, collection « Shin nihon koten bungaku taikai » 20, Tokyô, Iwanami, 1994, p. 41-42 『源氏物語 二』新日本古典文学大系 20、東京、岩波書店、1994

31 Plus précisément, *tangi* 弾碁, une sorte de jeu de billes.

32 *Le Dit du Genji*, tome 1, Publications orientalistes de France, 1988. Traduction de René Sieffert. p. 275

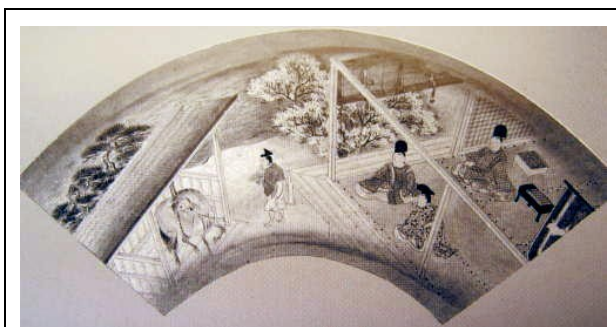


Fig. 1-6

**Genji monogatari utae-jô, Suma**

(Album avec illustrations et poèmes du *Dit du Genji, Suma*), 源氏物語歌絵帖、須磨  
Anonyme, Fin XVII<sup>e</sup> siècle, Album  
Encre et couleurs légères sur papier  
Chester Beatty Library, Dublin

Un goban est posé derrière le Genji assis au fond de la salle.

contemplant des chevaux mangeant l'herbe de riz, depuis la demeure à la fois « chinoise » et rustique du Prince, où se trouvent plusieurs jeux de plateau : le go, le *sugoroku* et le *tagi*. Il est intéressant de comparer deux images, conservées à la Chester Beatty Library et datant de la fin du XVII<sup>e</sup> siècle, à savoir le *Genji monogatari emaki*, rouleau horizontal (Fig.1-5) et le *Genji*

*monogatari utae-jô* 源氏物語歌絵帖 (Album avec illustrations et poèmes du *Dit du Genji*, Fig.1-6), album composé d'une série d'éventails. Le premier retient le plateau de go et de *sugoroku*, tandis que le deuxième se contente de représenter le jeu de go. Dans les deux cas, le *tagi*, jeu sur lequel nous connaissons très peu de choses aujourd'hui, est omis de l'image. Cette sélection iconographique du jeu semble également un thème important à aborder.

Ces images représentent le matériel du go sans joueurs, tout comme l'illustration du livret *Aoi*. Néanmoins, il y est intégré plutôt comme objet mobilier : posé comme une table, il se fond dans le paysage de la demeure. Son rôle « statique » est totalement différent de l'image d'*Aoi*, où il exerce une fonction utilitaire. Nous retrouverons un autre exemple de ce type plus tard.

#### 4) *Takekawa* (livret quarante-quatre)

五打ちたまふとて、さし向かひ給へる髪ざし、御髪のかかりたるさまども、いと見どこ



ろあり。侍従の君、見証し給とて近うさぶらひ給に、兄君たちさしのぞき給て、「侍従のおぼえこよなうなりにけり。御五の見証ゆるされにけるをや」とて、おとなおとなしきさましてつみみ給へば、御前なる人々、とかうみなをる。中将「宮仕のいそがしうなり侍ほどに、人にをとりたるはいと本意なきわざかな」と愁い給へば、「弁官は、まいてわたくしの宮仕へをこたりぬべきままに、さのみやはおぼし捨てん」など申給。五打ちさして、はぢらいて

おはさうずる、いとおかしげなり。(…) 中将など立ちたまひてのち、君たちは、うちさしたまへる五打ち給。むかしより争ひ給桜を賭物にて、「三番に数一つ勝ちたまはむ方には、猶花を寄せてん」とたはぶれかはし聞こえ給。暗うなれば、端近うて打ちはてたまふ。御簾巻き上げて、人々みないどみ念じきこゆ。おりしも例の少将、侍従の君の御曹司に來たりけるを、うち連れて出で給にければ、大方人少ななるに廊の戸のあきたるに、やをら寄りてのぞきけり。<sup>33</sup>



Fig. 1-7

**Genji monogatari emaki , Takekawa (2)**

(Rouleau enluminé du *Dit du Genji*, Takekawa II)

源氏物語絵巻、竹河

Anonyme, XII<sup>e</sup> siècle, Rouleau horizontal

23,0x48,1 cm, Couleurs sur papier

Tokugawa Reimei kai, Nagoya

« Assises face à face pour jouer au go, la retombée de leurs chevelures composait un tableau superbe. Le sire Chambellan se tenait près d'elles pour arbitrer la partie, quand les seigneurs ses frères aînés vinrent glisser un coup d'œil.

- Quel insigne honneur pour notre Chambellan ! Être admis à arbitrer cette partie de go ! dirent-ils, et quand, d'un air compassé, ils s'agenouillèrent, les femmes qui se trouvaient à l'entour rectifièrent leur tenue. Et comme le Commandant maugréait :

- Maintenant que le service du Palais me prend tout mon temps, celui-ci en profite pour m'évincer ! C'est exaspérant !

- La chancellerie davantage encore me contraint à négliger mes devoirs privés, mais ce n'est pas une raison pour qu'on me dédaigne à ce point !

Dit le Référendaire, pendant que les jeunes personnes poursuivaient leur partie avec un air de confusion des plus plaisants. (...) Après le départ du Commandant et des autres, les jeunes filles reprurent la partie de go interrompue. Pour l'enjeu, elles choisirent le cerisier qu'elles s'étaient autrefois disputé.

- Les fleurs appartiendront à celle qui de trois parties en aura gagné deux ! fut-il convenu au terme d'un joyeux échange de propos badins.

Comme l'intérieur était sombre, elles avaient, pour terminer, pris place près du rebord. On avait roulé les stores et les femmes, toutes, faisaient des vœux pour la victoire de leur maîtresse respective. Juste à ce moment-là, l'inévitable Capitaine était venu rendre visite au sire Chambellan, mais comme ce dernier était sorti avec ses frères, et qu'il avait trouvé la maison déserte, il s'approcha à pas de loup de la porte du couloir qui était restée ouverte et glissa un coup d'œil. »<sup>34</sup>

33 *Genjimonogatari 4*, collection « Shin nihon koten bungaku taikai » 22, Tokyô, Iwanami, 1996, p. 264-266 『源氏物語 四』新日本古典文学大系 22、東京、岩波書店、1996

34 *Le Dit du Genji*, tome 2, Publications orientalistes de France, 1988. Traduction de René Sieffert. p.291-292

O-kimi et Naka-gimi sont en train de disputer une partie à gauche de l'image : leur visage demeure caché, comme si le peintre voulait les montrer totalement absorbés par le jeu. Leur concentration est justifiée par l'enjeu de la partie, qui est le cerisier planté dans le jardin, représenté au milieu, et admiré ici par plusieurs dames d'honneur. A droite, Kurôdo no Shôshô les observe discrètement. Tout comme celle d'*Utsusemi*, cette scène de *kaimami* est fréquemment mise en image, l'exemple le plus éminent étant bien évidemment le *Genji monogatari emaki* du XII<sup>e</sup> siècle (Fig.1-7).

Il est important de préciser qu'à l'époque de Heian... et contrairement à la pratique au Japon d'aujourd'hui..., le go était toujours accompagné d'un certain enjeu, tout comme le *sugoroku*<sup>35</sup>. Nous allons en revoir un autre exemple avec le livret *Yadorigi*. Ainsi, il était courant qu'à la cérémonie célébrant la naissance d'un bébé (*ubuyashinai* 産養), on jouât au go avec de l'argent qui était ensuite offert à la famille (*gote no sen* 碁手の銭) en guise de cadeau<sup>36</sup>. Pourtant, tout ne se passait pas aussi gracieusement et un conte dans le *Konjaku monogatari* rapporte que l'empereur Daigo 醍醐天皇, après chaque défaite contre le bonze Kanren Hôshi 寛蓮法師 son adversaire favori surnommé *keisei* 棋聖-« saint de go » pour sa force, envoyait secrètement des émissaires pour lui ravir l'enjeu des parties : un oreiller en or<sup>37</sup>.

35 MASUKAWA Kôichi, 1987, *op. cit.* p. 56-57

36 AKIYAMA Ken, KOMACHIYA Teruhiko, *Genjimonogatari zuten* (dictionnaire illustré du *Dit du Genji*), Tôkyô, Shogakukan, 1997, p.184.

秋山虔、小町谷照彦『源氏物語図典』、東京、小学館、1997

37 *Konjaku monogatari* 4, collection « Shinnihon koten bungaku taikai » 36, Tôkyô, Iwanami 1994, p. 390-391

『今昔物語 4』新日本古典文学大系 36、東京、岩波書店、1994

L'illustration de *Takekawa*, notamment celle du *Genji monogatari emaki*, s'avère très « efficace » quant au choix des motifs. Tout tourne autour d'une partie de go : les dames d'honneur assistent à ce « spectacle » qui attire également un observateur discret, à l'instar du livret *Utsusemi* ; le cerisier, enjeu de la partie, tout en ajoutant un aspect gracieux à l'image, rappelle que le go est un lieu de lutte qui verra un vainqueur à son issue. Le peintre profite au maximum des ressources de la richesse de ce jeu.



Fig. 1-8

**Genji monogatari Emaki – Yadorigi (1)**

源氏物語絵巻、宿木 I

XII<sup>e</sup> siècle, Rouleau horizontal

21,5x38,2 cm, Couleurs sur papier

Tokugawa Reimei kai, Nagoya

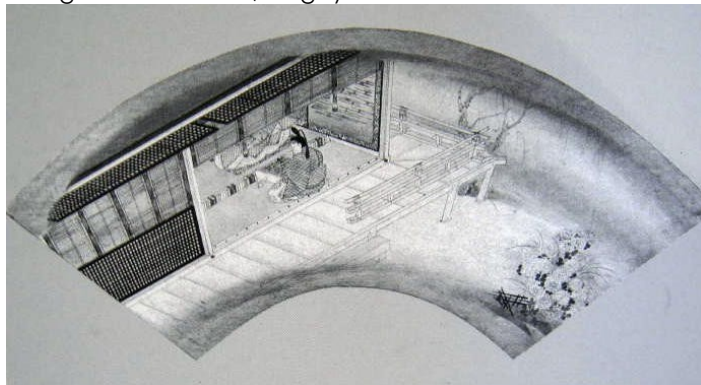


Fig. 1-9

**Genji monogatari utae-jô, Yadorigi**(Album avec illustrations et poèmes du *Dit du Genji*, Yadorigi)

源氏物語歌絵帖、宿木

Anonyme, Fin XVII<sup>e</sup> siècle, Album

Encre et couleurs légères sur papier

Chester Beatty Library, Dublin

Kaoru joue contre l'Empereur dissimulé derrière le store. Les chrysanthèmes, l'enjeu de la partie, sont en fleurs dans le jardin.

**5) Yadorigi (livret quarante-neuf)**

御碁など打たせ給ふ。暮れゆくままに、しぐれおかしき程に、花の色も夕映えしたるを御覧じて、人めして、「ただいま、殿上にはたれたれか」と問はせ給に、「中務の親王、上野の親王、中納言源の朝臣さぶらふ」と奏す。「中納言の朝臣こなたへ」と仰せ事あり

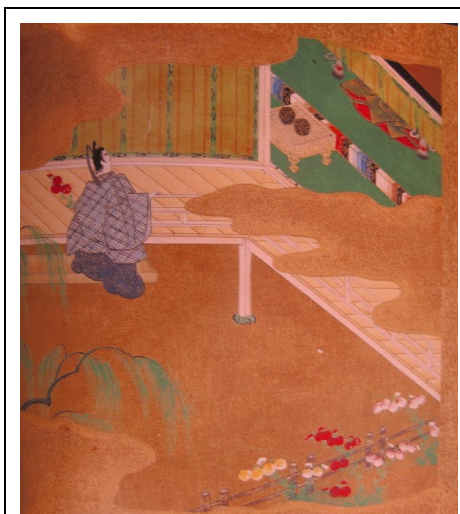


Fig. 1-10

**Genji monogatari jō, Yadorigi**(Album illustré du *Dit du Genji*)

源氏物語帖、宿木

Anonyme, XVII<sup>e</sup> siècle, Album

Couleurs et or sur papier

Burke Collection, New York

てまいり給へり。げにかくとりわきて召し出づるもかひありて、とをくよりかほれるにほいよりはじめ、人に異なるさまし給へり。「けふのしぐれ、常よりことにのどかなるを、遊びなどすさまじき方にて、いとつれづれなるを、いたづらに日を送る戯れにて、これなんよかるべき」とて、碁盤召し出でて、御碁の敵に召し寄す。いつもかやうにけ近くならしまつはし給ふにならひにたれば、さにこそはと思ふに、「よき賭物はありぬべけれど、かるがるしくはえ渡すまじきを、何をかは」などのたまはする御けしき、いかが見ゆらん、いとど心づかひしてさぶらひ給。さて打たせ給ふに、三番に数一つ負けさせ給ひぬ。「ねたきわざかな」とて、「まづけふは、この花一枝ゆるす」とのたまはすれば、御いらへ聞こえさせで、下りておもしろき枝をおりてまいり給へり<sup>38</sup>。

« Il [l'Empereur] venait de jouer au go avec la Princesse, et comme le soir tombait, il admirait, entre deux averses, les couleurs des fleurs au soleil couchant ; il appela un de ses officiers :

- Qui est de service au Palais, à cette heure ? Demanda-t-il.

- Le Prince directeur aux Affaires du Dedans, le Prince de Kôzuke, Le Moyen Conseiller Minamoto no Ason, à la disposition de Votre Majesté ! Lui répond-on.

- Qu'on mande céans le Moyen Conseiller !

Déférant à ses ordres, celui-ci se présenta. Il était digne, en vérité, d'une pareille attention, car il se distinguait de tout autre, et dès l'abord, par le suave parfum qui l'annonçait de loin.

- En ce jour de pluie, il règne céans un silence d'une qualité peu commune, qu'il serait malséant toutefois de rompre par de la musique, en ces parages qu'un morne ennui submerge ! Pour tuer le temps, fût-ce par une occupation futile, ceci devrait convenir, dit l'Empereur. Et, s'étant fait apporter le damier, il invita le jeune homme à lui faire sa partie de go. Ce dernier était accoutumé à pareille familiarité, aussi crut-il qu'il en serait comme d'habitude, quand le Souverain déclara :

- J'aurais bien un excellent enjeu à vous proposer, mais je n'oserais vous l'abandonner à la légère ; que pourrais-je donc... ?

Comment fallait-il interpréter l'air qu'il avait pris, ce disant ? Le jeune homme se tint sur ses gardes. Ils jouèrent donc, et l'Empereur perdit à un contre deux.

- Voilà qui est vexant, dit-il, puis : Eh bien, d'abord, pour aujourd'hui, je vous accorder un rameau de ces fleurs !

A ces mots, l'autre, sans rien répondre, descendit dans le jardin, cueillit un rameau splendide et le rapporta. »<sup>39</sup>

L'Empereur propose à Kaoru de jouer au go, en fait pour lui suggérer le mariage avec la Princesse deuxième pendant la partie. Dans le *Genji monogatari emaki* du XII<sup>e</sup> siècle

38 *Genjimonogatari 5*, collection « Shin nihon koten bungaku taikē » 23, Tokyō, Iwanami, 1997, p. 31-32  
『源氏物語 五』新日本古典文学大系 23、東京、岩波書店、1997

39 *Le Dit du Genji*, tome 2, Publications orientalistes de France, 1988. Traduction de René Sieffert, p.437

(Fig.1-8), les joueurs sont discrètement observés par deux femmes qui se trouvent derrière la cloison, dont l'une serait la Princesse elle-même<sup>40</sup>. Pourtant, l'existence de ces dernières n'est évoquée nulle part dans le texte, qui dit tout simplement : « Il [l'Empereur] venait de jouer au go<sup>41</sup> ». Cet exemple rare de « femmes épiant » est donc l'invention du peintre. Or, plus tard, s'opère un changement iconographique important : l'empereur est représenté à moitié dissimulé, et Kaoru est parfois descendu dans le jardin pour cueillir le chrysanthème que le souverain lui a accordé comme récompense à sa victoire (Fig.1-10). Quant aux femmes dans l'antichambre, elles disparaissent totalement de l'image.

Les peintres ont finalement préféré représenter cette partie non avec un regard voyeur, mais avec son enjeu, ce qui est plus fidèle au texte original. Dans cette image, à la différence de l'illustration de *Takekawa* du XII<sup>e</sup> siècle qui implique à la fois une partie de go, le *kaimami* et les cerisiers, le go n'a pas su conserver sa force « centripète » comme si le peintre avait dû faire un choix.



Fig. 1-11

**Genji monogatari jô, Tenarai**

(Album illustré du *Dit du Genji, Tenarai*)

源氏物語帖、手習

XVII<sup>e</sup> siècle, Album

Tokugawa Reimei Kai, Nagoya

**6) Tenarai (livret cinquante-trois)**

「苦しきまでもながめさせ給かな。御

40 Toutefois, leur identité reste obscure. Selon le Professeur Sano Midori, il ne s'agit pas ici de la Princesse deuxième, mais tout simplement de deux dames d'honneur placées dans l'image comme « témoins » d'une scène importante. (Conférence *La narration par la peinture, la narration par les textes : le Roman du Genji mis en image* à l'INALCO, le 28 mars 2006)

41 『御碁など打たせたまふ』 dans le texte.

五を打たせ給へ」と言ふ。「いとあやしうこそはありしか」とはの給へど、打たむとおぼしたれば、盤取りにやりて、われはと思て先ぜさせたてまつりたるに、いとこよなければ、又手なをして打つ。「尼上とう帰らせ給はなん。此御五見せたてまつらむ。かの御五ぞいとつよかりし。僧都の君、はやうよりいみじう好ませ給て、けしうはあらずとおぼしたりしを、いと棋聖大徳になりて、さし出でてこそ打たざらめ、御五には負けじかしと聞こえ給しに、つみに僧都なん、二つ負け給し。棋聖が五にはまさらせ給べきなめり。あないみじ」とけうずれば、さだすぎる尼びたいの見つかぬに、物好みするにむつかしきこともしそめてける哉と思て、心ちあしとて臥し給ぬ。<sup>42</sup>

« Vous me faites mal, à vous voir toujours mélancolique ! Jouons au go ! dit la femme.

- Je n'y suis pas très sûre de moi, dit-elle, mais comme elle semblait malgré tout en avoir envie, l'autre envoya chercher le damier ; persuadée qu'elle était de gagner, elle céda l'avantage à la jeune femme qui toutefois se révéla de première force, si bien que ce fut elle, cette fois, qui ouvrit la seconde partie.

- Madame sera bientôt de retour, j'espère ! Car je voudrais lui faire voir cela ! Elle est très forte, elle aussi, au go ! Monseigneur le Maître des Moines, qui est un amateur distingué, ne s'y croyait pas maladroit, au point qu'il se prenait pour le fameux Kisei-daïtoku ; il avait donc porté un défi à sa sœur en lui disant que jamais il ne se laisserait battre par elle, mais pour finir, c'est lui qui a perdu deux parties sur trois ! Et vous, vous me semblez bien plus forte que ce maître Kisei ! Ah, vous êtes étonnante ! s'écria Shôshô, emportée par son enthousiasme.

De la voir ainsi manifester pour ce jeu futile une passion qui n'allait guère avec son âge ni ses cheveux rognés sur son front de nonne, sa partenaire regretta de s'être laissé entraîner, et, prétextant un malaise, elle s'étendit. »<sup>43</sup>



Fig. 1-12

**Kinkishoga zu**

(Quatre passe-temps des lettrés, détail)

碁棋書画図

Kanô Eitoku, XVI<sup>e</sup> siècle, fusuma

Encre sur papier

Daitokuji, Kyôto

Shôshô no ama, afin de distraire la mélancolique Ukifune - que l'on vient de découvrir moribonde au bord d'une rivière et dont l'identité n'est pas certaine -, lui propose de jouer au go. La mystérieuse inconnue révèle alors son talent exceptionnel, ce qui dénote son origine noble. Dans cet épisode, le go se montre pleinement comme un jeu intellectuel dont la maîtrise est difficile.

42 *Genjimonogatari 5*, collection « Shin nihon koten bungaku taikai » 23, Tokyo, Iwanami, 1997, p. 357

43 *Le Dit du Genji*, tome 2, Publications orientalistes de France, 1988. Traduction de René Sieffert. p.644-645

Or, l'illustration de ce passage représente les deux femmes jouant au go entourées de plusieurs spectateurs, qui ne sont pas évoqués dans le texte : la scène est située dans un monastère sur pilotis, retiré dans les montagnes (Fig. 1-11). Certaines peintures décrivent également des paysans moissonnant le riz, ce qui met en évidence l'éloignement de la capitale. Il faut souligner que les représentations des joueuses de go du livret *Tenarai* sont les seules à ne pas impliquer le regard à l'intérieur de l'image (*kaimami*). Ces images, où règne une ambiance quelque peu languissante d'automne, ne sont pas sans évoquer les peintures des « quatre passe-temps des lettrés (*kinkishoga*) », thème récurrent dans les peintures du type chinois. Ainsi, une des iconographies typiques de *kinkishoga* représente deux ermites s'adonnant au plaisir du jeu de go et les spectateurs dans un pavillon sur pilotis (tout comme le temple du livret *Tenarai*), puisqu'il se trouve au bord de l'eau, loin de la civilisation (Fig. 1-12). Il est possible que l'image du *Dit du Genji* ait été influencée par ce thème d'origine chinoise.

## 7) Autres

En dehors de ces six livrets, et



Fig. 1-13



Fig. 1-14

**Genji monogatari emaki, Hahakigi**  
 (Rouleau enluminé du *Dit du Genji*, détail)  
 源氏物語絵巻、箒木  
 Anonyme, XVII<sup>e</sup> siècle, Rouleau horizontal  
 35,5 x 1560,4 cm, Couleurs et or sur papier  
 Spencer Collection, New York

(1-13)

Un goban se trouve dans une petite pièce à côté d'un grand coffre en haut au milieu.

(1-14)

Un goban se trouve au tokonoma de la salle de droite, à côté de deux instruments de musique, *biwa* et *koto*.

malgré l'absence de mention dans le texte, une série de rouleaux horizontaux, conservés

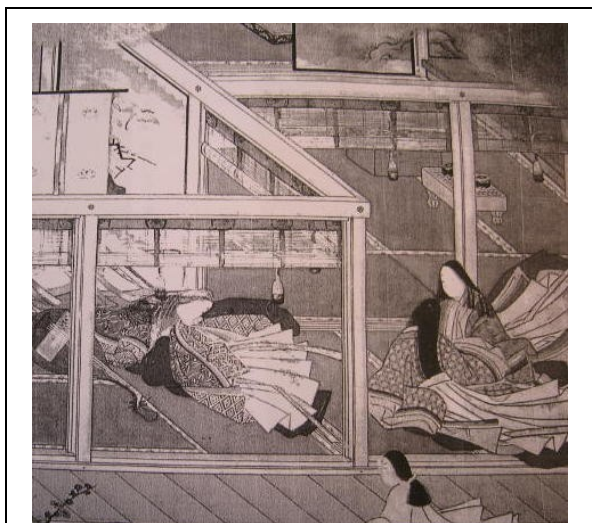


Fig. 1-15

**Genji monogatari emaki, suetsumuhana (1)**

(détail) 源氏物語絵巻、末摘花

Anonyme, XVII<sup>e</sup> siècle, Rouleau horizontal  
35,5 x 1560,4cm, Couleurs et or sur papier  
Ishiyama dera, département de Shiga



Fig. 1-16

**Genji monogatari emaki, suetsumuhana (2)**

(détail) 源氏物語絵巻、末摘花

Anonyme, XVII<sup>e</sup> siècle, Rouleau horizontal  
35,3 x 1475,1cm, Couleurs et or sur papier  
Spencer Collection, New York

Un goban se trouve toujours dans le tokonoma de la salle de gauche, à côté d'un biwa et d'un koto.

séparément au temple Ishiyama-dera et à la Spencer Collection (New York Public Library)<sup>44</sup> représentent le jeu de go. Ces rouleaux datant du XVII<sup>e</sup> siècle illustrent de manière détaillée les livrets *Hahakigi* (livret deux, Fig. 1-13, 1-14) et *Suetsumuhana* (livret six, Fig. 1-15, 1-16). Placé comme un objet mobilier, le matériel du jeu de go y apparaît plusieurs fois : il se trouve en général dans le *tokonoma* ou dans une pièce inoccupée, notamment à côté d'instruments de musique comme le *koto* ou le *biwa*. Serait-il une évocation des « quatre passe-temps des lettrés » ? Il est connu que parmi ces derniers, le *koto* et le go (*kin-ki* 碁棋) sont considérés comme un bloc, par opposition à celui de la calligraphie et la peinture<sup>45</sup>.

44 TSUJI Eiko, *Spencer Collection zô Nihon Emakimono shô, Fu Ishiyamadera zô* (Extraits des rouleaux japonais conservés à la Spencer Collection et au temple Ishiyama dera), Kasama-shoin, 2002

辻英子編『スペンサー・コレクション蔵 日本絵巻物抄、付 石山寺蔵』笠間書院、2002

45 A ce propos, AOKI Masaru, *Kinkishoga*, Tôkyô, Shunjûsha, 1964, p. 6 青木正児『琴碁書画』、東京、春秋社、1964



Le *goban* dans les illustrations du livret *Suetsumubana* est quelque peu particulier ; le côté est peint en trois couleurs, bleu, blanc et rouge (Fig. 1-17). Curieusement, nous retrouvons un plateau semblable dans le rouleau attribué à Iwasa Matabei 岩佐又兵衛, *Yamanaka Tokiwa monogatari emaki*, 山中常盤物語絵巻 (Rouleau enluminé du *Récit de la Dame Tokiwa à une auberge de Yamanaka*, Fig.1-18) réalisé également au début du XVII<sup>e</sup> siècle<sup>46</sup>. Dans le neuvième rouleau, Minamoto no Yoshitsune 源義経, pour venger sa mère assassinée par un groupe de bandits, leurre ces derniers par des trésors : parmi ceux-ci se trouve



Fig. 1-17 (détail de Fig. 1-16)



Fig. 1-18

**Yamanaka Tokiwa monogatari emaki**  
(Rouleau enluminé du récit de la Dame Tokiwa à une auberge de Yamanaka, détail, III<sup>e</sup> scène du IX<sup>e</sup> rouleau)  
山中常盤物語絵巻  
Attribué à Iwasa Matabei, vers 1625 ?  
rouleaux horizontaux en douze volumes  
Couleurs et or sur papier  
Musée MOA, Atami

un *goban* posé à côté d'une boîte à thé du type *katatsuke chaire* 肩衝茶入, fort appréciée au début de l'époque d'Edo<sup>47</sup>. Il semblerait qu'à cette période, le *goban* décoré, qui n'est plus fabriqué aujourd'hui, fût un objet précieux<sup>48</sup>.

46 *Yarô Kabukizû*, faisant partie d'une collection particulière au département de Toyama, représente également des courtisanes jouant au go avec ce type de *goban*. L'oeuvre est présentée dans KANÔ Hiroyuki, *Kinsei Fûzokuga 4, Matsuri to shibai, Tankôsha*, Tôkyô, 1991

狩野博幸、『近世風俗画 4 祭りとしばい』淡交社、東京、1991

47 *Nihon Bijutsukan*, Tôkyô, Shôgakukan, 1992, p. 629 『日本美術館』、東京、小学館、1992

48 Selon Masukawa Kôichi, ce serait vers la fin du XVI<sup>e</sup> siècle que le métier de fabricant de plateaux de go (et de *shogi*) se spécialisait, se détachant ainsi de celui de charpentier. Il estime également qu'à l'époque, la possession d'un *goban* précieux supposait un certain statut social, en s'appuyant sur les statistiques de la douane d'Osaka durant l'année 1714 : cette année-là, la quantité de plateaux de go expédiés d'Osaka fut six fois moins importante que ceux de *sugoroku*, quatre fois moins que ceux de *shogi*, bien que le prix unitaire d'un *goban* fût dix-neuf fois plus cher que le premier, onze fois plus que le second.

Sur le plan iconographique, les caractéristiques des *Genji-e* impliquant le jeu de go se résument comme suit. Sur les six types iconographiques que l'on vient d'étudier, quatre représentent une partie de go, donc des joueurs, la plupart de sexe féminin. Il faut souligner que ces peintures privilégient la situation de *kaimami* : des images de trois livrets, à savoir *Utsusemi*, *Yadorigi* et *Takekawa*, mettent en scène un observateur secret. Seule l'image du livret *Tenarai* n'est pas dotée de ce « regard interne », évoquant plutôt l'ambiance des « quatre passe-temps des lettrés ». Néanmoins, les deux observatrices du livret *Yadorigi* dans le *Genji monogatari emaki* du XII<sup>e</sup> siècle disparaissent dans les iconographies ultérieures. Il est intéressant de noter également que deux d'entre ces quatre images, à savoir celles de *Yadorigi* et de *Takekawa*, illustrent une partie de go ayant un certain enjeu, qui sont, par coïncidence, des fleurs dans les deux cas : le jeu de go est représenté dans l'image avec le « prix » du vainqueur. Les peintures des livrets *Aoi* et *Suma* représentent le matériel du jeu employé dans un but non ludique. Dans le premier, le plateau de go est utilisé pour un rite et sa destination première a été détournée : il s'agit d'une représentation assez singulière. Dans le second, le jeu de go est placé dans une salle comme un objet mobilier : c'est une iconographie que l'on retrouve dans les rouleaux du temple Ishiyama-dera et de la Spencer collection.

## I-2. Le rôle pictural du go et les *Genji-e*

En observant les *Genji-e*, on peut constater que les représentations du jeu de go ne sont pas uniformes : la présence de joueurs n'y est pas indispensable, et bien que la représentation d'une partie en cours reste majoritaire, les livrets *Aoi* et *Suma* montrent le matériel utilisé dans un but non-ludique, utilitaire - actif dans le premier, en tant qu'objet mobilier, statique dans le second. Nous retrouvons également ces deux fonctions du go dans d'autres peintures. Abordons d'abord certains exemples pour étudier les rôles du matériel du jeu de go. Cette analyse nous conduira également à découvrir sa symbolique. Nous allons ensuite étudier les images de joueurs dans les *Genji-e* pour tenter de comprendre leur spécificité.

### A. Le go en tant qu'objet utilitaire

Dans l'illustration du livret *Aoi*, le plateau du go est employé comme un simple marchepied. Cet usage quelque peu étrange n'est pourtant pas tout à fait exceptionnel, et il existe d'autres exemples dans les peintures japonaises où il remplit une fonction utilitaire.

Un plateau de go japonais est taillé dans un morceau de bois massif, il est très lourd, et d'une taille assez importante<sup>49</sup>. Il requiert donc une certaine force pour le déplacer : dans certaines estampes de l'époque d'Edo, le *goban* sert d'outil ou d'arme à des héros d'une force herculéenne. Ainsi, *Goban Tadanobu* 碁盤忠信 (Fig. 1-19) est à l'origine une pièce de *jôruri*, ensuite de kabuki : Satô Tadanobu 佐藤忠信 est un des vassaux fidèles

---

49 La taille d'un *goban* est environ 45,5 x 42,4cm, son épaisseur pouvant atteindre jusqu'à 30cm.



Fig. 1-19

**Goban Tadanobu**

碁盤忠信

Utagawa Kuniyoshi

Estampe *ōban*

publiée en 1830

par Tsuruya Kiuemon



Fig. 1-20

**Daidōyama Bungorō**

大童山文五朗

Tōshūsai Sharaku

Estampe *ōban*, publiée en 1795

à Minamoto no Yoshitsune. Lors de son ultime combat - chez sa maîtresse qui l'avait en fait trahi - il résiste à ses adversaires à l'aide d'un *goban*. Cette scène est reprise dans de nombreuses estampes<sup>50</sup>. Dans le *Daidōyama Bungorō* 大童山文五朗 (Fig.1-20), Tōshūsai Sharaku 東洲齋写楽 (actif 1794-1795) représente Daidōyama, un sumotori renommé pour sa puissance précoce, en train d'éteindre la flamme d'une bougie à l'aide d'un *goban*, alors qu'il n'a que huit ans. Mais bien évidemment, ce type d'expression, souvent d'origine théâtrale, est volontairement exagéré : dans ces deux images, le *goban* est retourné, les pieds en l'air, comme si les deux héros se moquaient de l'aspect complexe du jeu, symbolisé par le croisement des lignes.

Le plateau de go est moins grand qu'un bureau ou une table. Pourtant, dans la vie de tous les jours, sa nature le rend curieusement polyvalent et permet des usages non ludiques mais utilitaires : c'est un caractère particulier du jeu de go qui n'est pas partagé par les

autres jeux. Ainsi, un certain nombre d'images représente le *goban* comme un simple plateau

50 PINCKARD William, *Japanese Prints and the World of Go*, 2000

<http://www.kiseido.com/printss/p7-1.htm> (date de consultation, 22 février 2006) Les peintres tels que

Katsukawa Shunei 勝川春英 (1762-1819), Katsukawa Shuntei 勝川春亭 (1770-1820), Utagawa

Kuniyoshi 歌川国芳 (1797-1861) traitent ce thème.

normal ou encore comme un marchepied. Dans une estampe d'Utamaro intitulée *Fûryû Kodakaraai, Ô karakuri* 風流子宝合、大からくり (Images poétiques de l'amour maternel : grande boîte magique, Fig.1-21) le *goban* sert de socle à une boîte à fantasmagorie. Son extrême solidité permet même à un être humain d'y monter sans aucun problème.



Fig. 1-21  
**Fûryû-Kodakaraai,  
 Ô karakuri**  
 (Images poétiques de  
 l'amour maternel : grande  
 boîte magique)  
 風流子宝合、大からくり  
 Kitagawa Utamaro  
 Estampe ôban  
 Museum of Fine Arts, Boston

« Ma maîtresse était encore enfermée dans sa chambre, et je voulus lever, seule, le panneau treillissé qui séparait l'appartement central de la salle situé sous l'appentis. Je tirais un *goban* à moi et le soulevais en y mettant tout mon courage ; c'était très lourd. »<sup>51</sup>

Ce passage du *Makura no sôshi* est mis en image dans le rouleau *Makura no sôshi ekotoba* 枕草子絵詞 (Rouleau

enluminé des *Notes de chevet*, Fig.1-22), qui retient le *goban* à l'aide duquel, probablement en y montant, Sei Shônagon réussit à lever le store. Le *goban* peut également faire office de « scène » : à l'époque d'Edo, il existait un théâtre de marionnettes joué sur le plateau de go (Fig.1-23), et sa popularité était telle que même des jeunes acteurs de kabuki de moins de dix ans apprenaient à danser sur cette petite plate-forme<sup>52</sup>.

Si le *goban* était devenu un élément indispensable du *fukasogi* comme nous l'avons

51 *Notes de chevet*, Connaissance d'Orient, Gallimard / Unesco, 1985, Traduction d'André Beaujard (légèrement modifié) p. 104

「まだ大殿ごもりたれば、御帳にあたりける御格子を、碁盤などかきよせて、ひとり念じあぐる、いと重し。」

*Makura no sôshi*, collection « Shin nihon koten bungaku taikai » 25, Tôkyô, Iwanami, 1991, p. 107

『枕草子』、新日本古典文学大系 25、東京、岩波、1991

52 Cité dans PINCKARD William, *op.cit.*

<http://www.kiseido.com/printss/p11-1.htm> (date de consultation : 28 févr. 2006)

L'auteur, William Pinckard cite le journal de l'acteur Sadoshima Chôgorô 佐渡嶋長五郎 (1700-1757).

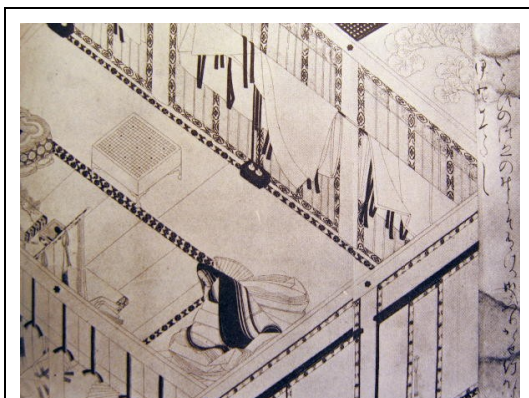


Fig. 1-22

**Makuranosôshi ekotoba**(Rouleau enluminé des *Notes de chevet*,détail de la VI<sup>e</sup> scène) 枕草子絵詞Fin XIII<sup>e</sup> siècle, Rouleau horizontal

25,3x1016,1 cm, Encre sur papier

Collection particulière



Fig 1-23

**Dôgi Musha zukushi**

(Théâtre de marionnettes joué par des

samourais) 童戯武者尽

Utagawa Hiroshige, 1854

vu dans les images du livret *Aoi* (Fig.1-3, 1-4), c'est sans doute parce qu'il remplissait une fonction plus ou moins semblable dans la vie quotidienne. Afin qu'il sorte du rang d'objet « ordinaire » pour s'intégrer en un rite, il aurait suffi d'y ajouter la symbolique qu'il représente par son aspect, en l'occurrence celle de l'ordre du monde.

Dans les exemples que l'on vient d'examiner, le rôle du jeu de go est relativement simple à interpréter, puisque le plateau du jeu, utilisé comme un objet utilitaire, ne représente presque rien de symbolique. Lorsque le jeu n'est pas utilisé dans l'image, sa fonction picturale devient plus obscure. Observons les images suivantes,

tirées du rouleau *Yamanaka Tokinwa monogatari emaki* (Fig 1-24).

A la différence de la grande majorité des rouleaux du *Dit du Genji* illustrant les scènes les plus importantes de chaque chapitre, le rouleau d'Iwasa Matabei, fondé sur une pièce du théâtre de marionnettes (*jôruri*), est une fidèle illustration des scènes décrites dans les textes, et certains moments clés de l'histoire sont représentés en plusieurs images de manière presque redondante. A la première scène du sixième rouleau (1), au chevet de

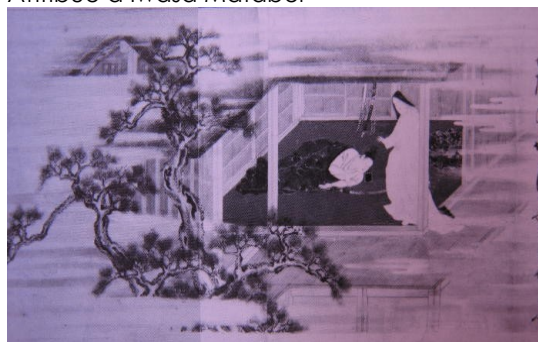
Minamoto no Yoshitsune somnolant qui venait d'atteindre une auberge après un long voyage, l'esprit de sa mère, Tokiwa Gozen 常盤御前, assassinée la veille au même endroit apparaît à celui-ci. Elle raconte à son fils les circonstances de sa mort et le somme de la venger. Laisse perplexe par ce rêve (2), le jeune homme demande des explications aux hôtes de la maison (3) : il s'effondre en apprenant la véracité du récit de l'esprit de sa mère (4). A la scène suivante, qui se passe « peu de temps après »<sup>53</sup> mais toujours dans la même auberge, il confie son désir de vengeance aux hôtes et leur demande de l'aide (5). Afin de distinguer les deux scènes se déroulant au même endroit avec les mêmes acteurs mais en deux temps différents, le peintre ajoute à partir de cette image, indépendamment du texte, une salle supplémentaire où un *goban* est posé (5,6).

Fig. 1-24

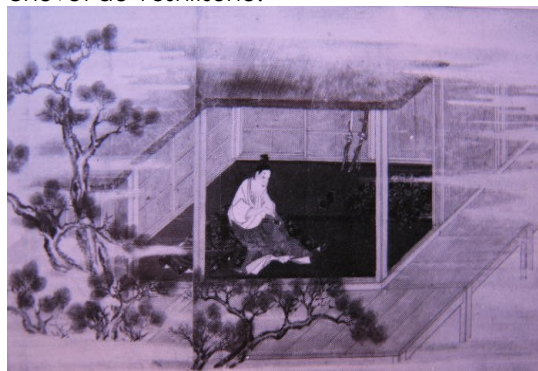
**Yamanaka Tokiwa monogatari emaki**

(détail) 山中常盤物語絵巻

Attribué à Iwasa Matabei

(1) VI<sup>e</sup> rouleau, I<sup>ère</sup> scène

L'apparition de l'esprit de Tokiwa Gozen au chevet de Yoshitsune.

(2) VI<sup>e</sup> rouleau, III<sup>e</sup> scène

Yoshitsune laissé perplexe par son rêve.

(3) VI<sup>e</sup> rouleau, V<sup>e</sup> scène

Yoshitsune demandant des explications aux hôtes de l'auberge.

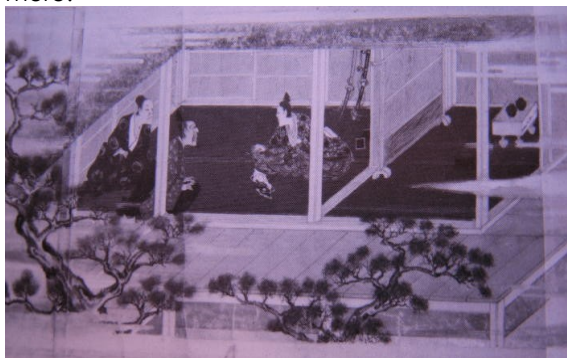
53 「さてそののち」 dans le texte : il s'agit d'un langage spécifique au théâtre de marionnette.

*Iwasa Matabei Emaki – Yamanaka Tokiwa monogatari emaki / Horie monogatari emaki / Jōruri monogatari emaki*, MOA bijutsukan, 1982, p. 152

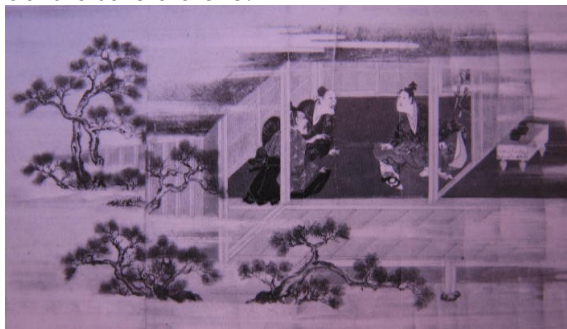
『岩佐又兵衛絵巻 - 山中常盤物語絵巻/堀江物語絵巻/浄瑠璃物語絵巻』、MOA 美術館、1982



(4) VI<sup>e</sup> rouleau, VI<sup>e</sup> scène  
Yoshitsune effondré en apprenant la mort de sa mère.



(5) VI<sup>e</sup> rouleau, VIII<sup>e</sup> scène  
Yoshitsune révèle son désir de vengeance aux patrons de l'auberge. Depuis la VII<sup>e</sup> scène (qui n'est pas reproduite ici), apparaît un goban dans la salle à droite.



(6) VI<sup>e</sup> rouleau, IX<sup>e</sup> scène

Il est évident qu'ici, le rôle premier de cette nouvelle salle et du jeu de go est celui de marqueur temporel. Mais est-ce le seul motif de cet ajout ? Lorsque Yoshitsune apprend la mort de sa mère, son identité doit se révéler aux hôtes de l'auberge, et à partir de ce moment-là, il n'est plus un simple jeune homme mais le fils d'une femme noble : la salle supplémentaire peut être une marque de respect. Mais la présence du jeu de go dans l'image est-elle liée à ce changement d'attitude des hôtes envers Yoshitsune ? Afin de répondre à cette question, il faut approfondir l'aspect social du jeu de go.

## B. Go et « raffinement »

Iwasa Matabei semble employer volontiers le jeu de go comme motif :

dans son œuvre *Koji jinbutsu zukan* 故事人物図巻 (Rouleau de personnages illustres du passé, Fig.1-25), dont la cinquième image représente la célèbre histoire d'*Ataka* 安宅<sup>54</sup>, on

<sup>54</sup> Minamoto no Yoshitsune, poursuivi par son grand frère Minamoto no Yoritomo 源頼朝, quitte Kyôto avec ses serviteurs, tous déguisés en *Yamabushi* (moines de montagnes), qui récoltent des fonds pour la reconstruction du monastère Tôdaiji. Ils cherchent ainsi à atteindre la région du nord,



retrouve, dans la salle du gardien de la barrière, Togashi 富櫓, des plateaux de go et de *sugoroku* placés comme objets mobiliers. Cette utilisation nous rappelle celle du rouleau *Yamanaka Tokimasa monogatari emaki*, voire celle dans les illustrations du livret *Suma* ou encore des rouleaux horizontaux conservés au temple Ishiyama-dera et à la Spencer Collection. A l'exception du *Suma* où la présence des jeux est mentionnée dans le roman, les peintres de ces *Genji-e* ainsi que Matabei mettent délibérément en image le jeu de go indépendamment des



Fig. 1-25

**Koji jinbutsu zukan** image cinq  
(Rouleau de personnages illustres du passé)

故事人物図巻

Iwasa Matabei

Rouleau horizontal en un volume

Couleurs sur papier

Musée départemental de Fukui



Au fond de la salle, à côté de Togashi, gardien de la barrière, se trouvent les plateaux de *sugoroku* et de go.

textes originaux. Le jeu est donc un motif enrichissant la peinture : mais un enrichissement dans quel sens ?

Certains documents laissent supposer que le jeu de go était considéré comme un

---

où attend leur allié, Fujiwara no Hidehira 藤原秀衡. Quand ils passent la barrière d'Ataka, Togashi 富櫓, le gardien, demande à Benkei 弁慶 de déclamer le Kanjinchô 勧進帳, « sollicitation de dons », qu'un tel groupe de moines doit posséder (il s'agit de la scène représentée dans l'oeuvre de Matabei). Benkei invente le texte et fait semblant de lire un document authentique. Alors que la lecture se termine avec succès, Togashi aperçoit la présence d'un jeune homme fort ressemblant à Yoshitsune et l'interpelle. Benkei bâtonne ce dernier en le grondant pour camoufler l'identité de son maître. Togashi, ému par ce geste, laisse passer finalement le groupe, qui poursuit sa route vers le pays lointain de Tôhoku. Cet épisode, fondé sur des ouvrages tels que le *Gikeiki* 義経記 (La vie de Yoshitsune), le *Genpei Seisuiiki* 源平盛衰記 (Le récit de la prospérité et le déclin de la famille Minamoto et Taira) et le *Azuma kagami* 吾妻鏡 (Miroir de l'est), est connu notamment à travers la pièce de nô *Ataka*. Celle-ci sert de base au *Kanjinchô*, célèbre pièce du théâtre de marionnettes et de kabuki.



Fig. 1-26

**Obusuma no Saburô ekotoba** (détail)  
 (Rouleau enluminé du Récit d'Obusuma no Saburô) 男衾三郎絵詞  
 Fin XIII<sup>e</sup> siècle, Rouleau horizontal  
 29,2x1253,7 cm, Encre et couleurs sur papier  
 Musée national de Tôkyô

jeu noble. L'association entre le go et la noblesse doit remonter à l'époque de Heian, où le jeu était couramment pratiqué par l'aristocratie, comme l'attestent de nombreux récits tel le *Dit du Genji*, les journaux tels que *les Notes du Chevet* (*Makura no sôshi*) ou encore certains épisodes du *Konjaku monogatari*. Et par la suite, bien que joué par une population assez large, le jeu semble garder ses lettres de noblesse. Abordons plusieurs cas picturaux et littéraires classant délibérément le go

dans la catégorie des jeux nobles.

Le rouleau horizontal *Obusuma no Saburô ekotoba* 男衾三郎絵詞 (Rouleau enluminé du Récit de *Obusuma no Saburô*, Fig. 1-26), réalisé vers la fin du XIII<sup>e</sup> siècle, relate l'histoire de deux frères guerriers de l'est du Japon, dont le caractère est totalement opposé : le grand frère, Yoshimi Jirô 吉見二郎, rêve de la culture de Kyôto et exprime des goûts aristocratiques, tandis que son frère cadet, Obusuma no Saburô 男衾三郎, se targue de sa vaillance et rejette tout ce qui est raffiné. Cette différence se reflète sur les comportements de leurs serviteurs, qui suivent exactement le mode de vie de leur maître ; chez le premier, tous, « jusqu'aux guerriers et aux dames d'honneur », s'adonnent aux

passe-temps « nobles », au contraire du deuxième où même les femmes sont sommées de s'exercer aux arts martiaux. Le texte accompagnant le rouleau cite la musique et la poésie comme activités pratiquées chez Yoshimi Jirô<sup>55</sup>. Cependant, le peintre anonyme de ce rouleau ajoute également le jeu de go dans l'image. Sur une terrasse, une partie de go est en cours entre deux hommes. Leur coiffure dénote une différence claire de leur position sociale : l'un appartient à la noblesse tandis que l'autre ne serait que son serviteur. Les spectateurs ne sont pas moins hétérogènes et sont composés de deux guerriers, un bonze et un ermite (*shugenja*) aux cheveux longs<sup>56</sup>. Étant donné la remarquable mise en évidence dans ce rouleau du contraste du mode de vie des deux frères<sup>57</sup>, on peut considérer que le go est représenté ici comme symbole de raffinement aristocratique, adapté au goût de Yoshimi Jirô, l'aîné, par opposition aux goûts vulgaires des guerriers. L'hétérogénéité des spectateurs accentue également l'harmonie régnant dans la maison de celui-ci ; chez Obusuma no Saburô, le cadet, les serviteurs tirent sur tous ceux qui passent devant la porte ! Pourtant,

---

55 « Yoshimi Jirô était un homme ayant un goût élégant (...) ayant fait disparaître toutes les coutumes campagnardes, il a reconstruit d'abord sa demeure à la mode de la capitale : chez lui, tous, jusqu'aux guerriers et aux dames d'honneur, passaient le temps à jouer du koto et du biwa, se délectaient de la lune et des fleurs (...) »

「吉見二郎は、色を好みたる男にて、(…) 田舎の習ひには引き替えて、家居・住居より始めて、侍・女房にいたるまで、琴・琵琶を弾き、月花に心を清まして、明かし暮らし給ふ程に、(p. 121)」

« Que mes jeunes guerriers s'exercent à la voie martiale, eux qui sont nés dans des familles vaillantes ! Quel intérêt de se délecter de la lune et des fleurs, de composer des versets ou d'apprendre la musique ? »

「若者共、政澄、武勇の家に生まれたれば、その道を嗜むべし。月花に心を清まして、歌を詠み、管弦を習ひては、何の詮かあらん。(p. 121)」

KOMATSU Shigemî, *Zoku Nihon no Emaki 18, Obusuma no Saburô Ekotoba, Ise Shin Meisho Eawase*, Tôkyô, Chûô Kôronsha, 1992, p. 121

小松茂美、『続日本の絵巻 18、男衾三郎絵詞、伊勢新名所絵合』東京、中央公論社、1992 56 *ibid.*, p. 9

57 A ce propos, voir l'article de CHINO Kaori, *Chôshô suru kaiga* – « Obusuma no Saburô Emaki » *ni miru Jendâ to Kurasu* (Peinture qui ricane : le sexisme et les classes sociales dans le rouleau « Obusuma no saburô emaki »), dans *Onna to Otoko no Jikû 2, Onna to otoko no tanjô – Kodai kara Chûsei he*, Tôkyô, Fujiwara shoten, 1996

千野香織、「嘲笑する絵画-『男衾三郎絵巻』に見るジェンダーとクラス」、『女と男の時空 2、女と男の誕生-古代から中世へ』東京、藤原書店、1996

selon Chino Kaori 千野香織, ce rouleau reflète un point de vue fort particulier : tous les éléments picturaux tendent à mépriser les samourais au profit des nobles, suivant probablement la volonté du commanditaire, qui serait un aristocrate de Kyôto<sup>58</sup>, dépité de son déclin face à la montée des guerriers.

De fait, la population de joueurs de go étant variée, l'association du go et de la noblesse demeure perméable, et le « raffinement » ne s'oppose pas toujours à la pugnacité des samourais. Ainsi, le passage suivant dans le *Monokusa Tarô* ものくさ太郎, célèbre conte qui appartient au genre de l'*Otogi Zôshi*, rappelle l'image de l'*Obusuma no Saburô ekotoba*; toutefois le domaine du « raffinement » dans ce conte est plus étendu que celui du rouleau.

« Dans cette demeure, on pratiquait le tir aux chiens (*inuimono*), le tir aux chapeaux (*kasagake*), le jeu de ballon, on jouait de la musique, au go, au *shogi* et au *sugoroku*, on composait des versets à la mode, bref on s'adonnait aux jeux que l'on voulait.<sup>59</sup> »

La demeure en question appartient à une dame d'honneur de Kyôto dont tombe amoureux Monokusa Tarô (Tarô le flemmard), modeste campagnard originaire d'une région lointaine. Après de difficiles recherches, il découvre enfin cette maison magnifique où tout le monde s'adonne au plaisir de jeux raffinés et d'exercices martiaux. Ici, ce n'est pas l'aristocratie et la classe guerrière qui sont mises en contraste, mais la vulgarité de la province et le raffinement de la haute société de la capitale. Aux yeux de Monokusa Tarô - c'est aussi ceux des lecteurs ordinaires - tous ces jeux décrits dans le conte feraient partie de la vague notion de raffinement, où l'aristocratie et le guerrier seraient compris comme un ensemble

58 *ibid.* p. 148-159

59 「かの屋形には、犬追物、笠懸、鞠遊び、あるいは管弦、碁将棋、双六をうち、今様早歌、思ひ思ひの遊びなり。」

*Otogi Zôshi shû*, Collection « Nihon Koten bungaku zenshû » 36, Tôkyô, Shôgakukan, 1975, p. 246

『御伽草子集、日本古典文学全集 36』東京、小学館 1975

constituant la haute société, inaccessible aux gens du peuple : en tout cas, le go n'est pas un jeu réservé à la noblesse, et le samouraï s'y adonne volontiers. Parmi les peintures représentant la vie quotidienne de ce dernier, *Umayazu* 厩図 (vue d'écurie, Fig. 1-27) est un exemple iconographique impliquant les trois jeux de plateau, à savoir le go, le *sugoroku* et le *shogi*, tout comme le conte que l'on vient d'étudier.

Les jeux de plateau semblent constituer un élément indispensable dans la vie ludique de la haute société : ils peuvent être représentés à côté d'autres activités nobles ou martiales, selon la position ou le goût du peintre. Pourtant, dans la forme la plus réduite

de cette énumération de passe-temps « raffinés », c'est souvent le go qui est sélectionné seul. Observons le *Yōkai emaki* (Rouleau de fantômes, Fig.1-28), rouleau horizontal réalisé par Genki 源琦 (1749-1797), élève du célèbre peintre Maruyama Ōkyo. Il s'agit d'une variation du « cortège nocturne des fantômes (*Hyakki Yagyō* 百鬼夜行) », où ces derniers

Fig. 1-27

**Umayazu** (vue d'écurie) 厩図

Anonyme, époque de Muromachi

Paire de paravents à six volets

149,6x353,9 cm (Chacun), Couleurs sur papier

Musée national de Tōkyō



(détail du panneau de droite)

Un samouraï, probablement le gardien de l'écurie, et un bonze jouent au go devant des chevaux.



(détail du panneau de gauche)

Les autres jouent au *sugoroku* (à gauche) et au *shogi* (à droite).

Fig. 1-28

**Yōkai emaki** (Rouleau de fantômes, détail)

妖怪絵巻

Genji, 1775

Rouleau horizontal en un volume

27,5x1135,7 cm, Couleurs sur papier

British Museum, Londres

Fantômes jouant au (avec le ?) go. Un côté du *goban* est laqué.

Les fantômes composant des poèmes.

pénètrent nuitamment dans une demeure délabrée qui appartenait jadis à un noble : ils se métamorphosent alors en prenant l'apparence des anciens habitants et s'adonnent aux activités pratiquées par ces derniers, dont la cérémonie du thé, la poésie, la danse classique (*bugaku*) et le go : parmi les jeux de plateau, seul celui-ci est représenté.

Un phénomène semblable s'observe dans les images du livret *Suma* du *Dit du Genji* ; bien que le roman parle de la présence des jeux de go, de

*sugoroku* et de *tagi* dans la maison d'exil du Genji à Suma, les peintres, excluant d'abord le *tagi* qui disparaît assez tôt dans l'histoire, choisissent de représenter les deux premiers. Pourtant, tandis que certains, à l'instar du *Genjimonogatari utaejō* de la Chester Beatty Library (Fig.1-6), retiennent uniquement le go, jamais le *sugoroku* n'est représenté seul : tout cela semble confirmer que le go est estimé comme le jeu raffiné par excellence. Un *goban* posé comme un objet mobilier dans l'image confère une dimension « raffinée » à la demeure ou aux résidents représentés. Dans le *Tokinwa Yamanaka monogatari emaki* (Fig.1-24), lorsque l'identité de Yoshitsune se révèle aux hôtes de l'auberge, le peintre n'aurait-t-il pas ajouté le jeu afin de marquer l'origine noble du jeune guerrier ? En outre, dans les rouleaux

conservés à Ishiyama dera et à la Spencer Collection (Fig.1-13-16), la présence fréquente du *goban* ne s'explique-t-elle pas, hors le goût particulier du peintre, par sa volonté d'accentuer le caractère noble de la demeure ? Il faut souligner que dans ces peintures cet effet est corroboré par la présence d'autres objets également nobles, comme des instruments de musique. Ce serait également le cas quant à l'illustration du rite *fukasogi*, tiré du livret *Aoi* : le plateau sur lequel monte la princesse Wakamurasaki n'est-il pas intégré dans cette iconographie, afin d'évoquer la vie aristocratique de Heian ? Il faut se rappeler aussi qu'un *goban*, surtout lorsqu'il est décoré, peut être apprécié comme un objet précieux, et nous venons d'en retrouver un autre exemple dans le *Yōkai emaki* (Fig.1-28), où un côté du plateau est décoré en laque. Le motif pictural du jeu de go, que ce soit comme jeu ou comme élément décoratif, permet de donner un caractère de noblesse au lieu représenté dans la peinture.

### C. Les joueurs dans les *Genji-e*

Nous avons étudié l'iconographie du jeu de go en tant que matériel, mais il ne faut pas oublier que les *Genji-e* impliquant le jeu représentent surtout des joueurs et des joueuses aristocratiques. Décrivant un aspect de la vie de la Cour, ces images auraient également contribué à rapprocher go et raffinement. Analysons maintenant leurs caractéristiques.

Il faut souligner d'abord que parmi les quatre scènes représentant une partie de go, trois, à savoir celles du *Utsusemi*, *Takekawa* et *Yadorigi* sont fondées sur la formule de composition dite *kaimami* ; les joueurs, de sexe féminin pour la plupart, sont observés à leur insu. A une époque où les femmes adultes ne se montraient presque jamais devant les

hommes<sup>60</sup>, le *kaimami*... regard furtif, discret, était une des rares occasions pour les observer. Les romans de Heian traitent fréquemment ces scènes « dramatiques », tout comme les peintures qui les illustrent. Le *kaimami* n'est pas réservé aux hommes : comme nous l'avons noté plus haut, dans la première illustration du *Yadorigi* dans le *Genji monogatari emaki* (Fig.1-8), les deux spectatrices discrètes sont délibérément insérées dans l'image bien que le texte ne mentionne pas leur existence. Cela montre l'importance de ce regard presque « voyeur » dans les images sur le *Dit du Genji*.

« Le sujet principal des 'peintures féminines (*Onna-e*)' est l'amour entre hommes et femmes : c'est pour cette raison qu'étaient souvent sélectionnées des scènes de dialogues amoureux, d'un homme (ou d'une femme) pensif ou des scènes de *kaimami*. Pour les spectateurs qui projetaient leur sentiments rêveurs dans les peintures en les regardant, le point de vue à vol d'oiseau et le 'toit enlevé' n'étaient-ils pas des dispositifs permettant de s'identifier au narrateur du roman ? »<sup>61</sup>

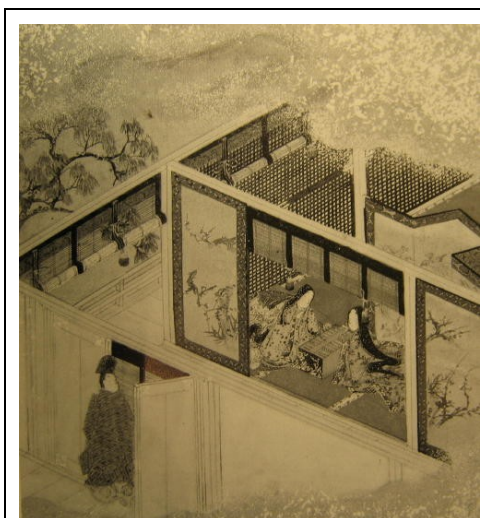


Fig. 1-29

**Genji monogatari Gajō, Tokonatsu**

源氏物語画帖、常夏

Seconde moitié du XVII<sup>e</sup> – XVIII<sup>e</sup> siècle  
Album

19,3x17,5 cm, Couleurs et or sur papier  
Ferenc Hopp Museum of Eastern Asiatic  
Arts, Budapest

Naidaijin observe une partie de  
sugoroku entre Omi no kimi et Gosetsu  
no kimi.

Les personnes qui regardaient à l'époque ces images entretenaient un rapport différent d'aujourd'hui avec elles ; ils y pénétraient pour s'identifier aux protagonistes illustrés dans celles-ci. Ce mode de lecture régissait leurs thèmes, structures, motifs, bref tout élément constituant les peintures. Et si le go y a été intégré, c'est parce que lui aussi faisait partie de ce dispositif. Il apparaît ici comme un spectacle, mais un spectacle discret qui conduit à

60 SHIMIZU Yoshiko, MORI Ichirō, YAMAMOTO Toshitatsu, *Genji monogatari Tekagami* (Miroir du *Dit du Genji*), Tôkyô, Shinchō, 1975, p. 101

清水好子、森一郎、山本利達著 『源氏物語手鏡』東京、新潮選書、1975

61 SANO Midori, *Jikkuri mitai 'Genji monogatari emaki'* (Contemplons le rouleau du *Dit du Genji*), Tôkyô, Shōgakusan, 2000, p. 92

佐野みどり 『じっくり見たい「源氏物語絵巻」』東京、小学館、2000



une découverte. Il existe plusieurs types de *kaimami*, mais une des situations typiques est la suivante : un homme passe à côté de l'habitation de dames d'honneur, et par pur hasard, il a la chance d'observer celles-ci s'adonnant à la musique ou à un jeu, tel le go ou le *sugoroku*<sup>62</sup>. Elles sont si absorbées dans leur activité qu'elles ne remarquent évidemment guère la présence d'un observateur discret, qui savoure non seulement la beauté des dames mais aussi leur talent. Le jeu de go et le *kaimami*, caractéristiques de la peinture de l'époque Heian, trouvent ici un point de rencontre.

La première illustration du *Takekawa* dans le *Genji monogatari emaki* (Fig.1-7) représente une scène splendide de printemps. Mais comme nous l'avons vu plus haut, le contenu de cette peinture est aussi riche que son aspect extérieur : elle réunit trois éléments, à savoir une partie de go, le *kaimami* et le cerisier, enjeu de la partie. Il est curieux de constater que deux illustrations dans les *Genji-e*, à savoir celle de *Takekawa* et *Yadorigi*, représentent une partie de go avec le prix du vainqueur, des fleurs de cerisier dans le premier, de chrysanthème dans le deuxième (en revanche, le *Genji monogatari emaki* du XII<sup>e</sup> siècle ne fait que mettre en image deux observatrices secrètes). Ces images, réunissant ces deux éléments, indiquent le lieu de lutte et son issue : les parties de go dans les *Genji-e* sont véritablement en cours. Elles sont censées s'arrêter à un moment donné pour aboutir à un résultat. Dans les illustrations du *Takekawa* et *Yadorigi*, ce sont les fleurs qui traduisent celui-ci. Dans le cas d'*Utsusemi*, le résultat de la partie importe peu, mais puisque celle-ci est le déclencheur de l'histoire finissant par une aventure malheureuse, elle aussi doit se terminer un jour. Le *Genji monogatari zu*, *Utsusemi*, conservé au British Museum (Fig.1-2), l'illustre à merveille : seul le matériel du jeu y est représenté, ce qui signifie que les deux joueuses ont

---

62 Dans le livret *Tokonatsu* se trouve une scène de *kaimami* fréquemment représentée en image où Naidaijin observe une partie de *sugoroku* entre deux femmes (Fig. 1-29).



Fig. 1-30

**Kibi no otodo nittô emaki**

(Rouleau enluminé du *Récit du ministre Kibi en Chine*, détail du quatrième rouleau)

吉備大臣入唐絵巻

Seconde moitié du XII<sup>e</sup> siècle ?

Rouleau horizontal en quatre volumes

32,04x598,1 cm, Couleurs et or sur papier

Museum of Fine Arts, Boston

Kibi no Makibi, débutant complet au go, joue une partie contre un des meilleurs joueurs de Chine.



Fig. 1-31

**Haseo zôshi** (Rouleau enluminé du *Récit de Ki no Haseo*, détail) 長谷雄草子

XIII<sup>e</sup> - XIV<sup>e</sup> siècle, Rouleau horizontal en un volume

29,8x1101,9 cm, Couleurs sur papier

Eisei Bunko, Tôkyô

Ki no Haseo, savant illustre, est défié par un démon en une partie de sugoroku.

déjà quitté la partie.

Les images représentant une partie en cours semblent spécifiques aux rouleaux horizontaux, support apte à marier l'image et la temporalité.

Nous pouvons citer les cas de *Kibino*

*otodo nittô emaki* 吉備大臣入唐絵巻

(Rouleau enluminé du *Récit du ministre Kibi en Chine*, Fig. 1-30) et de *Haseo*

*zôshi* 長谷雄草子 (Rouleau enluminé

du *Récit de Ki no Haseo*, Fig. 1-31), une

partie de *sugoroku* se déroulant dans le dernier cas, comme exemples de parties censées avoir une fin. Ces

parties représentent toutes deux également un certain enjeu. Dans le

premier, le ministre Kibi risque sa vie

en cas de défaite, et dans le second, le

démon propose d'offrir une femme

céleste, et Ki no Haseo toute sa

fortune. Les images sont animées, afin de montrer que la partie est véritablement « en cours ». Dans le *Kibi no otodo nittô emaki*, on voit des Chinois, tellement préoccupés par le

résultat du go, serrant de près les joueurs pour examiner la situation sur le *goban* : une telle représentation picturale vivante de spectateurs de go, de *sugoroku* ou d'autres jeux, ne s'observe guère dans d'autres images. Dans le cas de *Haseo zôshi*, le peintre décrit correctement l'emplacement des pions<sup>63</sup>, et ajoute même des traits, à la manière de la bande dessinée, pour représenter le son du jet des dés. Le dynamisme de l'expression dans ces images, caractéristique essentielle des rouleaux fondés sur des contes, les différencie des *Genji-e*.

Nous comprenons ainsi le caractère exceptionnel parmi les *Genji-e* de l'illustration du livret *Tenarai*. Premièrement, cette dernière n'implique pas d'observateur secret : la partie de go conduit certes à la découverte du talent exceptionnel d'Ukifune, mais les peintres, fidèles au texte, se contentent de mettre en scène plusieurs spectateurs comme témoins. Deuxièmement, cette partie n'est pas dotée d'enjeu, et n'a pas de « fin ». L'image marie le paysage extérieur et le go à l'instar des illustrations de *Takekawa* et de *Yadorigi*, mais fleurs et arbres sont ici de pures décorations sans signification particulière. Cette partie de go est « statique » et peut durer éternellement, comme c'est le cas pour les images de *kinkishoga* – les quatre passe-temps des lettrés, où les ermites s'adonnent au plaisir infini du jeu. Et une partie sans fin, tout comme le motif du matériel du jeu de go que l'on a étudié, peut constituer un élément enrichissant l'image. Les exemples sont nombreux, depuis le *kinkishoga* jusqu'aux peintures de genre de l'époque de Momoyama et de celle d'Edo.

---

63 Dans son *Sugoroku 1 : mono to ningen no bunkashi* 85 p. 187-192 (Hôsei daigaku shuppankyoku, 1995), Masukawa Kôichi tente de reconstituer cette partie entre Ki no Haseo et le démon : ce qui n'est jamais possible pour les images de go, représentées toujours de manière invraisemblable.

## Chapitre II

### Le *Kinkishoga* et ses transformations



(détail de Fig. 2-16)

Si les illustrations du *Dit du Genji* proposent une représentation typiquement « japonaise » des joueurs de go, son pendant « chinois » dans la peinture japonaise est celle du *kinkishoga* 琴棋書画, « Les quatre passe-temps des lettrés », thème pictural très courant à partir de la première moitié du XV<sup>e</sup> siècle. Il met en scène de vieux lettrés qui, vivant en retraite dans les montagnes, s'adonnent au plaisir des quatre passe-temps nobles, dont le jeu de go. L'importance de cette image des joueurs-ermites n'est pas négligeable. Héritière d'une iconographie dotée d'une longue histoire, celle-ci se développe de manière particulière au Japon : notamment au XVII<sup>e</sup> siècle, grâce au procédé du *mitate* 見立 que l'on peut traduire approximativement par « transposition », elle connaît une transformation radicale et est introduite dans la peinture de genre, ce qui produit de nombreuses variantes iconographiques.

Dans les pages qui suivent, nous nous intéresserons à deux éléments, à savoir le thème pictural du *kinkishoga*, puis sa représentation des joueurs de go. Nos parcours commenceront nécessairement par leur terre d'origine, la Chine : nous étudierons, à travers des images et des textes, leur genèse dans cet Empire du Milieu et leur adaptation au Japon; ensuite, nous réfléchirons sur le sens de la transformation du *kinkishoga* au début du XVII<sup>e</sup> siècle, ce qui nous permettra d'aborder le rapport entre les jeux de plateau, puisque cette transformation du thème affecte également le jeu de go. Nous observerons enfin comment la peinture de genre a intégré le motif du jeu ou des joueurs à travers le *mitate* du *kinkishoga*, afin de comprendre l'aboutissement de ce procédé pictural fort particulier.

## 2-I. Le *Kinkishoga* et la représentation des joueurs de go

Quelle est l'origine de l'iconographie des joueurs-ermites dans les peintures du *kinkishoga* ? Afin de répondre à cette question, nous allons d'abord étudier l'histoire de la représentation des joueurs de go en Chine et au Japon avant la naissance de ce thème. Mais cette analyse ne serait pas complète sans comprendre la formation du terme même des « Quatre passe-temps des lettrés », qui sera ensuite étudiée. Cela nous facilitera enfin l'observation des peintures du *kinkishoga*, thème prisé à partir du début du XV<sup>e</sup> siècle au Japon.

### A. Les ermites et le go

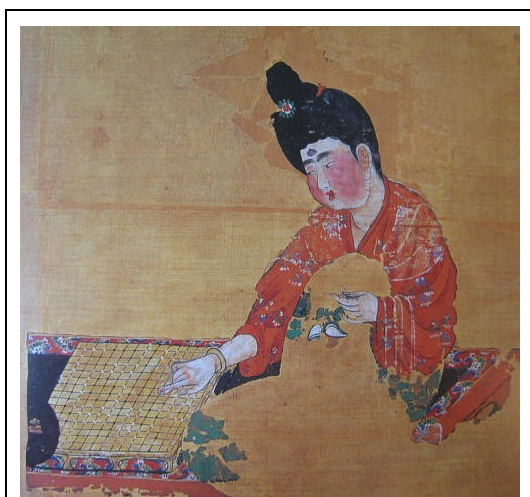


Fig. 2-1

#### **Dame jouant au go**

Retrouvé dans le tombeau 187 à Astana,  
Turfan, Région autonome de Xinjiang  
Anonyme, VII<sup>e</sup> siècle  
Largeur : 54 cm  
Encre et couleurs sur soie  
Musée de la région autonome de Xinjiang  
Ouïgour

A défaut de documents, il est impossible de préciser l'époque où les joueurs de go commencent à être représentés en image. En Chine, c'est à partir de la Dynastie des Tang (VII<sup>e</sup> siècle) que nous en avons des traces. La peinture retrouvée dans le tombeau d'un officier à Astana de la région autonome de Xinjiang 新疆 est la plus ancienne connue (Fig. 2-1). Il s'agit d'une *beauté jouant au go* : son partenaire serait aussi une femme, car dans la tradition de la peinture chinoise, les jeux de

plateau n'opposent jamais les deux sexes<sup>64</sup>. On peut citer également, comme exemple précoce de la représentation du jeu de go, *Igozu* 囲碁図 par Sun Wei 孫位 (836-906), peintre des dernières années de la Dynastie des Tang, qui figure dans le catalogue de la collection de l'empereur Hui Zong 徽宗 des Song du Nord<sup>65</sup>. Nous ne



Fig. 2-2

**Empereur Li Jing observant ses frères jouer au go**

Chine, Dynastie des Song, XII<sup>e</sup> siècle  
31,3x50cm, Encre et couleurs sur soie  
Freer Gallery of Art, Washington D.C.

L'original de l'œuvre se trouve au Musée du Palais à Pékin.

savons malheureusement pas à quoi cette peinture ressemblait, mais certaines images des époques ultérieures associent souvent le go avec la retraite ou la sérénité, comme l'indiquent les surnoms du jeu, *shudan* 手談 « dialogue par les mains » ou *zain* 坐隱 « retraite assise ». Les joueurs y sont représentés concentrés, entourés de spectateurs observant la partie en silence. Celle de l'Empereur Li Jing 李璟 observant ses frères jouer au go, conservée à la Freer Gallery of Art (Fig. 2-2), copie d'après une œuvre de Zhou Wenju 周文矩, peintre actif au milieu du X<sup>e</sup> siècle, en est un exemple.

Ainsi dit un poème de Bai Juyi 白居易<sup>66</sup> :

64 *Asian Games, The Art of Contest* (catalogue d'exposition) Asia Society, 2004, p. 189-191

65 SUGIMOTO Sonoko, KAWAI Masatomo, *Suibokuga no Kyoshô 4, Yûsho*, Tôkyô, Kôdansha 1994, p. 86-87 杉本苑子、河合正朝『水墨画の巨匠4友松』東京、講談社 1994

66 「山僧対棋坐 / 局上竹清 / 映竹無人見 / 時聞下子聲 (山僧対碁シテ座スレバ、局上ニ竹陰清シ。竹ニ映ジテ人語無ク、時ニ子ヲ下スノ聲ヲ聞ク)」 cité dans AOKI Masaru, *op. cit.*, p. 19

Moines de montagnes, assis, jouent au go  
 Sur le plateau se projette l'ombre lucide de bambous  
 Sous les feuilles rayonnantes règne le silence  
 hormis le son périodique de pierres posées

Le poème de Bai transparait dans les mots de Sei Shônagon, quand elle dit dans le chapitre

*Choses charmantes* de ses *Notes de chevet* :

« Très tard dans la nuit, après que tout le monde s'est endormi, quelques courtisans continuent cependant à causer dehors, et l'on entend, dans la pièce du fond, le bruit répété des pions que les joueurs de go remettent dans leur boîte. C'est délicieux. »<sup>67</sup>

Le poète des Tang ainsi que la poétesse de Heian sont fascinés tous deux par le contraste produit par le bruit des pions dans le calme.



Fig. 2-3

**Les neufs Vénérables de la montagne des parfums**

Anonyme, dynastie des Song du Sud  
 éventail ovale, 23,8x24,8cm, Couleurs sur soie  
 Musée national du Palais, Taipei

A gauche de l'image, des amis de Bai Juyi se rassemblent autour d'un goban.

Par ailleurs, il existe une iconographie combinant le poète de la dynastie Tang et le go, intitulée *les Neufs Vénérables de la montagne des parfums* 香山九老. Selon sa biographie dans la *Nouvelle histoire des Tang*,

« Bai Juyi habitait dans le quartier de Lidao de la capitale de l'Est (Luoyang) : il y faisait pousser des arbres à côté d'un étang, y avait disposé des rocailles qu'il nommait la « montagne des parfums », et fait aussi creuser huit petit ruisseaux. Lui-même s'était surnommé le Maître dans son ivresse (Zuiyin xiansheng 醉吟先生)... Il réunissait en ce jardin, pour en goûter le

67 *Notes de chevet*, Connaissance d'Orient, Gallimard / Unesco, 1985, Traduction d'André Beaujard (légèrement modifié) p. 200

*Makura no sôshi*, collection « Shin nihon koten bungaku taikai »25, Tôkyô, Iwanami, 1991, p. 241



plaisir, ses amis Hu Gao 胡杲, Ji Min 吉旼, Zheng Ju 鄭樛, Liu Zhen 劉真, Lu Zhen 盧真, Zhang Hui 張渾, Di Jianmo 狄兼謨 et Lu Zhenyan 盧貞燕, tous d'un âge vénérable et retirés des charges. Ils forçaient l'admiration de tous, aussi furent-ils représentés dans une peinture connue sous le titre : *Les Neufs Vénérables*.<sup>68</sup>

Dans cette image, les amis du poète, en retraite dans la « montagne des parfums », se rassemblent autour d'un *goban*. Et c'est sans doute ce type d'images de joueurs-ermites que le Japon a connu en premier sous l'influence de l'Empire

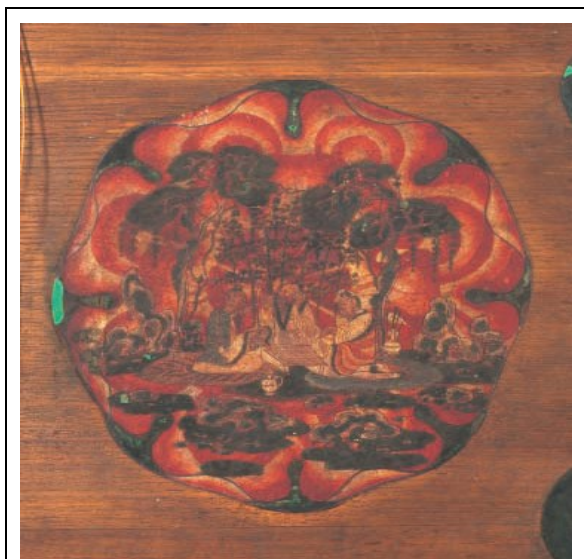


Fig.2-4

**Kuwanoki genkan**

(Genkan en mûrier) 桑木阮咸

VIII<sup>e</sup> siècle

détail de la caisse de résonance de l'instrument  
Shôsôin, Nara

du milieu sous la dynastie des Tang. Parmi les trésors de l'empereur Shômu 聖武天皇(701-756) conservés au Shôsôin se trouve un instrument à cordes dénommé *genkan* en mûrier (*kuwanoki no genkan* 桑木阮咸). La peinture sur sa caisse de résonance représente deux ermites jouant au go sous des arbres, devant un spectateur (Fig. 2-4). Il est intéressant de constater que l'on retrouve le même type de composition, avec une posture semblable de joueurs, dans les peintures du « quatre passe-temps des lettrés », nées plus tard.

Qui sont ces trois personnages ? Leur identité reste obscure. Le nom de l'instrument *genkan* provenant de Ruan Xian 阮咸, un des *Sept sages de la forêt de bambou*, certains pensent qu'il s'agit de la représentation de trois adeptes de Lao-tseu du III<sup>e</sup> siècle de notre ère, qui, pour fuir le chaos politique et les mondanités de la cour, se réfugièrent à

68 *Trésors du Musée national du Palais, Taipei – Mémoire d'Empire*, AFAA, édition de la Réunions des musées nationaux, 1998, p. 301

la campagne pour s'adonner à des discussions philosophiques, à la musique et aux jeux.

Parmi eux, Ruan Ji 阮籍 était tellement passionné par le jeu de go qu'il ne quitta pas sa partie alors que sa mère se mourait<sup>69</sup>. Quant à Iguchi Yoshiharu, spécialiste de l'histoire ancienne, il considère les deux joueurs dans cette image comme les incarnations de l'étoile du nord et du sud apparaissant dans le *Sou shen ji* 搜神記 par Gan Bao 干宝 (seconde moitié du IV<sup>e</sup> siècle), recueil d'épisodes insolites et mystérieux de « tous les temps »<sup>70</sup>.

69 Cité dans IGUCHI Yoshiharu, *Shôsôin bômotsu ni miru shinsen sekai – Tenpyôjin no tôgenkyô* (Le monde de l'ermite taoïste dans les trésors du Shôsôin, utopie pour les Japonais de l'époque Tenpyô), 2002, p. 5 井口喜晴『正倉院宝物に見る神仙世界-天平人の桃源郷』  
<http://shosoin.kunaicho.go.jp/public/pdf/0000000016.pdf> (date de consultation : 3 mars 2006)

70 « Guan Lu 管輅 est un voyant : passant une plaine, il rencontre un garçon nommé Yan Chao 顏超, sur le visage duquel il voit le signe d'une mort précoce. Le père de Yan Chao supplie ce dernier de prolonger la vie de son fils. Lu répond : « Au retour, achetez un fût de vin et une livre de viande séchée de cerf. Au jour du lapin, sous le grand mûrier au sud des champs de blé, deux hommes seront en train de jouer au go. Que le garçon y aille pour leur servir les aliments et qu'il continue à verser du vin dès qu'ils finissent leur verre ; même s'ils lui demandent quelque chose, qu'il garde la tête basse sans absolument rien dire ; alors quelqu'un le sauvera. » Le jour venu, le garçon respecte l'ordre et s'y rend pour découvrir effectivement deux personnes en train de jouer au go. Il pose la viande et leur sert du vin. Absorbées par le jeu, celles-ci continuent à manger et boire sans remarquer la présence d'un spectateur. Après plusieurs services, le joueur assis au nord, en l'apercevant, le gronde et lui demande pourquoi il est là. Yan s'incline et demeure muet. Celui du sud dit : « Puisqu'il nous a servi, depuis tout à l'heure, tout ce que nous avons mangé et bu, je me sens obligé d'avoir pitié de ce garçon. » « Les chiffres sur le document sont définitifs » rétorque l'homme du nord. « Montre-le moi. » demande l'homme du sud. La durée de la vie de Yan Chao y est inscrite ; elle est seulement de dix-neuf ans. L'homme du sud, en prenant un pinceau, inverse les deux chiffres et dit au garçon : « Je t'ai sauvé, tu vivras jusqu'à ta quatre-vingt-dixième année. » Celui-ci s'incline et rentre chez lui. Guan le voyant lui explique : « Celui qui est assis au nord est l'étoile du nord, son partenaire l'étoile du sud. Le second contrôle la vie, le premier la mort. Tout homme, depuis qu'il est conçu, avance de l'étoile du sud vers celle du nord : c'est pour cela que tout vœu doit être adressé à destination de cette dernière. »

『管輅平原に至り、顔超の貌の夭亡を主どるを見る。顔の父、輅に命を延ばさんことを求む。輅曰く、「子帰らば清酒一榼、鹿の脯一斤を覓めよ。卯の日に、麦を刈る地の南、大桑の木の下に二人有りて棋を囲む次、ただ酒を酌み、脯を置け。飲み尽くさば更に斟み、飲み尽くすを以て度となせ。もし汝に問わば、汝ただ之を拝し、言う勿れ。必ず合に人あり、汝を救うべし」と。顔、言に依りて往く。果たして二人の棋を囲むを見る。顔、脯を置き酒を前に斟む。その人戯を貪り、ただ酒を飲み脯を食らい顧みず。数巡するに、北辺に坐す者忽ち顔の在るを見て叱りて曰く、「何故に此ここに在りや」と。顔ただ之を拝す。南辺に坐る者語りて曰く「適来他の酒脯を飲む。なんぞ情け無からんや」と。北に坐す者曰く「文書既に定まり」と。南に坐す者曰く、「文書を借りて之を見ん」と。超の寿わずかに十九歳ばかりなり。すなわち筆を取り上に跳ね、語りて曰く、「汝を救いて九十年に至るまで活かしめたり」と。顔、拝して帰る。管、顔に語りて曰く、「大いに子の喜びを助け、かつは寿を増やすを得たり。北辺に坐す人は是れ北斗、南辺に坐す人は是れ南斗なり。南斗は生を定め、北斗は死を定む。およそ人は胎を

L'association du go et des ermites apparaît donc fréquente. N'oublions pas d'ajouter à la liste la très célèbre histoire du « manche pourri » dans le *Shu yi ji* 述異記 (Dynastie Liao 梁, VI<sup>e</sup> siècle) : Wang Zhi 王質, bûcheron de la dynastie Jin, parcourt des montagnes, quand il découvre des enfants qui jouent au go en chantant. Fasciné, il reste à côté pour les observer : il ne ressent jamais la faim, grâce à un fruit ressemblant au noyau de jujube que ceux-ci lui donnent de temps en temps. A un moment, un enfant lui demande pourquoi il ne part pas ; en se levant, Wang Zhi se rend compte que le manche de sa hache est pourri. De retour au village, il ne retrouve plus personne de connaissance<sup>71</sup>. Ce conte est à l'origine d'un des surnoms du jeu de go, *ranka* 爛柯- « manche pourri », qui est déjà connu au Japon à l'époque Heian, et auquel Sugawara no Michizane 菅原道真(845-903)<sup>72</sup> et Ki no Tomonori 紀友則(?-907)<sup>73</sup> font allusion dans leurs poèmes. Dans une version tardive du conte, les enfants que rencontre le bûcheron sont remplacés par deux

---

受け、皆南斗より北斗を過ぎる。祈求ある所は皆北斗に向かう」と。 *ibid.*, p. 7.

71 ÔMURO Mikio, *Igo no minwagaku*, (Étude de folklores concernant le go) Tôkyô, Serika shobô, 1995, p. 28

大室幹雄 『囲碁の民話学』東京、せりか書房、1995

72 『手談幽静処 / 用意興如何 / 下子声偏小 / 成都勢幾多 / 偷閑猶気味 / 送老不蹉跎 / 若得逢仙客 / 樵夫定爛柯』 『菅家文草』 卷五、 『囲碁』 cité dans *ibid.*, p. 25-26

73 『筑紫に侍りける時に、まかり通いつつ碁うちける人のもとに、京にかへりまうできて遣はしける

故郷は見しごとともあらず斧の柄の朽ちし所ぞ恋しかりける』

(Tomonori, de retour à la capitale, envoya ce poème à un ami qu'il avait fréquenté pour jouer au go quand il avait été en Tsukushi.

Enfin chez moi / Mais ce n'est plus le même lieu pour moi / Maintenant que je languis pour cette terre d'exil / Où le manche d'une hache se brisait)

*Kokinwakashû*, collection « Nihon koten bungaku zenshû » 7, Tôkyô, Shôgakukan, 1971, p. 368

『古今和歌集、日本古典文学全集 7』東京、小学館 1971



Fig.2-5

**Kinkishoga zu** 琴棋書画図

Attribué à Kanô Takanobu

Époque de Momoyama

Paravent à quatre volets

174x139,7 cm

Encre et couleurs sur papier doré

The Seattle Art Museum

ermites<sup>74</sup> ; dans une autre, Wang Zhi retourne aux montagnes pour « accomplir la voie »<sup>75</sup> et devient lui-même ermite.

Il est possible qu'au Japon, ces versions « taoïstes » aient été plus courantes : ainsi, le paravent des « Quatre passe-temps des lettrés (*kinkishoga*) », attribué à Kanô Takanobu 狩野孝信 (1571-1618) et conservé au Seattle Art Museum, introduit l'histoire du « manche pourri », où Wang Zhi, reconnaissable à sa hache, observe une partie entre deux vieillards (Fig. 2-5). Il faut préciser que cette œuvre est

marquée par la présence d'ermes taoïstes : dans le volet droit est représenté Zhang

Guolao 張果老, qui s'amuse avec son cheval confiné dans sa gourde.<sup>76</sup>

74 Il s'agit de la version du tome quatre-vingt de « Taihei kan'u ki 太平寰宇記 », compilé sous la dynastie Song.

『石室山…昔、樵人王質山に入り、二仙人の棋を囲むを見る。すなわち斧をかたわらに坐りて観る。二仙棋罷る。質もまた起ちて見るに、斧の柯すでに爛す。まさに悟る、これ二仙人なることを。』 ÔMURO Mikio, *op.cit.*, p. 63-66

75 Cette version se trouve dans le quatrième volume de « Ezu ressen zenden 絵図列仙全伝 » de la dynastie Ming.

『王質は晋の州の人。山に入りて木を伐り、石室山に至る。石室中に数童子ありて棋を囲むを見る。質斧を置きてこれを観る。童子物の棗の核の如きを以って質に与え、その汁を含咽せしむ。すなわち飢渴を覚えず。童子曰く、汝来りてすでに久し、還るべし、と。質斧を取るに柯は爛してすでに尽きたり。質、すみやかに家に帰るに、すでに数百年、親旧のまた存する者なし。ふたたび山に入り道を得たり。人往々これを見る。』 *ibid.*, p. 66.

76 MURASE Miyeko, *Masterpieces of Japanese screen paintings : The American Collections*, New York, George Braziller, 1990, p. 138

Cette oeuvre de Takanobu pose une question intéressante. Le *kinkishoga* est un thème plutôt confucéen, qui représente des lettrés, retirés dans les montagnes, s'adonnant au plaisir des quatre arts nobles ; pourtant cette peinture est une série d'illustrations d'épisodes taoïstes, avec des ermites immortels. Si ces deux éléments sont réunis, c'est grâce aux « ermites » - *Sennin* 仙人, personnages s'évadant de la mondanité. Et en ce qui concerne la représentation du jeu de go, cette superposition de motifs taoïstes sur le thème confucéen fonctionne à merveille, car il est le jeu favori à la fois des lettrés et des immortels.

Nous ne connaissons malheureusement pas d'image du go joué par des vieux sages postérieure à celle qui

figure sur le le *kangen* du Shôsôin du VIII<sup>e</sup> siècle. Nous retrouvons juste une atmosphère similaire dans certains rouleaux horizontaux tels que *Obusuma no Saburô ekotoba* ou *Saigyô monogatari emaki* (Fig. 2-43). Ceux-ci représentent des joueurs et des spectateurs, guerriers et bonzes pour la plupart, sereins et concentrés. Cette iconographie réapparaît enfin lorsque le



Fig. 2-6

**Gunsenzu** (Rassemblement d'ermites, détail)

群仙図

attribué à Kanô Eitoku, 1586

Ensemble de dix-sept *Fusuma*

185,5cm (chacun)

Nanzen-ji, Kyôto



Fig. 2-7

**Sennin igo zu** (Ermites jouant au go, détail)

仙人囲碁図

Maruyama Ôkyo, ère An'ei (1772-1781)

*Fusuma*, 171,8x63,3cm

Encre et couleurs légères sur papier

Linden-Museum Stuttgart Staatliches Museum

für Völkerkunde

*kinkishoga* est devenu un thème courant à l'époque de Muromachi avec la diffusion de la peinture au lavis d'inspiration chinoise. Pourtant, elle ne sera pas totalement absorbée par celui-ci : le motif de joueurs-ermite est repris dans d'autres peintures, telles que le *Gunsenzu* 群仙図 (Rassemblement d'ermite, Fig. 2-6) ou *Sennin igo zu* 仙人囲碁図 (Ermite jouant au go, Fig. 2-7). Ces personnages sont anonymes : mais comme nous l'avons vu, au départ, ils étaient sans doute tous protagonistes d'un conte ou d'une histoire, tout comme les joueurs de go dans les illustrations du *Dit du Genji*. Pourtant, au lieu de conserver leurs origines diverses, les peintures leur confèrent le symbole de la retraite et de la sérénité, et fixent l'iconographie. Et c'est cette abstraction qui aurait permis à ces personnages d'être associés au thème de *kinkishoga*.

## B. *Kinkishoga* I - la naissance du thème et de sa représentation

Le *kin-ki-sho-ga* 琴棋書画, soit le *koto* (cithare japonaise), le jeu de go, la calligraphie et la peinture, synonyme de passe-temps élégants, désigne à l'origine les quatre arts que le lettré chinois doit apprendre. En ce qui concerne les études sur ce sujet, deux ouvrages s'imposent : *Kinkishoga* 『琴棋書画』 (Tôkyô, Shunjûsha, 1964) d'Aoki Masaru 青木正児, sinologue célèbre, et l'article de Kawai Masatomo 河合正朝 dans le *Suibokuga no Kyôshô* 4, *Yûsho* 『水墨画の巨匠 4, 友松』 (« Grands Maîtres de la peinture au lavis 4, Yûshô », Tôkyô, Kôdansha 1994) analysant le *Fujo kinkishogazu byôbu* 婦女琴棋書画図屏風 (paravent des quatre passe-temps par femmes) de Kaihō Yûshō 海北友松. Le premier, essai relativement court, résume de manière concise la formation du terme *kinkishoga*, en citant de nombreux extraits d'ouvrages classiques chinois. Le second se focalise sur

l'histoire de la production picturale sur ce thème. Afin de comprendre la genèse et l'évolution de ce thème, nous résumons dans cette section ces deux textes tout en axant notre intérêt sur le jeu de go.

Les quatre éléments du *kinkishoga* se sont réunis à l'issue d'un processus assez complexe. Selon Aoki, historiquement parlant, ce sont en premier lieu le *kin* (*koto*, musique) et le *sho* (lecture) qui sont associés pour former le terme *kin-sho* 琴書 (musique-lecture), comme l'attestent de nombreux documents des dynasties Han ou Wei. Pourtant, le *sho* signifie ici la « lecture » : c'est vers la dynastie Jin 晉 (256-316) qu'il se transforme, à l'intérieur du terme *kinsho*, en « calligraphie », dont l'art est apprécié au même titre que la peinture. Plus tard vers la dynastie Liang 梁 (VI<sup>e</sup> siècle) naît également le terme *kin-ki* 琴碁 (碁) (musique-go) associant le *koto* et le go<sup>77</sup>. Ce dernier est jadis évoqué par Confucius qui martèle :

« Cela ne vaut vraiment pas la peine de passer la journée à manger sans réfléchir ; n'y a-t-il pas des jeux tels que le jacquet ou le go ? Il vaut mieux y jouer au moins »<sup>78</sup>.

Cependant, la popularité croissante de ce jeu intellectuel améliore son image.

« [Le go est] surnommé *dialogue par les mains* 手談 ou *retraite assise* 坐隱 : c'est un jeu extrêmement élégant. »<sup>79</sup>

Ainsi le note Yan Zhitui 顏之推, aristocrate de la dynastie Qin du Nord (seconde moitié

77 Sur « l'épithaphe du duc Xu, lieutenant de Qi » (齊大尉徐公墓誌) rédigé par Shen Yue 沈約, on lit 「琴碁ヲ愛重シ、石泉ニ流連ス」 AOKI Masaru, *op. cit.* p. 6

78 「子曰、飽食終日、無所用心、難矣哉、不有博奕者乎、為之猶賢乎已、」 *Rongo, Mōshi, Junshi, Raiki*, collection « Chūgoku koten bungaku taikai » 3, Tôkyô, Heibonsha, 1970 p. 99 『論語、孟子、荀子、礼記、中国古典文学大系 3』東京、平凡社、1970

79 「手談坐隱ノ目有リ、頗ル雅戯ト為ス」 AOKI Masaru, *op. cit.*, p. 17

du VI<sup>e</sup> siècle), dans son *Yanshi jiaxun* 顏氏家訓, préceptes de famille recueillis en vue d'éduquer ses descendants.

« Toutefois, s'ensuit-il, ce jeu ne manque pas de passionner, au point de perturber la vie de tous les jours : il ne faut donc pas en devenir joueur régulier »<sup>80</sup>.

Le go, qui recueille un grand succès au point de produire des passionnés, accède ainsi au rang des passe-temps nobles en se rapprochant du *koto*. Le code Yôrô 養老律令 (757), influencé fortement par le code *Yong hui lu ling* 永徽律令 des Tang, dispose ainsi quant à la vie des moines :

« Corvée de cent jours pour ceux qui ont pratiqué les jeux d'argent. Ceci ne s'applique pas au go et au *koto* »<sup>81</sup>.

Aoki explique :

« La calligraphie, délaissée par la musique, se voit obligée de s'allier à la peinture ; ce serait ainsi que deux couples bien assortis de *kin-ki* et *sho-ga* se sont formés ».

La première apparition du terme *kinkishoga* se situerait enfin du VIII<sup>e</sup> siècle, sous le règne de l'empereur Xuan zong 玄宗 des Tang<sup>82</sup>.

Il est difficile de savoir quand les quatre passe-temps commencent à être mis en image. Il existe certes des thèmes picturaux comme les *Sept sages de la forêt de bambou*, qui, dès l'époque des Six dynasties (222-589), représentent une réunion de personnages s'adonnant

80 *Sesetsu shingo, Ganshi Kakun*, collection « Chûgoku koten bungaku taikai » 9, Tôkyô, Heibonsha, 1969, p. 599 『世説新語、顏氏家訓、中国古典文学大系 9』、東京、平凡社、1969

81 MASUKAWA Kôichi, 1987, *op. cit.*, P. 28

82 Dans le *Lan ting ji* 蘭亭記 de He Yanji 何延之, on voit l'article suivant. 「弃才ノ俗姓ハ袁氏… 博学工文ニシテ琴棊書画皆其ノ妙ヲ得タリ」 (Le patronyme de Biancai était Yuan... un homme érudit, il maîtrisait parfaitement la musique, le go, la calligraphie et la peinture) AOKI Masaru, *op.cit.* p. 5-6



à des passe-temps nobles, sans toutefois les impliquer tous les quatre<sup>83</sup>. Le *Kanshu tu* 勘書圖 (La collation des textes, Fig. 2-8), thème existant depuis la dynastie des Tang, s'intéresse quant à lui à la description de la vie d'un lettré, qui médite

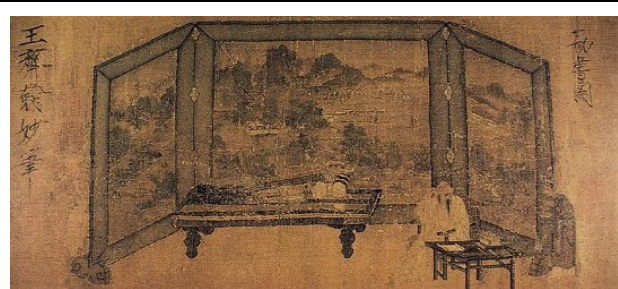


Fig. 2-8

**Kanshu tu** (La collation des textes) 勘書圖  
 Attribué à Wang Qihan, X<sup>e</sup> siècle (Cinq dynasties)  
 Rouleau horizontal  
 28,4x65,7cm, Encre sur soie  
 Université de Nankin

devant un paravent, entouré d'objets nobles tels que livres et instruments de musique<sup>84</sup>. Or, curieusement, s'il existe certainement des peintures impliquant les quatre arts comme celle-ci, leur titre n'y fait guère référence : liées souvent à un fait historique ou à une légende, elles sont désignées par le nom de l'histoire qu'elles portent.

Il s'agit d'une différence majeure entre la Chine et le Japon. Ainsi, un ensemble de quatre rouleaux verticaux, attribué à Ren Renfa 任仁發 de la dynastie des Yuan et conservé au musée national de Tôkyô (Fig. 2-9), s'intitule tout simplement *kinkishoga* : cependant, un autre à structure fort ressemblante, conservé cette fois-ci au Musée du Palais à Taïpei, est connu sous le nom de *Dix-huit lettrés* (十八學士, vassaux du deuxième empereur des Tang, Taizong 太宗)<sup>85</sup>. Selon Kawai, les dictionnaires des thèmes picturaux

83 Au Japon, le thème de *Sept sages de la forêt de bambou* est parfois superposé à celui de *Kinkishoga*, et le premier représente les sept sages s'adonnant aux quatre arts des lettrés.

84 Sur le catalogue de l'empereur Hui Zong des Song du Nord figure un *Kanshu tu* par Zhang Nanben 張南本, peintre des dernières années de la dynastie Tang. Kawai cite une peinture conservée à la Freer Gallery of Arts, exécutée vers le XIII<sup>e</sup> siècle, sans toutefois préciser la présence d'un plateau de go.

SUGIMOTO Sonoko, KAWAI Masatomo, *op. cit.* p. 87

85 『十八學士圖卷』 est attribué à Liu Songnian 劉松年. (article de Ogawa Hiromitsu 小川裕充) *Nibon Bijutsushi Jiten*, Tôkyô, Heibonsha, 1987 p. 254 『日本美術史事典』東京、平凡社、1987



Fig. 2-9

**Kinkishoga zu** (détail)

琴棋書画図

Attribué à Ren Renfa, XIV<sup>e</sup> siècle

Ensemble de quatre rouleaux

verticaux

172,8x104,2cm, Couleurs sur soie

Musée national de Tôkyô

chinois ne comportent pas d'articles concernant le *kinkishoga*<sup>86</sup> : cela va pourtant à l'encontre du fait qu'un ensemble de quatre *kakemono* portant ce titre, réalisé par Liang Kai 梁楷 des Song du Sud, figure dans le catalogue de la collection de peintures chinoises appartenant à la famille shogunale d'Ashikaga<sup>87</sup>. Afin de mieux comprendre ces contradictions, l'historien d'art suppose que lorsque le Japon a importé ces peintures, celles-ci ont été dissociées de l'histoire qu'elles évoquaient et rebaptisées simplement *kinkishoga-zu* :

l'iconographie des « Quatre passe-temps des lettrés », tout en imitant les modèles chinois, s'est développée de manière particulière, les personnages dans l'image étant « idéalisés et stylisés »<sup>88</sup>. Il est également à souligner que l'appellation de *shigei* 四芸, quatre arts, pourrait être d'origine japonaise<sup>89</sup>.

En tout cas, les « quatre passe-temps des lettrés » constituent un thème pictural populaire au Japon depuis le début de l'époque Muromachi, notamment pour les cloisons coulissantes (*fusuma*) et les paravents. Dès son introduction sur l'archipel, les peintres

86 SUGIMOTO Sonoko, KAWAI Masatomo, *op.cit.* p. 87 Il cite *Lidai ti hua shi lei* 『歷代題画詩類』 (Dictionnaire des traditionnels thèmes picturaux et poétiques) de Chen Banyang 陳邦彦 (1678-1752) et *Lidai zhubu huamu* 『歷代著録画目』 (1934, Index des traditionnels thèmes picturaux) de Fu Kaisen 福開森 (John C. Ferguson, 1866-1945).

87 *ibid.*, p. 87

88 *ibid.*, p. 89

89 Selon Aoki Masaru, il n'a pas réussi à trouver ce terme dans les sources chinoises. AOKI Masaru, *op.cit.*, p. 5

illustres, tels que Josetsu 如拙 (?-?, paravent conservé au temple Ryûkôin 龍光院 à Kyôto), Sesshû 雪舟 (1420-1506?), Oguri Sôkei 小栗宗継 (?-?, au Yôtokuin 養徳院 du monastère Daitokuji 大徳寺, 1490), Kanô Motonobu 狩野元信 (1476?-1559, Reiunin 靈雲院 du monastère Myôshinji 妙心寺, 1543) s'y seraient essayés<sup>90</sup>. Réunissant un paysage (*sansui* 山水) et des personnages (*jinbutsu* 人物), ces peintures, pour la plupart à l'encre, représentent des lettrés, vieux et retirés dans les montagnes, s'adonnant au plaisir des quatre arts nobles. Dans son *Shôbeiga* 『障屏画』 (Tôkyô, Shôgakukan, 1967), Takeda Tsuneo 武田恒夫, spécialiste de la peinture japonaise, classe le *kinkishoga* dans la catégorie des *kankai jinbutsu zu* 鑑戒人物図, c'est-à-dire les peintures de personnages « moralisateurs », qui, mettant en exergue la sagesse et la vertu des personnalités célèbres du passé, ont pour but d'« éduquer » visuellement des dirigeants politiques<sup>91</sup>. Ce genre bien répandu en Chine a été adopté au Japon avec la montée du confucianisme.

### C. *Kinkishoga* II - les iconographies et le go

Kaihô Yûshô 海北友松 (1533-1615), peintre de l'époque de Momoyama, est sans doute l'artiste qui a créé le plus d'images sur le *kinkishoga* : plus de cinq peintures nous sont parvenues. Elles ont chacune un style différent et nous montrent diverses possibilités iconographiques de ce thème. Observons ces oeuvres tout en nous intéressant à la représentation du jeu de go et de ses joueurs. La préférence de Yûshô pour le *kinkishoga* est

90 SUGIMOTO Sonoko, KAWAI Masatomo, *op. cit.* p. 88

91 TAKEDA Tsuneo *Shôbeiga*, collection « Genshoku Nihon no bijutsu » 13, Tôkyô, Shôgakukan, 1967, p. 206 武田恒夫 『障屏画、原色日本の美術 13』 東京、小学館、1967



Fig. 2-10

**Kinkishoga zu** 琴棋書画図

Kaihō Yūshō, vers 1580?

Paire de paravent à six volets

154,0x354,0cm (Chacun), Encre sur papier

Freer Gallery of Art, Washington D.C.

souvent expliquée par la fierté de son origine guerrière<sup>92</sup>. Son père est un des vassaux fidèles de la famille Asai 浅井, seigneur de guerre contrôlant la région du lac Biwa. Pourtant, Yūshō, dès sa prime enfance, est envoyé dans un temple et suit une voie religieuse, tout en apprenant en même temps la peinture de l'école

Kanō. Lorsque Asai Nagamasa 浅井長政 et ses vassaux, y compris les Kaihō, sont exterminés par Oda Nobunaga 織田信長 en 1573, il décide de retourner au monde laïc pour devenir samouraï. L'orientation de sa vie change encore profondément lorsque son talent de peintre est reconnu par Toyotomi Hideyoshi 豊臣秀吉 : il se consacre dès lors à la peinture, mais ses oeuvres sont marquées par l'esprit guerrier et pour lui le *kinkishoga*, par son aspect moralisateur, est un thème qui le traduit parfaitement<sup>93</sup>.

Le paravent conservé à la Freer Gallery of Art (Fig. 2-10) serait une des premières productions de Yūshō<sup>94</sup>, qui était pourtant déjà quinquagénaire à l'époque. La

92 SUGIMOTO Sonoko, KAWAI Masatomo, *op. cit.*, p. 104

93 *ibid.*, p. 104

A propos de la biographie de Yūshō, *Nihon bijutsushi jiten*, Tôkyô, Heibonsha, 1987, p. 141

94 *Nihon Bijutsukan*, Tôkyô, Shôgakukan, 1992, p. 586-587

représentation du thème du « go » dans cette œuvre, influencée par le style de Kanô Eitoku 狩野永徳 (1543-1590), est classique et nous rappelle la peinture sur l'instrument *kangen* du Shôsôin : deux ermites jouent au go dans la nature à côté de spectateurs. La seule différence entre les deux images consiste en la présence d'un garçon parmi ces derniers. Comme nous l'avons vu dans l'histoire du « manche pourri », des enfants, tout comme de vieux ermites, apparaissent constamment dans les contes taoïstes, ce qui est également le cas pour les peintures de *kinkishoga*. A gauche des joueurs de go, on aperçoit le thème de la « peinture » symbolisé par un rouleau que porte un garçon.

Le monastère Kenninji 建仁寺, dont la résidence du supérieur *jûshoku* (*bonbô-bôjô* 本坊方丈) a été reconstruite en 1599, est considéré comme un des premiers lieux de production de Yûshô<sup>95</sup> : on retrouve au total cinquante-deux peintures, la plupart sur cloisons coulissantes. Le peintre traite de nombreux thèmes, dont celui des « quatre passe-temps des lettrés » (Fig. 2-11) peint sur dix *fusuma*, format permettant de représenter des personnages dans un paysage grandiose. Un pavillon au bord de l'eau est un motif récurrent dans le *kinkishoga*, et les joueurs de go, tout comme ceux de *koto* dans l'image précédente, y trouvent volontiers refuge. Cette fois-



Fig. 2-11

**Kinkishoga** (détail)

琴棋書画図

Kaihô Yûshô, 1599

ensemble de dix kakemono  
(fusuma à l'origine)

190,0x81 cm

Encre et couleurs légères sur papier  
Kenninji, Kyôto

La Freer Gallery of Arts attribue cette peinture à Kanô Eitoku. (*Masterpieces of Chinese and Japanese Art, Freer Gallery of Art Handbook*, Smithsonian Institution, Washington, D.C. 1976)

95 SUGIMOTO Sonoko, KAWAI Masatomo, *op. cit.*, p. 98

ci, les joueurs en concentration cèdent leur place à deux personnages méditatifs assis devant un *goban*. Il faut se souvenir que le *Kanshu tu* (cf. supra, Fig.2-8), une des premières iconographies à inclure les quatre passe-temps, représente un lettré en méditation dans son bureau, entouré d'objets nobles.



Fig. 2-12

**Kinkishoga zu byōbu** 琴棋書画図屏風  
(détail du paravent de gauche)

Kaihō Yūshō

Paire de paravent à six volets

156,0x356,0cm, Encre et couleurs légères sur papier  
Reidōin, Kyōto

Le Reidōin 靈洞院 est un des pavillons (*tachū*) du monastère Ken'ninji, où se trouve également un paravent *kinkishogazu* de Yūshō (Fig. 2-12). Deux lettrés, depuis un espace clôturé au bord de l'eau, contemplant le paysage, laissant derrière eux un *goban*. Un enfant les rejoint avec des rouleaux, symboles de la peinture. Ici, le lien entre le jeu et les personnages n'est plus évident et nous ne savons



Fig. 2-13

**Kinkishoga zu byōbu** 琴棋書画図屏風  
(détail du paravent de droite)

Kaihō Yūshō

Paire de paravent à six volets

178,5x363,4cm, Couleurs et or sur papier  
Myōshinji, Kyōto

même pas si ces derniers viennent de quitter leur partie ou passent tout simplement à côté du jeu : Yūshō semble jouer sur l'ambiguïté concernant ce point.

Vers la fin de sa vie, l'imagination créatrice de Yûshô paraît atteindre son apogée, comme le montre une paire de paravents conservé au Myôshinji (Fig.2-13). Il faut noter d'abord qu'il s'essaie ici à la peinture en couleurs, tout comme le *Kakizû* 花卉図 (Image de fleurs) et le *Sansan, Kanzan Jittoku zu* 三酸、寒山拾得図 (Trois sages goûtant du vin, Hanshan et Shide) du même monastère, alors que la plupart de ses oeuvres sont au lavis. Un certain changement s'observe aussi sur le plan iconographique. Le paravent de droite représente quatre vieux lettrés dans la nature. Deux d'entre eux sont assis en face d'un *goban* avec un enfant à côté : cette image du thème « go », paraît à première vue tout à fait classique, sauf que ces derniers semblent somnoler au lieu de jouer, et que l'un porte sur son genou un *koto*, symbole de la musique. Cet aspect symboliste confère à cette image une dimension mystérieuse.

Avant d'aborder la dernière œuvre de Yûshô quelque peu spéciale, résumons d'abord les caractéristiques des peintures des « quatre passe-temps des lettrés » et des représentations de joueurs de go. Le *kinkishoga* combine un paysage « de montagnes et d'eau » et des personnages, ermites et enfants. Le paravent attribué à Sesshû (Fig. 2-14) va plus loin et adopte comme cadre un village bucolique pour faire apparaître également des villageois, mais il s'agit d'un cas exceptionnel.

L'ordre du *kin-ki-sho-ga* n'est pas forcément respecté dans l'image, et le *koto*, le partenaire du



Fig. 2-14

**Kinkishoga zu byōbu** 琴棋書画図屏風  
(détail du paravent gauche)

Attribué à Sesshû, Époque de Muromachi

Paire de paravent à six volets

161,4x357,0cm, Encre sur papier

Eisei bunko, Tôkyô

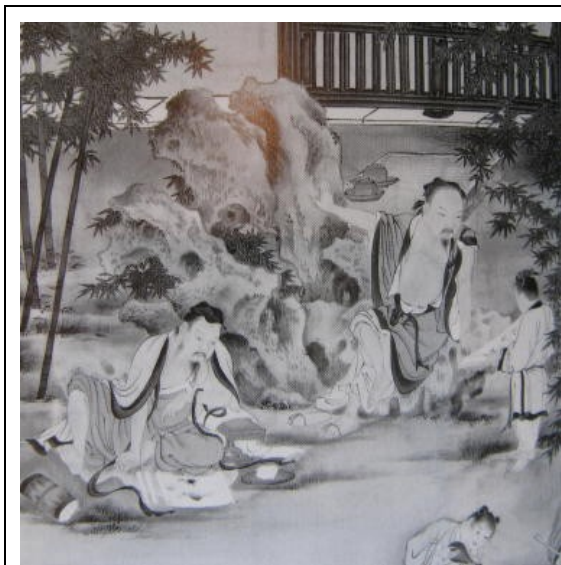


Fig. 2-15

**Kinkishoga zu** 琴棋書画図

(détail du rouleau de gauche)

Kanô Isen'in Naganobu, XIX<sup>e</sup> siècle

Paire de kakemono

122,5x49,5cm, Couleurs sur soie

Linden-Museum Stuttgart Staatliches Museum  
für Völkerkunde

go, ne côtoie pas toujours ce dernier : sur trois paires de paravent à six volets de Yûshô que nous venons de voir, deux mettent dans le même paravent la « peinture » et le « go », une la « musique » et le « go ». La représentation du thème du « go » est variée. « Des joueurs en concentration avec plusieurs spectateurs » est le schéma le plus classique, mais les premiers peuvent être aussi en méditation. Parfois, même une simple présence du matériel peut aussi symboliser le go,

comme on le voit dans le paravent de Yûshô au Reidôin et le *kinkishoga zu* de Kanô Isen'in Naganobu 狩野伊川院栄信 (1775-1828, Fig. 2-15).

Observons maintenant le dernier *kinkishoga* de Yûshô, conservé au Musée national de Tôkyô (2-16). Cette œuvre insolite appartient aux dernières années du peintre tout comme celui du temple Myôshinji. Yûshô est sans doute un des premiers Japonais à faire disparaître les vieux lettrés de l'image du *kinkishoga*. Il les remplace ici par des femmes chinoises, ce qui serait d'une inspiration d'origine continentale. Jeong Dojeon 鄭道伝 (1342-1398), homme politique de la fin du royaume de Koryo et du début du Choson de la Corée, a composé un poème en contemplant un paravent intitulé *Kinkishoga aux femmes*, et des céramiques de la dynastie des Ming représentent aussi des femmes s'adonnant aux



quatre passe-temps des lettrés <sup>96</sup>. Le thème du « go » est symbolisé dans cette peinture par un *goban* qui n'est toutefois pas utilisé : par ailleurs, les femmes contemplant un *kakemono* semblent peu intéressées par le jeu. Certains voient ici un exemple précoce du *mitate*, procédé pictural qui transforme profondément le *kinkishoga* au début du XVII<sup>e</sup> siècle.



Fig.2-16

**Fujo kinkishogazu byōbu**

(*kinkishoga* par femmes, paravent de droite)

婦女琴棋書画図屏風

Kaihō Yūshō

Paire de paravent à six volets

154,0x358,6cm, Couleurs sur papier

Musée national de Tôkyô

<sup>96</sup> *ibid.*, p. 89

## 2-II. Le *Mitate* et le rapport entre les jeux

A l'époque de Momoyama, à l'arrivée d'une paix relative, les peintres s'attachent à décrire la vie des citadins, qui se permettent enfin de s'adonner à des plaisirs variés : se développe alors un nouveau genre pictural, le *Fūzokuga* 風俗画, peinture de genre représentant avant tout les divertissements dans les quartiers de plaisir, officialisés à partir de la fin du XVI<sup>e</sup> siècle. Pourtant, comme si elles réclamaient une filiation avec les iconographies traditionnelles, ces images introduisent discrètement des thèmes classiques, transformés par un procédé appelé *mitate*.

Le *kinkishoga* fait partie des thèmes couramment transformés par le *mitate*. Il se trouve que les quatre passe-temps des « lettrés » sont aussi ceux des courtisanes, « vedettes » de la nouvelle ère : afin de divertir leurs clients, elles se devaient de connaître ces arts nobles<sup>97</sup>, qui furent donc fréquemment pratiqués dans les quartiers de plaisir. Pourtant, adapté au goût de l'époque, leur contenu se transforme aussi, et c'est ce que nous observons dans nombre de peintures du XVII<sup>e</sup> siècle. Avant d'étudier en détail des exemples iconographiques, nous réfléchirons ici sur deux rôles principaux du *mitate* dans les peintures de *kinkishoga*, à savoir « l'actualisation » et le *yatsushi*, « rabaissement » ou « parodie » : cela nous conduira à étudier le rapport entre les jeux, notamment entre le go et le *sugoroku*.

---

97 SHIMIZU Christine, « A qui sont les manches ? » *Les paravents aux vêtements étalés* dans *La revue du Louvre* 1993, 3, Réunion des musées nationaux, p. 73



Fig. 2-17

**Hikone byōbu** (paravent de Hikone) 彦根屏風

Anonyme, vers l'ère Kan'ei (1624-44)

paravent à six volets, 94,6x274,8cm, Couleurs et or sur papier

Musée du château de Hikone

## A. Le *Mitate* et l'actualisation

Kobayashi Tadashi 小林忠, célèbre historien d'art, définit ainsi les peintures de *mitate* (*mitate-e*).

« Appellation générique des peintures qui, tout s'inspirant de la littérature classique, des faits historiques ou des légendes, transcendent les limites temporelles pour représenter ces sujets avec des personnages ou un cadre contemporains du peintre. Il s'agit d'un procédé fréquent dans le *Ukiyo-e*. »<sup>98</sup>

« L'actualisation » est donc un élément clé du procédé *mitate*, qui pourrait se traduire par des mots tels que « transposition » ou « parodie ». Le *kinkishōga* se voit aussi actualisé par le *mitate* et devient un motif courant dans la peinture de genre (*Fūzokuga*), notamment dans celle représentant des scènes du quartier de plaisir. Les quatre passe-temps y sont pratiqués parmi d'autres divertissements par des personnages contemporains. Le thème du *kinkishōga* n'est plus explicitement visible sur l'image, mais présent pour ceux qui sont assez cultivés pour en comprendre la référence : cette subtilité... parfois pédante... est aussi une des caractéristiques du *mitate*. Cependant, transformé, le *kinkishōga* n'est plus le sujet central,

98 「題材を古典文学や故事、伝説、史実などにとりながら、時代を超越して、当世風の人物や背景で表現した絵画の総称。」 Article par KOBAYASHI Tadashi. *Nihon Bijutsushi Jiten*, Tōkyō, Heibonsha, 1987, p. 885

mais tout simplement un motif de la peinture.

Nous pouvons donc distinguer deux types de *kinkishoga* : le *kinkishoga* « pur » qui se focalise sur la représentation des quatre passe-temps, dont on a étudié quelques exemples plus haut ; puis, la peinture de genre intégrant le *kinkishoga* comme motif dans des scènes de divertissements que nous allons observer en détail au chapitre suivant. Pourtant, la frontière entre ces deux types d'image est parfois difficile à distinguer, car le *kinkishoga* « pur » subit aussi une transformation au XVII<sup>e</sup> siècle, comme le montre le *Fujo kinkishoga zu* de Kaihō Yūshō. Étudions d'abord les changements iconographiques de ce thème classique au début du XVII<sup>e</sup> siècle à travers un exemple transformé afin de comprendre les rôles du *mitate*.

Le paravent dit « de Hikone » (Fig. 2-17) est un des exemples les plus connus et un des plus précoces du *kinkishoga* transformé. À première vue, il est difficile de percevoir la référence à ce thème, car le cadre n'est plus la nature mais un quartier de plaisir, et les ermites disparaissent au profit de personnages contemporains. Pourtant, les quatre éléments sont bel et bien présents dans la partie gauche, scène à l'intérieur d'une maison close : le paravent qui, posé au fond de la salle, représente un paysage dans le style chinois, symbolise la « peinture » et rappelle simultanément le cadre original du *kinkishoga*. Les trois autres passe-temps sont, tout comme les personnages, « actualisés », et ce selon le goût des clients. Des femmes et un bonze aveugle jouent du *shamisen*, instrument à la mode, à la place du *koto* ; la « calligraphie » est représentée par une femme rédigeant un billet doux ; le go est remplacé ici par le *sugoroku*, ce qui est fréquent dans les peintures de genre intégrant le thème du *kinkishoga*. Dans certaines images de *mitate* du *kinkishoga*, le *shogi*, jeu

aussi fréquemment pratiqué dans le quartier de plaisir<sup>99</sup>, peut prendre la place du jeu de go (Fig. 2-18). Cependant, ses représentations en image sont relativement peu fréquentes par rapport à celles du go et du *sugoroku*.

Il ne faut pas oublier que c'est uniquement la moitié gauche du paravent de Hikone qui se réfère au *kinkishoga*. La partie droite est une scène à l'extérieur, où se promènent une femme aux cheveux dénoués accompagnée d'une petite *kamuro* (une suivante), une courtisane au chien et un



Fig. 2-18

**Kinkishogazu** 琴棋書画図  
(détail du paravent de gauche)  
Jukei, Epoque d'Edo  
Seconde moitié du XVIII<sup>e</sup> siècle  
Paire de paravents à six volets  
154,1x348cm (chacun)  
Couleurs sur soie  
Collection Sumishō, Tōkyō

A gauche, des femmes jouent au shogi.

*kabukimono*, « homme dévoyé », dans une posture presque contorsionnée. L'ajout de ces personnages nous fait comprendre que le *kinkishoga* n'est pas le sujet central du paravent de cette oeuvre : effectivement, si l'on ne déchiffre pas le subtil jeu iconographique, on pourrait croire à une simple description de la vie dans un quartier de plaisir. Pourtant, la transformation de ce thème dans cette oeuvre nous renseigne sur les principaux changements des peintures du *kinkishoga* au début du XVII<sup>e</sup> siècle.

En ce qui concerne la partie de *sugoroku* dans le paravent de Hikone, il faut avant tout souligner le fait qu'elle est jouée entre une femme et un homme, ce qui est

<sup>99</sup> Les courtisanes devaient apprendre à jouer au go, au *shogi* et au *sugoroku*.  
MASUKAWA Kōichi, *Mono to ningen no bunkashi, 23-II Shōgi II*, Tōkyō, Hōseidaigaku Shuppankyoku,  
1985 p. 199

増川宏一『ものと人間の文化史 23-II、将棋 II』東京、法政大学出版局、1985

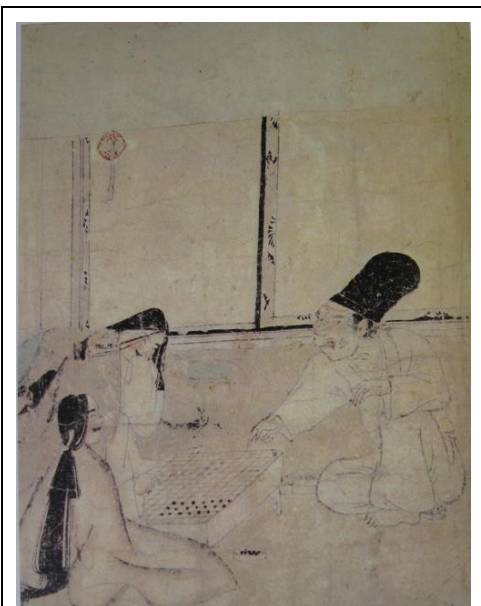


Fig. 2-19

**Yamai no zôshi, Fûbyô ni nayamu otoko**

(Rouleau de maladies, homme souffrant de la maladie « de vent »)

病草子、風病に悩む男

(détail)

XII<sup>e</sup> siècle

Agence de la culture

Un homme souffrant d'une maladie dite « de vent », dont les yeux ne cessent de bouger, tente de poser des pierres de go sur l'intersection, en vain.

extrêmement rare dans les images de jeux de plateau avant le XVII<sup>e</sup> siècle. Les *Genji-e* représentent des femmes jouant au go, mais leur partie n'est jamais mixte. Par ailleurs, le passage dans le chapitre *Aoi* du *Dit du Genji* où le Prince, tourmenté par son amour naissant pour la jeune Wakamurasaki, passe la journée à jouer au go et à un jeu appelé *hentsugi* avec cette dernière<sup>100</sup>, n'a jamais été représenté en image. Il existe certes l'exemple du rouleau horizontal *Yamai no zôshi*, *Fûbyô ni nayamu otoko* 病草子、風病に悩む男 (Rouleau de maladies, homme souffrant de la maladie « de vent », Fig. 2-19), mais ces femmes sont davantage spectatrices cruelles d'un homme souffrant que ses partenaires du jeu. Il est

possible qu'à l'époque, la représentation d'une partie opposant les deux sexes ait été considérée comme trop intime.

Les peintures du *kinkishoga* du début du XVII<sup>e</sup> siècle ne se contentent plus d'ermites anonymes, mais cherchent à « jouer » sur la représentation des personnages.

Certaines peintures associent le thème du *kinkishoga* avec celui du *Chikurin no Shichiken* 竹林の七賢 (Sept sages de la forêt de bambou, Fig. 2-20) ; Kanô Takanobu a introduit des

100 「つれづれなるままに、ただこなたにて碁打ち、偏つぎなどしつづ日を暮らし給に」  
*Genjimonogatari 1*, collection « Shin nihon koten bungaku taikai » 19, Tokyô, Iwanami, 1993, p.329

contes taoïstes et réalisé une combinaison unique (Fig. 2-5) ; Kaihō Yūshō a remplacé les ermites par des femmes, Kanō Sansetsu 狩野山雪 (1589-1651) par des enfants<sup>101</sup>. Mais en règle générale, la présence féminine est privilégiée par la nouvelle tendance, et pour la représentation du thème « go », « l'affrontement mixte » devient courant.

Ainsi, Kanō Tan'yū 狩野探幽 (1602-1674) introduit des femmes - peut-être des *Tennyō*, femmes célestes - , et les oppose aux ermites (Fig. 2-21). Quant à un peintre proche d'Iwasa Matabei, il représente également une partie de go jouée entre une jeune femme et un homme, cette fois-ci habillés de manière contemporaine (Fig. 2-22) : nous pouvons donc constater une volonté d'« actualisation », caractéristique du procédé *mitate*. Pourtant, le degré de transformation reste modéré par rapport à la peinture de genre : elle concerne



Fig. 2-20

**Chikurin no Shichiken** (détail) 竹林七賢  
Unkoku Tôgan (1547-1618)  
paire de paravent à six volets  
156,3x359,6cm, Encre sur papier  
Eiseibunko, Tôkyô



Fig. 2-21

**Kinkishoga zu** 琴棋書画図 (détail)  
Kanō Tan'yū, 1634  
Fusuma, 192,0x165,0cm  
Encre et couleurs légères sur papier  
Château de Nagoya

101 Il s'agit du *Kodomo kinkishogazu*, conservé au Tenkyūin dans le monastère Myōshinji à Kyōto. OKUDAIRA Shunroku, *E ha Kataru 10 - Hikone Byōbu, Mugongeki no enshutsu* (Peinture raconte – Le paravent de Hikone, mise en scène d'un théâtre sans paroles), Tôkyô, Heibonsha, 1996, p. 96 奥平俊六、『絵は語る 10 - 彦根屏風、無言劇の演出』東京、平凡社、1996



Fig. 2-22

**(Mitate) Kinkishoga zu**

見立琴棋書画図

École d'Iwasa Matabei

Kakemono

115,3x51,3cm

Encre et couleurs sur papier

Cleveland Museum of Art

principalement les personnages, et les quatre passe-temps restent inchangés. Le cadre est certes transposé dans une demeure, mais certains éléments suggèrent plutôt un goût aristocratique de l'image<sup>102</sup>, loin de l'ambiance d'un quartier de plaisir. Ce type de *mitate-kinkishoga* est relativement rare avant l'arrivée de l'estampe, qui met en scène des femmes, surtout des courtisanes, s'adonnant aux quatre arts.

Les visages des joueurs du paravent de Hikone sont aussi intéressants à observer. A la différence du *kinkishoga* où le regard des ermites concentrés est fixé sur le plateau, ils se regardent et se sourient ; le jeune homme fait un calcul ou désigne quelque chose des doigts (Fig. 2-23). L'ambiance est donc plutôt décontractée, ce qui est rare

dans la représentation des joueurs. Le *sugoroku* est certes un jeu animé<sup>103</sup>, mais il existe également des images de joueurs de *sugoroku* en concentration. Le *Yûraku jinbutsuzû*

102 Tsuji Nobuo indique que l'aristocratie de l'époque disposait des tatamis au sol lors d'une sortie, tout comme le personnage au bas de l'image pratiquant la peinture au lavis.

TSUJI Nobuo, *Iwasa Matabei* dans la collection « Nihon bijutsu kaiga zenshû » 13, Tôkyô, Shûeisha, 1980 p. 139 辻惟雄『岩佐又兵衛、日本美術絵画全集 第十三巻』東京、集英社、1980

103 « A chaque coup, mieux vaut remplir rapidement le plateau avec des pions, sans mettre trop d'intervalle. Entre-temps, il faut avant tout essayer de dérober le regard de l'adversaire pour jouer des coups impossibles. La courtisane, mécontente, fera des remarques pour le corriger ; parfois on se dispute, parfois on se bat avec les mains ; c'est ainsi que l'on joue au *sugoroku*. Dans ce lieu de perdition, il n'est que des novices qui y jouent sérieusement, et cela, paradoxalement, n'est pas adapté à l'ambiance. »

「打ちかかりは間をあらせず、はやく石をみたしたるよし。其内に目をぬすみゆかぬ所をや、とかく無理をいふにしけり。女郎これを糺さんとて改むるに、或はいひまけ或はあらしひ、手を取りあひなどするにぞ、双六は打たれる物なる。傾国の座にて、律儀に打つは初心のいたり、かえって無興の沙汰なるべし」 *Shikidô Okagami*, tome deux 『色道大鏡巻二』 Cité dans le OKUDAIRA Shunroku, 1996, *op.cit.*, p. 90



*haritsuke byōbu* 遊樂人物図貼付屏風 (paravent de personnages se divertissant) de Hishikawa Moronobu 菱川師宣 (1618 ?-1694) est calqué sur le paravent de Hikone (Fig. 2-24) ; le geste des doigts du joueur au premier plan, la manière de s'asseoir de l'autre et le spectateur cachant la partie inférieure du visage, bref leur posture est semblable. Cependant, leurs visages sont plutôt sérieux et celui qui jette les dés ne regarde que le plateau ; par ailleurs l'ajout d'une deuxième spectatrice qui, debout et une main à la bouche, les observe d'un air presque inquiet, accentue le « suspens » entourant la partie. Cette différence entre les deux images met en évidence la volonté du peintre du paravent de Hikone de se démarquer de l'iconographie classique du *kinkishōga*, marquée par la sérénité.



Fig. 2-23 (Détail de Fig. 2-17)



Fig. 2-24

**Yūroku jinbutsuzū haritsuke byōbu**  
 (Paravent de personnages se divertissants, détail)  
 遊樂人物図貼付屏風  
 Hishikawa Moronobu, XVII<sup>e</sup> siècle  
 Musée Idemitsu, Tôkyō

Cette représentation de joueurs « décontractés » a des prédécesseurs. Un éventail attribué à l'école Tosa (Fig. 2-25) représente un homme et un bonze jouant au *sugoroku*, mais ces derniers se regardent, et le second ainsi que le spectateur assis à côté du *goban* désignent quelque chose de leur index<sup>104</sup>. Il semble que déjà à l'époque de

104 Okudaira Shunroku, tout en faisant remarquer la ressemblance de la posture des joueurs avec celle du paravent de Hikone, souligne qu'il s'agit d'un exemple précoce de la représentation de jeux pratiqués devant un paravent. *ibid.*, p. 95-96



Fig. 2-25

**Yûrakuzu Senmen**

(Éventail aux divertissements) 遊楽図扇面

École Tosa ?, Époque Muromachi, XV-XVI<sup>e</sup> siècle

Album, 30,6x51,3cm, Couleurs et or sur papier

Musée national de Tôkyô

Muromachi, le peintre ait  
cherché de nouvelles  
possibilités

iconographiques pour les  
joueurs des jeux de  
plateau. Dans le paravent

*Umaya zu* 厩図 conservé  
au Musée national de  
Tôkyô se trouvent deux  
joueurs de *shogi*, un

guerrier et un bonze : le premier, est-il impressionné par un bon coup de l'adversaire ? Il met une main sur sa tête comme s'il était pris de court, et rit de bon coeur (Fig. 2-26). Il s'agit d'un geste inhabituel chez les joueurs des jeux de plateau. Kanô Tan'yû, qui, dès 1634, s'affranchit de l'iconographie classique pour introduire des femmes célestes dans son *kinkishoga*, reprend, huit ans plus tard pour le même thème, ce geste humoristique pour des ermites (Fig. 2-27).

La nouvelle expression des joueurs dans le paravent de Hikone se situe sans doute dans la lignée des peintures décrivant la vie des guerriers. Il ne s'agit certes pas ici d'un *mitate* à proprement parler, mais le peintre, après avoir changé le type des joueurs, cherche certainement une représentation apte au *kinkishoga* actualisé. Cette ambiance décontractée évoque celle du quartier de plaisir, le nouveau cadre de ce thème.

## B. Le *Mitate* et le *Yatsushi*

Le paravent de Hikone remplace le go par le *sugoroku* : celui-ci participe au procédé *mitate* et actualise, en tant que jeu à la mode, l'image du *kinkishoga*. Effectivement, nombre de peintures de la première moitié de l'époque d'Edo implique ce jeu de dés joué dans les quartiers de plaisir, ce qui prouve sa popularité. Or, l'actualisation n'est pas la seule fonction du *mitate* :

« Le *mitate* transforme le monde élégant en un monde vulgaire, donc certains préfèrent l'appellation de peintures *yatsushi*. »<sup>105</sup>

Le mot *yatsushi* désigne le déguisement d'un personnage noble pour passer « incognito »<sup>106</sup> : en ce qui concerne le *mitate-e*, il doit se traduire par « rabaissement » ou « parodie » du sujet. Le

jeu de *sugoroku* n'est pas étranger à cette caractéristique particulière au procédé *mitate*. Dans les peintures de *kinkishoga* transformé, celui-ci se montre comme un jeu « vulgaire » par rapport au jeu de go.

De fait, les principaux jeux de plateau - le go, le *sugoroku* et le *shogi*, sont

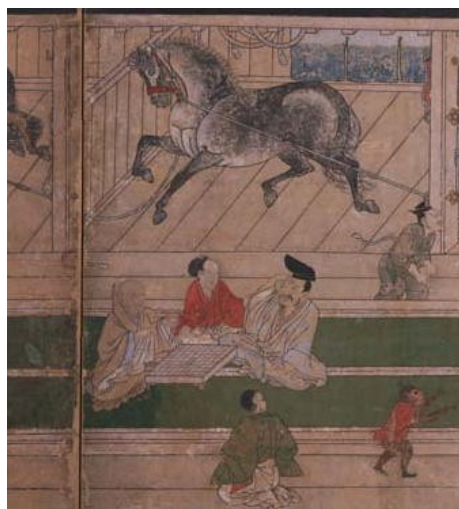


Fig. 2-26

**Umayazu** 厩図

(détail du paravent gauche)  
Musée national de Tôkyô



Fig. 2-27

**Kinkishoga zu** 琴棋書画図(détail)

Kanô Tan'yû, 1642

Ensemble de quatre petits fusuma sur  
l'espace *tenbukuro*

21,7x44,5cm, Encre sur papier  
Shôjûraigôji, Shiga

105 「これは、雅の世界を俗の世界に変容させるもので、「やつし絵」と呼ぶべきだとの意見もある。」 Article par OKUBO Jun'ichi. *Nihon Bijutukan*, Tôkyô, Shôgakukan, 1997, p. 777

106 「やつす 1.目立たぬ姿に変える。みすぼらしく様子を変える」 *Kôjien*, Tôkyô, Iwanami, 1995, p.2578 『広辞苑』、東京、岩波、1995

associés comme jeu de plateau, mais n'ont pas tout à fait le même statut. Le go et le *sugoroku* sont dotés d'une longue histoire au Japon. Depuis leur arrivée de Chine, ils ont été traités tant pareillement que différemment. Nous avons vu le cas du code *Yôro* qui interdisait aux religieux le *sugoroku* tout en autorisant le go : cependant, dans le même code, nous trouvons un article concernant la vie des bureaucrates qui dit ainsi quant à leurs comportements durant le deuil familial :

« Quatre-vingt coups de bâton pour ceux qui ont pratiqué des jeux divers (zatsugi 雑戯). Ceux-ci désignent le *sugoroku*, le go et d'autres jeux du même type. »<sup>107</sup>

Jeux d'argent tous deux, ils sont condamnés par les bouddhistes pratiquants comme

Yoshida Kenkô 吉田兼好 (1283-1350?), qui note dans *Les heures oisives* :

« Ainsi parla un saint moine : « Ceux qui aiment le jeu de go ou le jeu de *sugoroku* et qui y passent les jours et les nuits, me semblent commettre un péché pire encore que les Quatre péchés et Cinq trahisons. » Cette parole reste encore dans mes oreilles et je la trouve excellente. »<sup>108</sup>

Ce dénigrement met paradoxalement en évidence l'engouement de la société pour ces jeux.

Sei Shônagon avoue :

« Choses qui distraient dans les moments d'ennui. Les romans, le jeu de go, le jeu de *sugoroku*. »<sup>109</sup>

Les deux jeux sont ainsi considérés comme un ensemble, pour leur côté à la fois distrayant et nocif.

Les chapitres *Suma* et *Shiigamoto* du *Dit du Genji* parlent d'une demeure équipée

107 MASUKAWA Kôichi, 1995, *op. cit.*, p.141

108 「「囲碁・双六好みて明かし暮らす人は、四重五逆にも勝れる悪事とぞ思ふ」とある聖の申ししこと、耳にとどまりて、いみじく覚え侍り」

*Hôjôki – Tsurezuregusa*, collection « Shin nihon koten bungaku taikai » 39, Tôkyô, Iwanami, 1989, p. 186

『方丈記・徒然草、新日本古典文学大系 39』東京、岩波書店、1989

*Les heures oisives*, Gallimard – Connaissance de l'Orient, 1968, p. 102 (traduction : Charles Grosbois, Tomiko Yoshida)

109 「つれづれなぐさむもの 碁、双六、物語」

*Makura no sôshi*, collection « Shin nihon koten bungaku taikai » 25, Tôkyô, Iwanami, 1991, p. 181

*Notes de chevet*, Connaissance d'Orient, Gallimard / Unesco, 1985, Traduction d'André Beaujard (légèrement modifié) p. 161

des plateaux de go, de *sugoroku*<sup>110</sup>, ce qui montre qu'ils étaient autant pratiqués chez les aristocrates. Pourtant, Murasaki Shikibu semble estimer plus le go et lui consacre plus de scènes qu'au *sugoroku*. Par ailleurs, dans le chapitre *Eawase*, elle fait dire à Moro no miya, prince qui a arbitré le concours de peintures :

« L'art de manier le pinceau toutefois, ou le jeu de go, révèlent curieusement la part du génie propre. Certes il peut arriver qu'un sot peigne ou joue admirablement sans grand effort, mais il semble bien que ce soit surtout parmi les enfants de bonne maison que l'on trouve des gens remarquablement doués qui prennent intérêt à tout, et y réussissent. »<sup>111</sup>

Le go était donc considéré comme le jeu intellectuel par excellence, ce qui le distingue du *sugoroku*, synonyme de jeu de hasard<sup>112</sup>. Les rouleaux de *Shokunin uta awase* 職人歌合 (concours de poèmes par toute sorte d'artisans), de l'époque de Kamakura et de Muromachi représentent un *bakuchi uchi*, « parieur », avec le jeu de *sugoroku*. Les jeux de plateau, tout en formant un ensemble comme activité d'agrément, sont hiérarchisés, et par sa complexité et son image noble, le go en occupait le sommet.

Cette différence se reflète également dans leur représentation picturale. Au troisième volume du rouleau

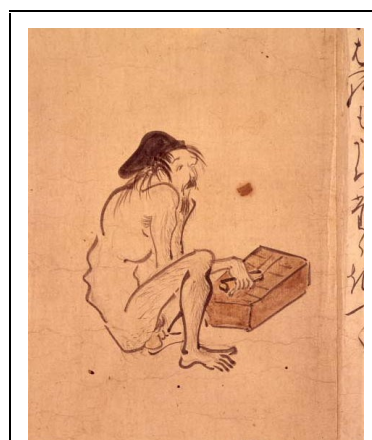


Fig. 2-28

**Tôhokuin shokunin uta awase emaki**

(Concours de poèmes à Tôhoku-in par toute sorte d'artisans, détail) 東北院職人歌合絵巻

époque de Kamakura  
XIV<sup>e</sup> siècle

Rouleau horizontal  
29,1x544,5cm

Encre et couleurs légères sur papier

Musée national de Tôkyô

Le « parieur » est représenté tout nu.

110 Ils parlent aussi du jeu de *tagi*.

111 *Le Dit du Genji*, tome 1, Publications orientalistes de France, 1988 p.359

「筆とる道と碁打つこととぞ、あやしう魂のほど見ゆるを、深き労なく見ゆるおれ者も、さるべきにて描き打つたぐひも出て来れど、家の子の中には、なほ人に抜けぬる人、何ごとをも好み得けるとぞ見えたる」

*Genjimonogatari 2*, collection « Shin nihon koten bungaku taikei » 20, Tokyô, Iwanami, 1994, p.182-183

112 Cela dit, dès l'époque de Heian, on se rendait déjà compte que le *sugoroku* requérait beaucoup de techniques.

MASUKAWA Kôichi, 1995, *op. cit.*, p. 193



Fig.2-29

**Chôjûjinbutsu giga, troisième volume** (Images comiques d'animaux et d'hommes, détail)

鳥獣人物戯画、丙巻

XIII<sup>e</sup> siècle ?, Rouleau horizontal

30x1130cm, Encre sur papier

Kôzanji, Kyôto

Les bonzes jouent au go, au shogi et au sugoroku. Le peintre, toujours plein d'humour, représente un vieux prêtre donnant un conseil à son garçon favori pour l'image de shogi.

*Chôjû jinbutsu giga* 鳥獣人物戯画 (XIII<sup>e</sup> siècle, Fig. 2-29), nous voyons des bonzes jouant au go, au shogi et au sugoroku. Ceux qui jouent aux deux premiers jeux « intellectuels » semblent en pleine concentration. L'image du sugoroku est fort particulière : un bonze, tout nu comme le parieur du rouleau *Tôbokuin shokunin uta eawase emaki* 東北院職人歌合絵巻 (Fig. 2-28), est en train de supplier son adversaire de lui rendre quelque chose. Sans doute avait-il tout perdu, même son habit à l'issue d'une partie. Le sugoroku est un jeu dangereux : ainsi nous met en garde cette image tragicomique.

Les jeux de plateau sont couramment pratiqués même après l'époque de Heian, notamment dans la haute société. Certaines images commencent à réunir les trois, à l'instar de *Chôjû jinbutsu giga zu* et *Umayu zu*, et comme nous allons le voir, les paravents du type *Teimaiyûraku zu* (divertissements dans une demeure) qui introduisent souvent le *kinkishoga* comme motif,

dressent également cette liste picturale des jeux de plateau. Pourtant, la hiérarchie des jeux

semble maintenue. La peinture appelée *kinkishoga – bunjin no shosai* 琴棋書画、文人の書齋 (Les quatre passe-temps - Cabinet d'un lettré, Fig. 2-30) de Kawahara Keiga 川原慶賀, peintre de Nagasaki qui a travaillé pour le compte de Siebold<sup>113</sup>, est un exemple intéressant qui nous rappelle la tradition chinoise des peintures au lettré en méditation dans son cabinet. Compte-rendu visuel de la vie japonaise



Fig. 2-30

**Kinkishogazu – bunjin no shosai**

(Quatre passe-temps des lettrés, bureau d'un lettré, détail) 琴棋書画図、文人の書齋  
Kawahara Keiga, vers 1823-29

Paire de kakemono

53,0x89,0cm, Couleurs sur soie

Rijksmuseum voor Volkenkunde, Leiden

Des plateaux de go et de shogi se trouvent dans le bureau d'un lettré.

pour les Hollandais, ce rouleau décrit la vie d'un lettré japonais entouré d'objets nobles. Or, y sont présents les plateaux de go et de *shogi*, deux jeux comportant le caractère chinois de *ki* 棋<sup>114</sup> de *kinkishoga*, mais non celui de *sugoroku* : ce dernier est donc placé en-dessous des jeux intellectuels.

En outre, le jeu de *sugoroku* est doté d'une force de *yatsushi* – « rabaissement ».

Le *Osoku kasen zukan* 偃息歌仙図卷 (Images licencieuses des trente-six poètes immortels,

Fig. 2-31) de Goshun 呉春 (1752-1811) est la parodie d'une iconographie classique, fondé

113 Philippe Franz von Siebold (1796-1866) est un médecin et naturaliste d'origine bavaroise. En 1823, il se joint à la légation scientifique hollandaise et part au Japon, où il passe six ans durant lesquels il enseigne la médecine occidentale et l'histoire naturelle aux Japonais.

114 Pour le jeu de go, dont l'appellation correcte est *igo*, il existe plusieurs possibilités d'écriture. De nos jours, on écrit 囲碁 au Japon mais 圍棋 (*Weiqi*) en Chine.



Fig.2-31

**Osoku kasen zukan** (images licencieuses des trente-six poètes immortels, détail)

偃息歌仙図巻

Goshun

Rouleau horizontal

Musée Itsuô, Osaka



Fig.2-32

**Saigyô hôshi gyôjô emaki**

(Rouleau enluminé des Actes du moine Saigyô détail)

西行法師行状絵巻

Tawaraya Sôtatsu, 1630, copie d'après le rouleau de Kaida Uneme no suke Minamoto no sukeyasu réalisé en 1500

Rouleau horizontal

Musée Idemitsu, Tôkyô

A gauche de l'image, dans la salle à côté de l'accueil se trouve un plateau de sugoroku.

sur l'esprit du *kyôka* 狂歌<sup>115</sup>. Le peintre représente dans leur intimité les poètes et poétesses, qui s'adonnent à des jeux enfantins ; à côté de Sakanoue no Korenori 坂上是則 et Fujiwara no Motozane 藤原元真 qui jouent à « je te tiens, tu me tiens par la barbichette », Koôkimi 小大君 et Fujiwara no Nakafumi 藤原仲文 sont en train de disputer une partie de *sugoroku*, le plus animé, et sans doute le moins sérieux des trois jeux de plateau.

Enfin, le *sugoroku* est un jeu lié au plaisir. Le rouleau *Saigyô hôshi gyôjô emaki* 西行法師行状絵巻 (Rouleau enluminé des actes du

moine Saigyô, Fig. 2-32) par Tawaraya Sôtatsu 俵屋宗達 (?-1643 ?) est une copie d'une

115 L'article de SAKAKIBARA Satoru *Kasen e no seiritsu to gigaka* (naissance de la peinture des poètes immortels et de sa parodie), dans *Hizô nibon bijutsutaikan, Daiei Hakubutsukan 3*, Tôkyô, Kôdansha, 1993 p. 220-225 榎原悟 『歌仙絵の成立と戯画化』、『秘蔵日本美術大観3, 大英博物館3』東京、講談社、1993



oeuvre réalisée au début du XVI<sup>e</sup> siècle. Dans le deuxième rouleau, Saigyô, moine-poète célèbre du XII<sup>e</sup> siècle, cherche une nuit refuge dans une maison close dans un village dénommé Eguchi. Dans la salle à côté de l'accueil, où attendent deux prostituées, est posé un jeu de *sugoroku*, comme si ce motif indiquait la nature du lieu. Et comme nous allons le voir, dans la peinture de genre, il est souvent associé à la vie des courtisanes.

La différence du traitement iconographique entre le go et le *sugoroku* est évidente. Lorsque le procédé du *mitate* remplace le jeu, il substitue le monde de plaisir à celui d'intelligence et de noblesse. Tout comme l'image d'une partie entre un homme et une femme, cela était beaucoup plus provoquant à l'époque qu'il pourrait sembler à nos yeux.

## 2-III. La peinture de genre et le motif des joueurs

Comme nous l'avons évoqué plus haut, le *kinkishoga* constitue un motif fréquent dans la peinture de genre à partir du XVII<sup>e</sup> siècle. Il est introduit, sous une forme actualisée par le *mitate*, dans deux types d'images : l'un est la peinture avec courtisanes, qui est à l'origine du genre du *bijinga* 美人画, portrait de beautés ; l'autre est le *Teinai Yûrakuzu*, qui représente, en grand format, divers divertissements dans une demeure. Dans les deux cas, le mode d'intégration du *kinkishoga* diffère, ainsi que celui du thème du « go ». Ces deux thèmes se transforment dans de nouveaux cadres, et à l'issue de ce processus, le motif du jeu et des joueurs se dissocient finalement du thème classique pour donner naissance à de nouvelles possibilités iconographiques. Quant à la représentation du jeu de go, il s'agit, en quelque sorte, d'un point d'aboutissement. Bientôt survient l'époque de l'estampe, qui y apporte des changements radicaux en introduisant des éléments théâtraux.

### A. La peinture de courtisanes et le jeu de *sugoroku*

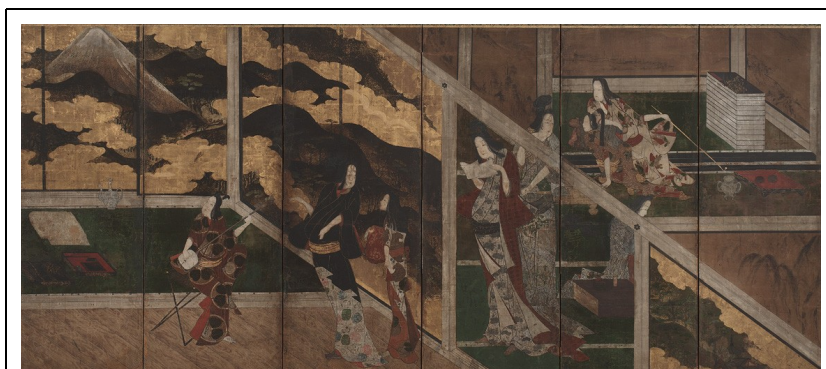


Fig. 2-33

#### **Courtisanes dans un intérieur**

Anonyme, ère Kan'ei (1624-1644)

Paravent à six volets

150x350cm, Couleurs et feuilles d'or sur papier

Freer Gallery of Art, Washington D.C.

Le thème du *kinkishoga* est omniprésent dans les peintures représentant des courtisanes, car ces dernières se devaient de connaître ces arts. Le paravent

*Courtisanes dans un intérieur* conservé à la Freer Gallery of Art en est un exemple (Fig. 2-33). Tout comme le paravent de Hikone, non seulement les personnages, mais aussi le cadre et les quatre passe-temps sont actualisés. Une des caractéristiques de cette image est la représentation du thème de la « peinture ». Celui-ci n'est pas symbolisé par l'activité des courtisanes, mais par les portes coulissantes (*fusuma*), de la même manière que le paravent de Hikone, où le paravent



Fig. 2-34

**Musiciennes sous les cerisiers en fleurs**

Anonyme, ère Kan'ei (1624-1644)

Paravent à deux volets

166,4x172cm

Couleurs et feuilles d'or sur papier

Musée Idemitsu, Tôkyô

représentant le paysage au lavis nous rappelle le cadre originale du *kinkishoga*. Cependant, dans les « Courtisanes dans un intérieur », certes la salle de droite est décorée des cloisons dans le style chinois, mais le lien avec ce thème classique est rendu plus flou par l'ajout des portes dans le style japonais (*Yamato-e*) représentant le mont Fuji dans la salle de gauche.

« La peinture n'étant que rarement l'apanage des courtisanes, elle est plus difficilement rendue dans ces compositions. Elle peut être symbolisée par un paravent peint, mais elle est, le plus souvent, omise. »<sup>116</sup>

La représentation du thème « peinture » constitue donc un critère pour juger si l'attention du peintre se porte sur la description de la vie des courtisanes ou sur celle du sujet même du *kinkishoga*. Dans cette oeuvre, les quatre arts sont simplement des éléments évocateurs de leur vie quotidienne. Le thème « go » est ici représenté par un *goban*, à peine visible devant le *tokonoma*, et un plateau de *sugoroku*. De manière générale, dans les peintures de courtisanes auxquelles se mêle le *kinkishoga*, le matériel de jeux de plateau est souvent

116 SHIMIZU Christine, *Peintures de beautés, Femmes du Japon*, Imprimerie nationale Editions, 1997, p. 88



Fig. 2- 35

**Fujo yûrakuzu byōbu (Matsuura Byōbu)**

(Paravent aux divertissements par femmes, panneau de gauche)

婦女遊楽図屏風 (松浦屏風)

Première moitié de l'époque d'Edo

Paire de paravent à six volets

155,5x361,6cm (chacun), Couleurs et or sur papier

Yamato Bunkakan, Nara

disposé sans joueurs autour. A cet égard, il est significatif que le paravent *Musiciennes sous les cerisiers en fleurs* du Musée Idémitsu (Fig.2-34) se focalise sur des courtisanes en action, c'est-à-dire celle qui

joue du *shamisen* (symbole de la « musique ») et celle qui lit une lettre (symbole de la « calligraphie »), et fasse disparaître la « peinture » et le « go ».

Pourtant, les jeux de plateau, à la différence du thème de la « peinture », réussissent à préserver leur existence d'une façon singulière dans ces portraits de courtisanes. Observons maintenant le paravent dit de « Matsuura » (Fig. 2-35). Son panneau de gauche est un *mitate* du *kinkishoga* : la « peinture » est absente, mais le « go » est représenté par un plateau de *sugoroku* sans que personne n'y joue. Comme nous l'avons vu précédemment, celui-ci remplace souvent le go dans le *kinkishoga* transformé. Masukawa Kôichi indique notamment l'abondance de peintures illustrant des joueuses<sup>117</sup> : c'était donc un jeu très prisé par les femmes.

Le peintre décrit avec un soin extrême les kimonos des courtisanes, ce qui a valu à cette oeuvre des commentaires la qualifiant de « défilé de mode »<sup>118</sup>. Dans le

117 MASUKAWA Kôichi, 1995, *op.cit.* p. 259

118 YAMANE Yûzô, *Momoyama no fûzokuga* (Peinture de genre de l'époque Momoyama), collection

deuxième volet en partant de la droite, non loin du plateau de *sugoroku*, est posé un kimono plié. Cela nous rappelle les paravents de *Tagasode zu* (De qui sont ces manches ?), datant probablement aussi de la première moitié du dix-septième siècle, qui représentent des *kosode*, ancêtres du kimono, accrochés à un porte-vêtement. Curieusement, dans ces oeuvres, la présence du plateau de *sugoroku* est constante<sup>119</sup>.

Il faut savoir que ces images sont fondées sur un poème tiré de *Kokin wakashû* du X<sup>e</sup> siècle :

Plus encore que leur couleur  
ce fut leur parfum qui m'émut  
De qui sont ces manches  
qui ont effleuré  
Le prunus de ma demeure ?<sup>120</sup>

Grâce à la notoriété de ce poème, le terme *Tagasode* est devenu synonyme de parfum<sup>121</sup>, et



Fig. 2-36

**Tagasode zu**

(De qui sont les manches ?, détail du panneau de droite) 誰が袖図  
Première moitié du XVII<sup>e</sup> siècle  
Paire de paravent à six volets  
148x350,4cm (chacun)  
Encre et couleurs sur feuilles d'or  
Musée national des Arts asiatiques-Guimet, Paris



Fig. 2-37

**Tagasode zu**

Première moitié du XVII<sup>e</sup> siècle  
Paire de paravent à six volets  
172x384cm (chacun)  
Couleurs sur papier et fond de feuilles d'or  
Musée Suntory, Tôkyô

« Nihon no bijutsu » 17 Tôkyô, Heibonsha, 1967 p. 124 山根有三『桃山の風俗画』日本の美術 17、東京、平凡社、1967

119 SHIMIZU Christine, 1993, *op.cit.* p. 73

120 Traduction d'Estelle Leggeri-Bauer, *Images du Monde flottant, peintures et estampes japonaises XVII<sup>e</sup> – XVIII<sup>e</sup> siècles*, Catalogue de l'exposition au Grand Palais, Paris, Éditions de la Réunion des musées nationaux, 2004, p. 118

121 SHIMIZU Christine, 1993, *op.cit.*, p. 61



Fig. 2-38

**Yûjô monkô zu**

(Courtisane se parfumant)

遊女聞香図

Miyakawa Chôshun

Epoque d'Edo, XVIII<sup>e</sup> siècle

Rouleau vertical

87,6x36,7cm, Couleurs sur soie

Musée national de Tôkyô

les spectateurs, en regardant l'oeuvre, doivent percevoir la senteur des kimonos, voire celle des courtisanes qui les portent : l'image, qui ressemble à une nature morte à première vue, revêt alors une allure sensuelle. Et le motif du jeu de *sugoroku* sert à stimuler davantage l'imagination. Rappelons-le, dans le paravent de Hikone, il est joué par un homme et une femme : c'est un jeu opposant volontiers les deux sexes. Ainsi, l'ajout de cet objet rend ces images éloquentes. Le *Tagasode zu* conservé au Musée Guimet (Fig.2-36) pose un plateau de *sugoroku* à côté du porte-vêtement, sur lequel sont suspendus deux kimonos, masculin et féminin<sup>122</sup>. Quant au paravent du Musée Suntory (Fig. 2-37), comme s'il voulait montrer une précipitation de la part des joueurs, le jeu n'est pas totalement rangé et les pions restent sur le plateau.

Le *Tagasode zu* semble dériver de la peinture de courtisanes, et ses premiers exemples - dont fait partie sans doute le paravent de Matsuura - impliquent leurs portraits, parfois aussi des objets évoquant leur vie, dont ceux des quatre passe-temps des lettrés<sup>123</sup>.

122 *Images du Monde flottant, peintures et estampes japonaises XVII<sup>e</sup> – XVIII<sup>e</sup> siècles*, Catalogue de l'exposition au Grand Palais, Paris, Éditions de la Réunion des musées nationaux, 2004, p. 122.

123 Le *Tagasode bijin zu* (paravent *Tagasode* aux jolies femmes) du Musée Nezu représente un instrument de musique, un coffret à lettre en laque noire et un paravent orné d'éventails éparpillés, symboles respectivement de la « musique », la « calligraphie » et la « peinture ». Le jeu n'y est pourtant pas présent.

SHIMIZU Christine, 1993, *op.cit.*, p. 73

Comme le suggère Christine Shimizu, il est possible que le *mitate* du *kinkishoga* soit à l'origine de la présence du *sugoroku* dans le *Tagasode zu*, et qu'il ait ainsi contribué à la diversification iconographique de la peinture de genre. Et le motif du *sugoroku*, dans cette évolution, semble se transformer en symbole de sensualité féminine. Un siècle plus tard, nous retrouvons encore ce lien entre la courtisane, le parfum et le *sugoroku* dans le kakemono,

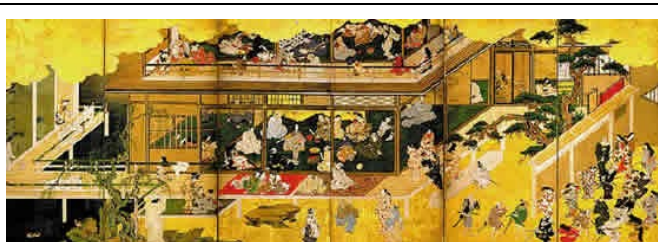


Fig. 2-39

**Teinai yûrakuzu**

(Divertissements dans une demeure) 邸内遊楽図

Anonyme, 1630-1640, Paravent à six volets

89,2x255,4cm (chacun)

Couleurs et feuilles d'or sur papier

Musée municipal d'Ôsaka



(détail)

*Yûjo monkô zu* 遊女聞香図 (Courtisane se parfumant, Fig. 2-38) de Miyakawa Chôshun 宮川長春 (1682-1752), mettant en image une courtisane, assise sur un plateau de *sugoroku*, en train de parfumer son kimono .

## B. La peinture aux « Divertissements dans une demeure »

Dans la première moitié du dix-septième siècle, à côté des peintures aux courtisanes, celles représentant des « divertissements dans une demeure » (*Teinai Yûraku zu* 邸内遊楽図) introduisent aussi fréquemment le motif du *kinkishoga*. Ces oeuvres à grand



Fig. 2-40

**Danjo yûrakuzu**

(Divertissements d'hommes et de femmes, détail) 男女遊楽図

Anonyme, Fin de l'ère Kan'ei (1624-1644)

Paire de paravents à six volets

90,7x277cm (chacun)

Couleurs sur fond de feuilles d'or

Musée MOA, Atami



Fig. 2-41

**Shorei zukushi Emaki**

(Rouleau de tous les arts, détail) 諸礼尽絵巻

Anonyme, Milieu du XVII<sup>e</sup> siècle

Rouleau en un volume

Couleurs sur papier

Museum für Ostasiatische Kunst, Köln

format représentent une maison de plaisir où un grand nombre de personnages s'adonnent joyeusement à toutes sortes de passe-temps, dont les jeux de plateau. Le paravent conservé au Musée municipal d'Ôsaka (Fig. 2-39) est une variante du célèbre paravent dit « du temple Sôôji », dont les motifs ont été repris par d'autres peintures<sup>124</sup>. Au premier étage d'une maison de plaisir, nous voyons l'un à côté de l'autre des personnages jouant au *sugoroku*, une femme lisant une lettre et une courtisane jouant du *shamisen* : la référence au *kinkishôga* dans cette partie de l'oeuvre est évidente.

A côté des joueurs de *sugoroku* se trouvent aussi ceux jouant au jeu de carte (*karuta*), importé naguère par les Occidentaux, et au rez-de-chaussée, une partie de *shogi* est en cours. Dans d'autres paravents de ce type, nous rencontrons les trois jeux de plateau,

124 Okudaira Shunroku indique que sur le plan iconographique, le paravent du Musée municipal d'Ôsaka a exercé une plus grande influence que l'original.

Article par OKUDAIRA Shunroku. *Nihon Bijutukan*, Tôkyô, Shôgakukan, 1997, p. 679



joués côte à côte, comme c'est le cas du *Danjo yûrakuzu* du Musée MOA (Fig. 2-40). Dans cette oeuvre, dont la représentation de la demeure rappelle celle du paravent du Musée municipal d'Osaka, les joueurs sont certes mis à côté d'un homme qui, moitié couché, lit une lettre, motif qui symboliserait le thème « calligraphie ». Cependant, la référence aux quatre passe-temps n'est plus évidente, et le peintre nous montre plutôt sa volonté de dresser la liste des activités ludiques de son époque. Cet esprit d'énumération apparaît clairement dans le rouleau *Shorei zûkushi emaki* 諸礼尽くし絵巻 (rouleau de tous les arts,



Fig. 2-42

**Edo Fûzoku zu Byōbu**

(Paravent de la vie d'Edo, détail)

江戸風俗図屏風

Anonyme, entre l'ère Kanbun (1661-1672) et Genroku (1688-1703)

Paire de paravents à six volets

115,5x361,2cm, Couleurs sur papier

Musée Idemitsu, Tôkyô

Un jeune homme et un bonze jouent au go dans une demeure.

Fig. 2-41), datant également du XVII<sup>e</sup> siècle, qui regroupe les arts de la haute société ; la cérémonie du thé, l'art floral, le tir à l'arc, le poème (*waka*), la danse, le chant, l'apprentissage du confucianisme... la pratique de chaque art est représentée dans une salle, délimitée par des *fusuma*. Les trois jeux de plateau se voient également accorder une place. Il est intéressant de constater que certains motifs dans cette image, tels que des bonzes jouant du *shamisen*, ou un homme se faisant coiffer, sont empruntés à la peinture de divertissements dans une demeure. On pourrait dire que le motif du *kinkishoga*, dans ce type d'images, est développé par l'esprit de *Zûkushi*, énumération.

La représentation des trois jeux dans cette oeuvre est intéressante à observer,

puisque le peintre différencie le type de joueurs : le *sugoroku* est joué par deux femmes, le *shogi* par de jeunes hommes (*wakashû*) et le go par des hommes matures. Nous avons vu que le *sugoroku* était lié à la féminité, mais nous pouvons également constater que le go est mis du côté de la virilité. De fait, nous retrouvons fréquemment le motif de joueurs de go dans les peintures de divertissements dans une demeure, mais ces joueurs sont presque tous des hommes. Parmi ceux-ci, la présence d'un bonze est presque systématique.

Cette iconographie semble avoir une origine quelque peu différente de celle du *kinkishoga*. Après l'époque de Heian où la femme jouait naturellement au go, avec la prédominance guerrière, celui-ci semble devenir un jeu masculin. Dans le *Obusuma no Saburô ekotoba* (Fig.1-26) que nous avons précédemment étudié, ceux qui entourent la partie de go sont tous des hommes : ce fait est d'autant plus significatif que le rouleau joue non seulement sur le contraste entre les modes de vie des deux frères, mais aussi sur la gradation entre les passe-temps masculins et féminins. La scène de go est représentée non



Fig. 2-43

**Saigyô Monogatari Emaki**

(Rouleau enluminé de la vie du moine Saigyô, détail)

西行物語絵巻

Anonyme, Époque de Kamakura, XIII<sup>e</sup> siècle

Rouleau horizontal

29,1x604,3cm, Couleurs sur papier

Musée Jôtenkaku, Kyôto ?

Au nouvel an, à côté de Saigyô qui médite sur sa mort, d'autres bonzes jouent au go.

loin du portail principal de la demeure de Yoshimi Jirô, à gauche d'un rassemblement d'hommes composant des poèmes ; à la scène suivante apparaît la fille du maître, Jihi 慈悲 qui sort timidement sa tête du store pour regarder l'extérieur, et à partir de ce moment-là, nous entrons à l'intérieur de cette maison, où la

présence féminine est plus marquée ; la musique y est jouée par les hommes, mais les dames d'honneur jouant du *koto* et du *biva* y participent aussi ; à la fin de ce petit parcours, nous arrivons à la salle où vivent Yoshimi et sa belle femme, entourés des dames d'honneur.

Nous voyons un bonze parmi les spectateurs de



Fig 2-44

**Hanami Yûrakuzu byōbu**

(Paravent aux divertissements sous les fleurs, détail)

花見遊楽図屏風

Iwasa Matabei, Première moitié du XVII<sup>e</sup> siècle

Paravent à quatre volets

56,0x138,0cm, Couleurs et or sur papier

collection particulière

la partie de go dans le *Obusuma no saburô ekotoba*. Effectivement, les prêtres bouddhistes sont des grands amateurs de ce jeu intellectuel au même titre que les guerriers, comme l'attestent des rouleaux enluminés tels que le *Chôjû jinbutsu gigazu* ou le *Saigyô Monogatari emaki*<sup>125</sup>西行物語絵巻 (Fig. 2-43). De même, dans les paravents *Umayazu* (Fig. 1-27) datant de l'époque de Muromachi, nous voyons un bonze et un samouraï disputer une partie de *shogi* et de go à côté d'un spectateur. Cette iconographie impliquant trois personnages nous rappelle celle de la peinture sur l'instrument *Kangen* conservé à Shosôin, ou celle dans certaines images du *kinkishoga*. Rien ne prouve son rapport avec les images d'ermite-joueurs, mais en tout cas ce motif est repris dans les peintures aux divertissements du début du dix-septième siècle.

125 Pourtant, il faut préciser qu'à la différence des *Genji-e*, ni la partie ni la présence des joueurs ne sont mentionnées dans les textes accompagnant les rouleaux.



Fig. 2-45

**Edo Meisho zu Byōbu**

(Paravent des sites fameux d'Edo, détail)

江戸名所図屏風

Anonyme, l'ère Kan'ei (1624-1644)

Une paire de paravents à huit volets

107,2x488,8cm

Couleurs sur fond de feuilles d'or

Musée Idemitsu, Tôkyô

Dans le *Edô Fûzoku zu byōbu* 江戸風俗図屏風 (paravent des coutumes d'Edo, Fig. 2-42), un bonze dispute une partie de go avec un jeune *wakashû*. Ils sont représentés à côté d'un homme lisant une lettre, iconographie symbolisant la « calligraphie » : nous y voyons donc vaguement les traces du *kinkishoga*. Cette composition de joueurs avec un bonze apparaît également dans le paravent d'Iwasa Matabei (Fig.2-44), un des exemples rares représentant une partie de go jouée à l'extérieur, durant une fête pour contempler les cerisiers. Cette fois-ci, les éléments du thème *kinkishoga* ne sont pas

réunis. Les joueurs sont représentés concentrés, comme si tout ce qui se passe autour d'eux, même la beauté des cerisiers en fleurs, ne les intéressait guère. S'adonnant ainsi au plaisir ludique, il s'isolent dans cette ambiance joviale : la foule, qui entoure une fillette dansant à côté de la partie de go, renforce cette impression.

Ces joueurs « isolés » apparaissent fréquemment dans ce type de peinture.

Ainsi, le paravent *Edo meisho zu byōbu* 江戸名所図屏風 (Fig. 2-45) leur accorde une petite loge à côté d'un théâtre. Les joueurs de go sont ici totalement dissociés du thème *kinkishoga*, et nous n'y voyons plus la volonté de dresser la liste de la vie ludique de l'époque. Ils sont devenus un motif à part entière et symbolisent la sérénité, tout comme les

ermites du *kinkishoga*. Pourtant, leur concentration marque le contraste d'autant plus qu'ils sont introduits dans un monde bruyant et festif.



Fig. 2-46

**Edo Fûzoku zukan**

(Rouleau des coutumes d'Edo, détail)

江戸風俗図巻

Hishikawa Moronobu

Rouleau horizontal, Couleurs sur papier

Musée Idemitsu, Tôkyô

En somme, nous pouvons distinguer deux types de joueurs dans les peintures aux « Divertissements » ; d'abord ceux qui participent à la festivité,

et qui sont placés en harmonie avec d'autres personnages dans l'image ; ensuite, ceux qui tournent le dos aux autres, et qui sont représentés isolés. Et ces joueurs continuent à apparaître dans la peinture japonaise, même après que le *Teinai yûrakuzu* tombe en désuétude. Observons plusieurs exemples de la seconde moitié du XVII<sup>e</sup> au XVIII<sup>e</sup> siècle.

Hishikawa Moronobu emploie volontiers le motif des joueurs pour ses peintures représentant une sortie en barque sur le fleuve Sumida (Fig. 2-46), à la mode depuis l'ère Keichô (1596-1615)<sup>126</sup>. Cette image d'une partie de go jouée à côté des musiciens nous rappelle l'image du *kinkishoga* transformé par le *mitate*. Moronobu « réactualise » ici le cadre du *Teinai yûrakuzu*.

L'album *Fûryû odori* 風流踊 du Musée Guimet (Fig. 2-47) dépeint neuf sortes

126 Article de UCHIDA Kinzô, *Kabuki to funa asobi, futatsu no fûzoku jishô to Hishikawa ha* (Kabuki et sortie en barque, deux phénomènes dans la vie des citadins et l'école Hishikawa), dans KOBAYASHI Tadashi, *Moronobu to Shoki ukijyoe*, « Nihon no bijutsu » 363, 1996, Tôkyô, Shibundô, p. 94-98 内田欽三『歌舞伎と舟遊び、二つの風俗事象と菱川派』、小林忠『師宣と初期浮世絵』、『日本の美術 363』1996、東京、至文堂



Fig. 2-47

**Fûryû Odori**

(Dances élégantes, détail) 風流踊

Anonyme, Troisième quart du XVII<sup>e</sup> siècle

Album, 30,9 à 31,9x80,3 à 84cm (chaque scène)

Encre, couleurs et poudre d'or sur papier

Musée national des Arts asiatiques- Guimet, Paris

de danses différentes<sup>127</sup>, et à chaque scène, ce peintre anonyme met en image des spectateurs qui, attirés par la force irrésistible de la ronde, s'apprêtent à la rejoindre. Parmi ceux-ci se trouvent des joueurs de *sugoroku* : ayant fini la partie, ils se lèvent et sont sur le

point d'entrer dans la danse. Le peintre semble tenter ici de « réconcilier » les joueurs isolés et l'ambiance de fête.

Au XVIII<sup>e</sup> siècle, le thème des « divertissements dans une demeure » revient avec la vogue de l'*Uki-e* 浮絵, peintures à perspective linéaire. Curieusement, nous y retrouvons souvent le motif des joueurs de go. L'estampe d'Okumura Masanobu 奥村政信 (1686-1764, Fig. 2-48), pionnier de ce type de peinture, s'intéresse à la description de diverses activités pratiquées dans un intérieur. Les personnages sont disposés de manière équilibrée, comme c'était le cas dans les *Teimai yûraku zu* en grand format. Au contraire, le *kakemono* d'un certain Gyokuzan 玉山 (Fig. 2-49) joue sur le contraste entre le premier plan (maison de plaisir) et le fond (cortège festif), et aussi sur celui entre la concentration des joueurs de go et les courtisanes contemplant la fête. Les techniques ont évolué et la

127 *Images du Monde flottant, peintures et estampes japonaises XVII<sup>e</sup> – XVIII<sup>e</sup> siècles*, Catalogue de l'exposition au Grand Palais, Paris, Éditions de la Réunion des musées nationaux, 2004, p. 86

représentation de divertissements, impliquant beaucoup moins de personnage, a changé depuis le XVII<sup>e</sup> siècle : pourtant, les *Uki-e* ont perpétué les deux types iconographiques des joueurs de go dans les « divertissements dans une demeure », qui mettent le jeu tant du côté de la « festivité » que de la « sérénité ».



Fig. 2-48

**Ukie Tenjin matsuri** (Fête de Tenjin) 浮絵天神祭  
Okumura Masanobu, XVIII<sup>e</sup> siècle  
Estampe Yoko ōban  
Musée national de Tôkyô

Deux jeunes garçons jouent au go au fond de la pièce. Les personnages sont disposés en triangle, suivant la perspective linéaire.

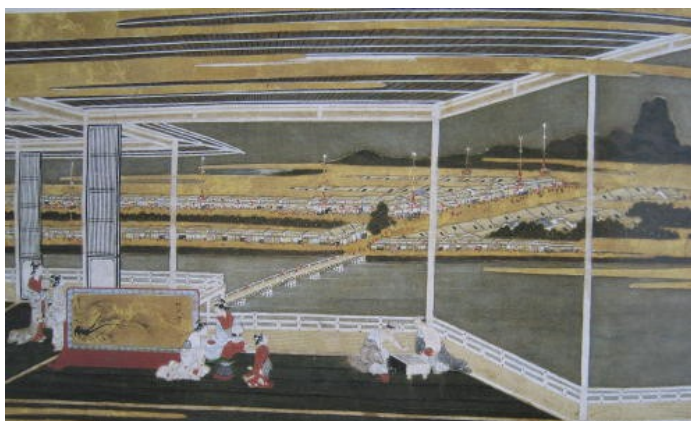


Fig 2-49

**Ukie Shijô nôryôzu** (Scène d'été à Shijô) 浮絵四条納涼図  
Gyokuzan, Époque d'Edo,  
Rouleau vertical, 32,5x55,0cm, Couleurs sur papier  
Musée Idemitsu, Tôkyô

Deux samourais joue au go, à côté des courtisanes contemplant le cortège de la fête.

## Conclusion



Le paravent *Chōdo zukushi zu byōbu* 調度尽くし屏風 (paravent de divers objets, Fig.3-1), conservé au musée Guimet, paraît de loin la peinture la plus énigmatique impliquant le go. A l'extrême droite de l'image est placé un *goban*, sur lequel est recroquevillé un chat, dont le regard guide le nôtre. Qu'observe-t-il ? Il nous force à nous interroger. Nous, les spectateurs ? Les oiseaux dans le rouleau vertical ? La souris jouant avec un marron ? Les fleurs ? La caille dans la cage ? Rien n'est certain, et il est très difficile, voire impossible de comprendre la signification de cette image. Réfléchissons tout de même à la présence du jeu de go, tout en nous fondant sur ce que nous avons observé jusqu'à maintenant.

L'association du jeu avec le chat peut surprendre. Pourtant, nous connaissons un autre exemple. Dans le *Tagasode zu byōbu*, conservé également au Musée Guimet (Fig. 3-2), un chat est peint sur un côté du plateau de *sugoroku*. Que symbolise-t-il ? Comme nous



l'avons vu, les kimonos dans cette image évoquent le parfum des courtisanes. L'association de la senteur et du chat nous rappelle un épisode célèbre du livret *Wakana* du *Dit du Genji* : Kashiwagi, durant une séance de jeu de ballon (*kemari*), découvre par hasard la Princesse Troisième, quand le chat de cette dernière, sautant sur la véranda, soulève le store qui la dissimulait. Cette scène « dramatique » est fréquemment représentée

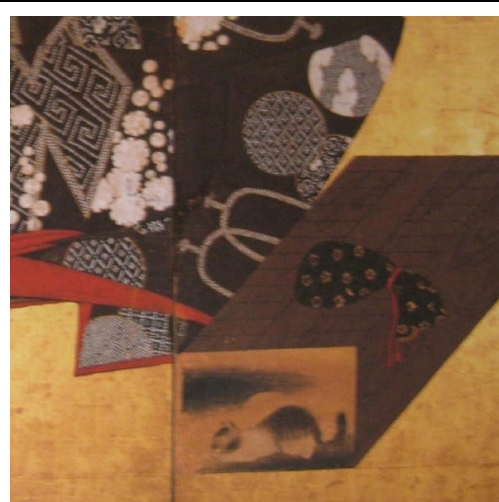


Fig. 3-2  
(détail de Fig. 2-36)  
Musée national des Arts asiatiques-  
Guimet, Paris

dans les peintures de *mitate* de l'époque d'Edo. Au passage suivant, il est dit :

わりなき心ちのなぐさめに、猫を招き寄せてかき抱きたれば、いとかうばしくて、らうたげにうち鳴くも、なつかしく思ひよそへらるるぞ、すきずきしきや。

« Pour se distraire de sa détresse, le Capitaine appela le chat et le prit dans ses bras ; le parfum suave qui se dégageait de l'animal, et jusqu'à son gracieux miaulement, lui inspiraient, par analogie, de tendres aspirations pour le moins indécentes. »<sup>128</sup>

Kashiwagi, éperdument amoureux de la Princesse, embrasse le chat qui lui a fourni l'occasion de la voir : il savoure le parfum de sa propriétaire à travers l'animal. Le chat peint sur le jeu de *sugoroku* semble prêt à rebondir, comme celui de la Princesse Troisième sur la véranda : ce motif n'évoque-t-il pas le *Dit du Genji* ?

Or, par ailleurs, le chat symbolisait la courtisane : on pensait qu'elle se réincarnait en cet animal dans une vie postérieure<sup>129</sup>. Celui-ci représente donc à la fois le

128 *Genjimonogatari 3*, collection « Shin nihon koten bungaku taikai » 21, Tokyô, Iwanami, 1995, p.297

『源氏物語 三』新日本古典文学大系 21、東京、岩波書店、1995

129 KOBAYASHI Tadashi, HIRAYAMA Ikuo, *Hizô Nihon bijutsu taikan 6, Guimet bijutsukan*, Tôkyô, Kôdansha, 1994, p.228

monde élégant de la littérature classique et la sphère du quartier de plaisir. Cette ambivalence semble être partagée par les jeux de plateau, voire par le jeu de go lui-même.

La présence du jeu de go dans les illustrations du *Dit du Genji*, où il fournit avant tout un lieu de révélation pour les hommes indiscrets dans les scènes de *kaimami*, nous indique son caractère aristocratique : cette image noble est encore renforcée par le *kinkishoga*, « Quatre passe-temps des lettrés ». Le plateau du jeu lui-même peut être considéré comme précieux, et nombre de peintures représente le *goban* posé comme un objet mobilier, sans doute afin de conférer une certaine noblesse à l'atmosphère environnante. Le *goban* dans le paravent « de divers objets » pourrait porter aussi ce caractère, hérité du roman du XI<sup>e</sup> siècle.

A l'arrivée des guerriers, le jeu de go demeure un passe-temps de la haute société. A l'exemple des *Umayazu*, nombre de peintures représentent des samourais ou des bonzes jouant à la fois au go, au *sugoroku* et au *shogi*. Ces jeux sont considérés comme un ensemble, regroupé en tant que jeux de plateau. Pourtant, ils possèdent un autre point commun : ce sont tous des jeux d'argent. Il faut nous rappeler que les parties de go dans les *Genji-e* sont toujours accompagnées d'un certain enjeu. Cet aspect pécuniaire peut menacer l'image noble du jeu de go. En outre, les quatre passe-temps des lettrés sont transposés dans le quartier de plaisir et le jeu de go y est fréquemment pratiqué avec d'autres jeux. Par ce fait, il peut être mis du côté du plaisir, bien que le jeu de *sugoroku* y ait été probablement plus populaire et incarne même la sensualité courtisane. En tout cas, dans les *Teinai yûraku zu* (Divertissements dans une demeure), nous voyons le go faire partie de ce « lieu de

perdition ».

Outre l'ambiguïté entre l'élégance et le plaisir, celle entre la « sérénité » et la « festivité » marque le go. La peinture chinoise et japonaise associent depuis longtemps des ermites et le go : leur calme et concentration révèlent la complexité du jeu et accentuent son élégance. Au contraire, quand il est représenté dans l'image avec les autres jeux de plateau dans les *Umaya zu*, il s'avère comme un jeu de divertissement, source du plaisir ludique. Comme nous l'avons vu, les peintures

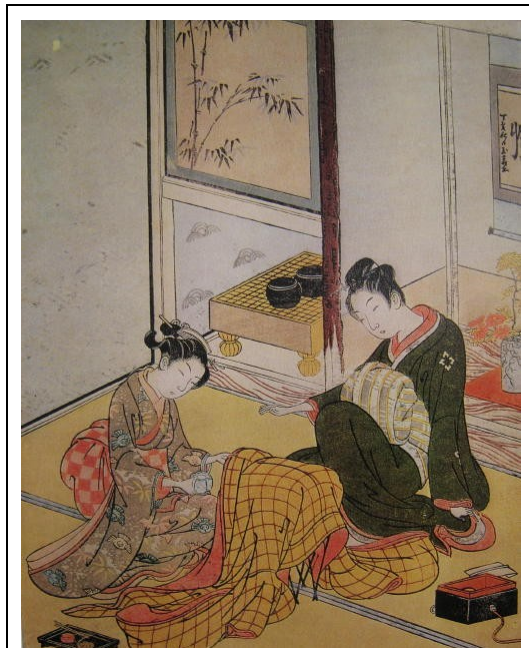


Fig. 3-3  
**Kô wo takishimeru onna**  
 香を焚き染める女  
 Suzuki Harunobu  
 Estampe Chûban  
 Nishiki-e  
 The Minneapolis Institute of Arts

de genre du XVII<sup>e</sup> siècle, notamment les *Teinaiyûraku zu*, intégrant des motifs du passé, mettent le go autant du côté de la festivité que de celui de la sérénité : les joueurs de go peuvent faire partie du groupe des personnages se livrant à toutes sortes de divertissements, mais ils peuvent bien trouver refuge dans un endroit isolé afin de s'adonner au plaisir infini de la réflexion.

On voit que le motif du jeu de go a été développé en jouant sur son caractère complexe. Comme le chat, il appartenait tant au monde du *miyabi* (élégance) qu'à celui du *yatsushi* (rabaïssement). Le paravent « de divers objets » serait une description du *tokonoma*<sup>130</sup>, qui, dans une maison de plaisir, était orné d'objets rares<sup>131</sup>. La présence du jeu de go dans

130 *ibid.*, p.228

131 SHIMIZU Christine, 1997, *op.cit.*, p. 82

cet espace est attestée par plusieurs images, dont le *Kô wo takishimeru onna* 香を焚き染める女 (femme parfumant son kimono) de Suzuki Harunobu 鈴木春信 (1725-1770, Fig. 3-3). L'association du *goban*, du chat et du *tokonoma* dans le paravent « de divers objets » pourrait évoquer l'ambiance du quartier de plaisir, qui, en superposant le monde rêvé de Heian au sien, réussit à créer un curieux mélange entre l'élégance et le plaisir, la festivité et la sérénité: on pourrait même considérer que le go constitue le point de rencontre, passerelle entre ces deux mondes éloignés.

Notre analyse du paravent « de divers objets », qui porte uniquement sur l'association du chat et le *goban*, pourrait certes éclaircir certains aspects de l'oeuvre. Cependant, sa véritable signification ne serait révélée qu'avec une étude plus approfondie sur chaque motif, ainsi que sur les peintures d'objets (ou celles de « fleurs et oiseaux ») - pour ne pas dire la nature morte - du XVII<sup>e</sup> siècle. Et comme un mouvement d'aller-retour, cette étude sur l'oeuvre permettrait de jeter un nouveau regard sur le motif du jeu de go.

Il s'agit d'une des problématiques de notre travail. L'observation et l'analyse de l'iconographie du jeu de go nous font découvrir son image et sa symbolique. Pourtant, ce n'est peut-être qu'une première étape d'un long parcours. Il ne faut pas oublier que le go ne constitue qu'un élément dans un ensemble - dans une oeuvre ou dans un thème. De même, une étude plus large sur les illustrations du *Dit du Genji* et sur les peintures de *kinkishoga* pourrait mieux mettre en perspective la représentation du jeu de go dans ces oeuvres. Notamment, la transformation par le *mitate* du thème des « Quatre passe-temps des lettrés », phénomène pictural très complexe que nous n'avons pu suffisamment élucider dans la présente recherche, semble mériter une analyse plus développée, indépendamment

du cadre du jeu de go, dans une vision, comme dirait un joueur de go, plus « globale ».

## Index de noms propres

Aoki Masaru	青木正児	(1887-1964)	p. 62, 63, 64
Asai Nagamasa	浅井長政	(1545-1573)	68
Bai Juyi	白居易	(772-846)	55, 56, fig.2-3
Chen Banyang	陳邦彦	(1678-1752)	66
Chikurin no Shichiken	竹林七賢	III <sup>e</sup> siècle	57, 64, 78, fig.2-20
Daigo (empereur)	醍醐天皇	(885-930)	26
Fu Kaisen	福開森	(1866-1945)	66
Gan Bao	干宝	IV <sup>e</sup> siècle	58
Genki	源琦	(1749-1797)	45, fig. 1-28
Goshun	呉春	(1752-1811)	87, fig. 2-31
Gyokuzan	玉山	XVIII <sup>e</sup> siècle	102, fig. 2-49
Hishikawa Moronobu	菱川師宣	(1618? -1694)	81, 101, fig. 2-24, 2-46
Hui Zong	徽宗	(1082-1135)	55
Iwasa Matabei	岩佐又兵衛	(1578-1650)	33, 38, 40, 79, 100, fig. 1-18, 1-24, 1-25, 2-22 (école de -), 2-44
Jeong Dojeun	鄭道伝	(1342-1398)	72
Josetsu	如拙	XIV-XV <sup>e</sup> siècle	67
Kaihô Yûshô	海北友松	(1533-1615)	62, 67, 68, 76, 79, fig. 2-10, 2-11, 2-12, 2-13, 2-16
Kanô Eitoku	狩野永徳	(1543-1590)	69, fig. 1-12, 2-6
Kanô Isen'in Naganobu	狩野伊川院栄信	(1775-1828)	72, fig. 2-15
Kanô Motonobu	狩野元信	(1476-1559)	67
Kanô Sansetsu	狩野山雪	(1589?-1651)	79
Kanô Takanobu	狩野孝信	(1571-1618)	60, 61, 78, fig. 2-5
Kanô Tan'yû	狩野探幽	(1602-1674)	79, 82, fig. 2-21, 2-27
Kanren Hôshi	寛蓮法師	IX <sup>e</sup> – X <sup>e</sup> siècle	26
Kawahara Keiga	川原慶賀	XIX <sup>e</sup> siècle	87, fig. 2-30
Kawai Masatomo	河合正朝	(1941-)	62, 65
Kibi no Makibi	吉備真備	(695-775)	6, 50, fig. 1-30
Ki no Haseo	紀長谷雄	(845-912)	50, fig.1-31
Ki no Tomonori	紀友則	(? -907?)	59
Kitagawa Utamaro	喜多川歌麿	(1753-1806)	37, fig. 1-21

Kobayashi Tadashi	小林忠	(1941-)	75
Liang Kai	梁楷	XII <sup>e</sup> – XIII <sup>e</sup> siècle	66
Li Jing	李璟	(915-961)	55, fig. 2-2
Maruyama Ôkyo	円山応挙	(1733-1795)	45, 61, fig. 2-7
Minamoto no Yoshitsune	源義経	(1159-1189)	33, 36, 39, 40, 46, fig. 1-24
Miyakawa Chôshun	宮川長春	(1682-1752)	95, fig. 2-38
Murasaki Shikibu	紫式部	(979 ? -1016 ?)	14, 85
Oda Nobunaga	織田信長	(1534-1582)	68
Oguri Sôkei	小栗宗継	XV <sup>e</sup> siècle	67
Okumura Masanobu	奥村政信	(1686-1764)	102, fig. 2-48
Ren Renfa	任仁發	(1266-1338)	65, fig. 2-9
Ruan Ji	阮籍	III <sup>e</sup> siècle	58
Ruan Xian	阮咸	III <sup>e</sup> siècle	57
Sei Shônagon	清少納言	(966 ? -1025 ?)	37, 56, 84, fig. 1-22
Sesshû	雪舟	(1420-1506 ?)	67, 71, fig.2-14
Shômu (empereur)	聖武天皇	(701-756)	57
Sugawara no Michizane	菅原道真	(845-903)	59
Sun Wei	孫位	(836-906)	55
Suzuki Harunobu	鈴木春信	(1725-1770)	108, fig.3-3
Takeda Tsuneo	武田恒夫	(1925-)	67
Tawaraya Sôtatsu	俵屋宗達	(?-1643?)	88, fig. 2-32
Tosa Mitsumoto	土佐光元	(1530-1569)	fig. 1-3
Tosa Mitsuyoshi	土佐光吉	(1539? -1613 ?)	17, fig. 1-1, 1-2
Tôshûsai Sharaku	東洲斎写楽	Actif 1794-1795	36, fig. 1-20
Toyotomi Hideyoshi	豊臣秀吉	(1536-1598)	6, 68
Unkoku Tôgan	雲谷等顔	(1547-1618)	fig. 2-20
Utagawa Kuniyoshi	歌川国芳	(1797-1861)	fig. 1-19
Wang Zhi	王質	?	59, 60
Yan Zhitui	顔之推	(531-591 ?)	63
Yoshida Kenkô	吉田兼好	(1283 ?-1350)	84
Zhang Guolao	張果老	?	60
Zhang Hua	張華	III <sup>e</sup> siècle	5
Zhou Wenju	周文矩	(907- 975 ?)	55

# Bibliographie

## Recherche d'images / Analyses picturales

- MURASE Miyeko, *Iconography of the Tale of Genji : Genji Monogatari Ekotoba*, New York, Weatherhill, 1984
- Sano Midori, *Jikkuri mitai 'Genji monogatari emaki'* Tôkyô, Shôgakukan, 2000  
佐野みどり『じっくり見たい「源氏物語絵巻」』東京、小学館、2000
- TSUJI Eiko, *Spencer Collection ㊦, Nihon Emakimono sbô, Fu Ishiyamadera ㊦, Kasama-shoin*, 2002  
辻英子編『スペンサー・コレクション蔵 日本絵巻物抄、付 石山寺蔵』笠間書院、2002
- *Iwasa Matabei Emaki – Yamanaka Tokiwa monogatari emaki / Horie monogatari emaki / Jôriuri monogatari emaki*, MOA bijutsukan, 1982  
『岩佐又兵衛絵巻 – 山中常盤物語絵巻/堀江物語絵巻/浄瑠璃物語絵巻』、MOA 美術館、1982
- TSUJI Nobuo, *Iwasa Matabei dans la collection « Nihon bijutsu kaiga zenshû » 13*, Tôkyô, Shûeisha, 1980  
辻惟雄『岩佐又兵衛、日本美術絵画全集 13』東京、集英社、1980
- MURASE Miyeko, *Masterpieces of Japanese screen paintings : The American Collections*, New York, Geroge Braziller, 1990
- *Nihon Bijutsushi Jiten*, Tôkyô, Heibonsha, 1987  
『日本美術史事典』東京、平凡社、1987
- *Nihon Bijutsukan*, Tôkyô, Shôgakukan, 1992  
『日本美術館』、東京、小学館、1992
- TAKEDA Tsuneco *Shôbeiga*, dans la série *Genshoku Nihon no bijutsu 13*, Tôkyô, Shôgakukan, 1967  
武田恒夫『障屏画、原色日本の美術 13』東京、小学館、1967
- KOBAYASHI Tadashi, HIRAYAMA Ikuo, *Hizô Nihon Bijutsu Taikan 1, Daiei Hakubutsukan 1*, Tôkyô, Kôdansha, 1992  
小林忠、平山郁夫編『秘蔵日本美術大観 1、大英博物館 1』講談社、1992
- KOBAYASHI Tadashi, HIRAYAMA Ikuo, *Hizô Nihon Bijutsu Taikan 3, Daiei Hakubutsukan 3*, Tôkyô, Kôdansha, 1993  
小林忠、平山郁夫編『秘蔵日本美術大観 3、大英博物館 3』講談社、1993
- KOBAYASHI Tadashi, HIRAYAMA Ikuo, *Hizô Nihon bijutsu taikan 5, Chester Beatty Library*, Tôkyô, Kôdansha, 1992  
小林忠、平山郁夫編『秘蔵日本美術大観 5、チェスター・ビーティー・ライブラリー』東京、講談社、1992
- KOBAYASHI Tadashi, HIRAYAMA Ikuo, *Hizô Nihon bijutsu taikan 6, Guimet bijutsukan*, Tôkyô, Kôdansha, 1994  
小林忠、平山郁夫編『秘蔵日本美術大観 6、ギメ美術館』東京、講談社、1994
- KOBAYASHI Tadashi, HIRAYAMA Ikuo, *Hizô Nihon bijutsu taikan 6, Köln Tôyô bijutsukan*, Tôkyô, Kôdansha, 1992  
小林忠、平山郁夫編『秘蔵日本美術大観 6、ケルン東洋美術館』東京、講談社、1992
- KOBAYASHI Tadashi, HIRAYAMA Ikuo, *Hizô Nihon bijutsu taikan 9, Leiden kokuritsu minzokugaku hakubutsukan*, Tôkyô, Kôdansha, 1993  
小林忠、平山郁夫編『秘蔵日本美術大観 9、ライデン国立民族学博物館』東京、講談社、1993
- KOBAYASHI Tadashi, HIRAYAMA Ikuo, *Hizô Nihon bijutsu taikan 11, Wien kokuritsu kôgei*



*bijutsukan, Praba kokuritsu bijutsukan, Budapest kôgei bijutsukan*, Tôkyô, Kôdansha, 1994

小林忠、平山郁夫編『秘蔵日本美術大観 11、ウィーン国立工芸美術館、プラハ国立美術館、ブダペスト工芸美術館』東京、講談社、1994

- KOBAYASHI Tadashi, HIRAYAMA Ikuo, *Hizô Nihon bijutsu taikan 12, Yôroppa Shûzô nihon bijutsusen*, Tôkyô, Kôdansha, 1994  
小林忠、平山郁夫編『秘蔵日本美術大観 12、ヨーロッパ蒐蔵日本美術選』東京、講談社、1994
- *Idemitsu bijutsukan zôbin zuroku, Fûzokuga*, Idemitsu bijutsukan, 1987  
『出光美術館蔵品図録、風俗画』出光美術館、1987
- *Idemitsu bijutsukan zôbin zuroku, Nikuhitsu Ukiyoe*, Idemitsu bijutsukan, 1988,  
『出光美術館蔵品図録、肉筆浮世絵』出光美術館、1988
- KOMATSU Shigemi, *Nihon no Emaki 1, Genji monogatari emaki, Nezame monogatari emaki*, Tôkyô, Chûô Kôronsha, 1987  
小松茂美、『日本の絵巻 1、源氏物語絵巻、寝覚物語絵巻』東京、中央公論社、1987
- KOMATSU Shigemi, *Nihon no Emaki 7, Gaki zôshi, Jigoku Zôshi, Yamai no zôshi, Kusôshi emaki*, Tôkyô, Chûô Kôronsha, 1987  
小松茂美、『日本の絵巻 7、餓鬼草紙、地獄草紙、病草紙、九相詩絵巻』東京、中央公論社、1987
- KOMATSU Shigemi, *Nihon no Emaki 19, Saigyô monogatari emaki*, Tôkyô, Chûô Kôronsha, 1988  
小松茂美、『日本の絵巻 19、西行物語絵巻』東京、中央公論社、1988
- KOMATSU Shigemi, *Zoku Nihon no Emaki 18, Obusuma no Saburô Ekotoba, Ise Shin Meisho Eawase*, Tôkyô, Chûô Kôronsha, 1992  
小松茂美、『続日本の絵巻 18、男衾三郎絵詞、伊勢新名所絵合』東京、中央公論社、1992
- CHINO Kaori, *Chôshô suru kaiga – « Obusuma no Saburô Emaki » ni miru Jendâ to Kurasu, dans Onna to Otoko no Jikû 2, Onna to otoko no tanjô – Kodai kara Chûsei he*, Tokyo, Fujiwara shoten, 1996  
千野香織、「嘲笑する絵画-『男衾三郎絵巻』に見るジェンダーとクラス」、『女と男の時空 2、女と男の誕生-古代から中世へ』東京、藤原書店、1996
- *Masterpieces of Chinese and Japanese Art, Freer Gallery of Art Handbook*, Smithsonian Institution, Washington, D.C. 1976
- SUGIMOTO Sonoko, KAWAI Masatomo, *Suibokuga no Kyôshô 4, Yûsbo*, Tôkyô, Kôdansha, 1994  
杉本苑子、河合正朝『水墨画の巨匠 4 友松』東京、講談社 1994
- OKUDAIRA Shunroku, *E ha Kataru 10 - Hikone Byôbu, Mugongeki no enshutsu*, Tôkyô, Heibonsha, 1996  
奥平俊六、『絵は語る 10 - 彦根屏風、無言劇の演出』東京、平凡社、1996
- SHIMIZU Christine, « A qui sont les manches ? » *Les paravents aux vêtements étalés dans La revue du Louvre 1993, 3*, Réunion des musées nationaux
- SHIMIZU Christine, *Peintures de beautés, Femmes du Japon*, Imprimerie nationale Editions, 1997
- *Images du Monde flottant, peintures et estampes japonaises XVII<sup>e</sup> – XVIII<sup>e</sup> siècles*, Catalogue de l'exposition au Grand Palais, Paris, Éditions de la Réunion des musées nationaux, 2004
- YAMANE Yûzô, *Momoyama no fûzokuga*, collection « Nihon no bijutsu » 17 Tôkyô, Heibonsha, 1967  
山根有三『桃山の風俗画』日本の美術 17、東京、平凡社、1967
- KANÔ Hiroyuki, *Kinsei Fûzokuga 1, Asobi*, Tôkyô, Tankôsha, 1991  
狩野博幸『近世風俗画 1 遊び』東京、淡交社 1991
- KANÔ Hiroyuki, *Kinsei Fûzokuga, 2, Tsukinami no miyako*, Tôkyô, Tankôsha, 1991  
狩野博幸『近世風俗画 2 月なみのみやこ』東京、淡交社 1991
- KANÔ Hiroyuki, *Kinsei Fûzokuga, 3, Hibino itonami*, Tôkyô, Tankôsha, 1991  
狩野博幸『近世風俗画 3 日々のいとなみ』東京、淡交社 1991

- KANŌ Hiroyuki, *Kinsei Fūzokuga, 4, Matsuri to Shibai*, Tôkyô, Tankôsha, 1991  
狩野博幸『近世風俗画 4 祭りとしばい』東京、淡交社 1991
- KANŌ Hiroyuki, *Kinsei Fūzokuga, 5, Nadorokoro*, Tôkyô, Tankôsha, 1991  
狩野博幸『近世風俗画 5 名どころ』東京、淡交社 1991
- UCHIDA Kinzô, *Kabuki to funa asobi, futatsu no fūzoku jishô to Hisbikawa ha* (Kabuki et sortie en barque, deux phénomènes dans la vie des citadins et l'école Hishikawa), dans KOBAYASHI Tadashi, *Moronobu to Shoki ukijyoe*, « Nihon no bijutsu » 363, 1996, Tôkyô, Shibundô, p. 94-98 内田欽三『歌舞伎と舟遊び、二つの風俗事象と菱川派』、小林忠『師宣と初期浮世絵』、『日本の美術 363』1996、東京、至文堂
- PINCKARD Willam, *Japanese Prints and the World of Go*, 2000  
<http://www.kiseido.com/printss/cover.htm>
- IGUCHI Yoshiharu, *Shôsôin bômotsu ni miru shinsen sekai – Tenpyôjin no tôgenkyô*, 2002  
井口喜晴『正倉院宝物に見る神仙世界-天平人の桃源郷』,2002  
<http://shosoin.kunaicho.go.jp/public/pdf/0000000016.pdf>
- *Trésors du Musée national du Palais, Taipei – Mémoire d'Empire*, AFAA, édition de la Réunions des musées nationaux, 1998
- PANOFKY Erwin, *Essais d'iconologie, Les thèmes humanistes dans l'art de la Renaissance*, Paris, Gallimard, 1967

## Références littéraires

- YANAI Shigeru, MUROBUSHI Shinsuke, SUZUKI Hideo, FUJII Sadakazu, IMANISHI Yûichiro, *Genjimonogatari Sakuin*, Tôkyô, Iwanami, 1999  
柳井滋、室伏信助、鈴木日出男、藤井貞和、今西祐一郎 編『源氏物語索引』東京、岩波書店、1999
- *Genjimonogatari 1*, collection « Shin nihon koten bungaku taikai » 19, Tôkyô, Iwanami, 1993  
『源氏物語 一』新日本古典文学大系 19、東京、岩波書店、1993
- *Genjimonogatari 2*, collection « Shin nihon koten bungaku taikai » 20, Tôkyô, Iwanami, 1994  
『源氏物語 二』新日本古典文学大系 20、東京、岩波書店、1994
- *Genjimonogatari 3*, collection « Shin nihon koten bungaku taikai » 21, Tôkyô, Iwanami, 1995,  
『源氏物語 三』新日本古典文学大系 21、東京、岩波書店、1995
- *Genjimonogatari 4*, collection « Shin nihon koten bungaku taikai » 22, Tôkyô, Iwanami, 1996,  
『源氏物語 四』新日本古典文学大系 22、東京、岩波書店、1996
- *Genjimonogatari 5*, collection « Shin nihon koten bungaku taikai » 23, Tôkyô, Iwanami, 1997,  
『源氏物語 五』新日本古典文学大系 23、東京、岩波書店、1997
- *Le Dit du Genji*, tome 1, Publications orientalistes de France, 1988
- *Le Dit du Genji*, tome 2, Publications orientalistes de France, 1988
- AKIYAMA Ken, KOMACHIYA Teruhiko, *Genjimonogatari zuten*, Tôkyô, Shogakukan, 1997  
秋山虔、小町谷照彦『源氏物語図典』、東京、小学館、1997
- SHIMIZU Yoshiko, MORI Ichirô, YAMAMOTO Toshitatsu, *Genji monogatari Tekagami*, Tôkyô, Shinchô, 1975  
清水好子、森一郎、山本利達著 『源氏物語手鏡』東京、新潮選書、1975
- *Chôshûki*, collection « Zôho shiryô taisei » 17, Kyôto, Rinkawa shoten, 1969  
『長秋記』増補史料大成 17、京都、臨川書店、1969
- *Konjaku monogatari 4*, collection « Shinnihon koten bungaku taikai » 36, Tôkyô, Iwanami, 1994  
『今昔物語 4』新日本古典文学大系 36、東京、岩波書店、1994
- *Otogi Zôshi shû*, collection « Nihon Koten bungaku zenshû » 36, Tôkyô, Shôgakukan, 197 『御伽草

- 子集、日本古典文学全集 36』東京、小学館 1975
- *Makura no sôshi*, collection « Shin nihon koten bungaku taikai » 25, Tôkyô, Iwanami, 1991  
『枕草子』、新日本古典文学大系 25、東京、岩波、1991
  - *Notes de chevet, Connaissance d'Orient*, Gallimard / Unesco, 1985
  - *Kokinmakashû*, collection « Nihon koten bungaku zenshû » 7, Tôkyô, Shôgakukan, 1971  
『古今和歌集、日本古典文学全集 7』東京、小学館 1971
  - *Hôjôki – Tsurezuregusa*, collection « Shin nihon koten bungaku taikai » 39, Tôkyô, Iwanami, 1989  
『方丈記・徒然草、新日本古典文学大系 39』東京、岩波書店、1989
  - *Les heures oisives*, Gallimard – Connaissance de l'Orient, 1968
  - *Rongo, Môshi, Junshi, Raiki*, collection « Chûgoku koten bungaku taikai » 3, Tôkyô, Heibonsha, 1970  
『論語、孟子、荀子、礼記、中国古典文学大系 3』東京、平凡社、1970
  - *Setsu shingo, Ganshi Kakun*, collection « Chûgoku koten bungaku taikai » 9, Tôkyô, Heibonsha, 1969  
『世説新語、顔氏家訓、中国古典文学大系 9』、東京、平凡社、1969

## Autres (Jeux)

- *Asian Games, The Art of Contest* (catalogue d'exposition), Asia Society, 2004
- *Koji Ruien 37, Reishikibu*, Tôkyô, Yoshikawa Kôbunkan, 1969  
『古事類苑 37 礼式部』東京、吉川弘文館、1969
- HAYASHI Genbi, *Rankadô Kima, Mukashi no Gouchi no monogatari 1*, collection « Tôyôbunko » 332, Heibonsha, 1978  
林元美 著、林裕 校注、『欄柯堂棋話-昔の碁打ちの物語 1』東洋文庫 332、平凡社、1978
- ÔMURO Mikio *Igo no minvagaku*, Tôkyô, Serika shobô, 1995  
大室幹雄 『囲碁の民話学』東京、せりか書房、1995
- MASUKAWA Kôichi, *Go, Mono to Ningen no bunkashi 63*, Hôsei daigaku shuppanyoku, 1987  
増川宏一 『碁 ものと人間の文化史 63』法政大学出版局 1987
- MASUKAWA Kôichi, *Sugoroku 1, Mono to Ningen no bunkashi 79-I*, Hôsei daigaku shuppanyoku, 1995  
増川宏一 『すごろく I ものと人間の文化史 79-I』法政大学出版局 1995
- MASUKAWA Kôichi, *Mono to ningen no bunkashi, 23-I Shôgi I*, Tôkyô, Hôseidaigaku Shuppanyoku, 1977  
増川宏一 『ものと人間の文化史 23-I、将棋 I』東京、法政大学出版局、1977
- MASUKAWA Kôichi, *Mono to ningen no bunkashi, 23-II Shôgi II*, Tôkyô, Hôseidaigaku Shuppanyoku, 1985 p. 199  
増川宏一 『ものと人間の文化史 23-II、将棋 II』東京、法政大学出版局、1985
- AOKI Masaru, *Kinkishoga*, Tôkyô, Shunjûsha, 1964  
青木正児 『琴碁書画』、東京、春秋社、1964
- Kôjien, Tôkyô, Iwanami, 1995  
『広辞苑』、東京、岩波、1995
- *Le Nouveau Petit Robert*, Paris, Dictionnaires le Robert, 2000