

SOMMAIRE

Introduction et informations pratiques	2
Chronologie	5
Voyage au cœur de l'exposition	9
A la rencontre des Commissaires	22
Le Comité scientifique	26
Parole aux experts	31
Le parcours scénographique	51
Les œuvres emblématiques de l'exposition	57
Les prêteurs	60
Le Grimaldi Forum	61
Les Partenaires	63

KYÔTO-TÔKYÔ

Des samouraïs aux mangas

INTRODUCTION

Si en 2010 tous les regards se tournent vers l'Asie et l'Exposition Universelle de Shanghai, le Grimaldi Forum Monaco s'intéresse cet été à un autre géant économique et culturel de cette région du monde : le Japon, avec l'intention avouée de surprendre le public...

Car nulle part ailleurs n'existe cette mixité entre des coutumes ancestrales très vivaces et une société dominée par un esprit d'avant-garde dont la modernité souvent futuriste déroute et fascine à la fois le monde occidental.

A l'image de ce Japon qui réussit à marier au quotidien histoire et culture d'hier et d'aujourd'hui, le Grimaldi Forum entend bien réunir dans un discours trans-générationnel les tenants de la culture traditionnelle symbolisée par la toute-puissance du guerrier samouraï et ces consommateurs des temps modernes qui s'épanouissent dans l'expression des mangas et autres films d'animation « made in Japan ». Cette étrange cohabitation révèle ici tous les mystères de cette civilisation... aux multiples facettes.

La nouvelle fresque estivale du Grimaldi Forum Monaco propose donc, du 14 juillet au 12 septembre dans l'Espace Ravel, de cheminer du VIII^e siècle à nos jours, de Kyôto à Tôkyô et sur la route historique du Tôkaidô, qui relie l'ancienne capitale à la nouvelle capitale du Japon.

Kyôto se découvre tout d'abord sous son aspect médiéval et ses richesses artistiques mais à travers aussi des personnages clés qui ont assuré sa suprématie jusqu'au XVI^e siècle : Les samouraïs, les moines et les lettrés à l'origine des plus beaux joyaux de la littérature japonaise.

Lieu historique, le Tôkaidô est l'axe de communication entre les deux pôles où bat le cœur du pays, avec à l'horizon la perspective emblématique du Mont Fuji qui n'a cessé d'inspirer au cours des siècles tous les créateurs.

Enfin Tôkyô :

- avec tout d'abord, l'après-guerre (de 1950 à 1964) symbolisée par le grand cinéma japonais avec des réalisateurs comme MIZOGUCHI ou KUROSAWA et sur le plan architectural par l'urgence de la reconstruction et l'ouverture du Japon sur le monde avec sa participation aux Jeux Olympiques.
- la révolution technologique avec notamment l'émergence de la robotique (1965-1995), associée à une volonté de création qui se traduit par la force des mangas et par la production de films d'animation à découvrir ici sous un angle à la fois culturel et ludique
- et plus récemment le retour à l'écologie (1995-2005), notamment dans le design, provoqué par le traumatisme lié au séisme qui détruisit Kobe en 1995.

Enfin, l'exposition évoque l'art contemporain dans un pays où la scène culturelle a très vite réalisé la fusion des genres entre esthétique traditionnelle et omniprésence de la technologie, comme pour mieux jeter un pont entre passé et modernité.

Près de six cents pièces vont illustrer cette histoire, parmi lesquelles des œuvres de grande qualité, classées « biens culturels » et issues des collections des Musées nationaux de Tôkyô et de Kyôto, le musée Seikado Bunko Art de Tôkyô, le musée Edo-Tôkyô ainsi que des prêts complémentaires provenant d'institutions occidentales : le Victoria & Albert Museum de Londres, les Musées Royaux d'Art et d'Histoire de Bruxelles, le Musée Stibbert de Florence, les Musées d'art oriental de Venise et de Turin, les Musées d'art asiatique de Berlin et San Francisco, sans oublier notre partenaire, le Musée Guimet de Paris ainsi que la participation de collectionneurs privés.

Pour les commissaires de l'Exposition « Kyôto-Tôkyô, des Samouraïs aux Mangas », Jean-Paul DESROCHES et son homologue japonais, M. Hiromu OZAWA, il s'agit là de relever un nouveau challenge : « Au-delà d'une lecture épurée de l'histoire en raison de la très grande variété des œuvres sélectionnées, cette exposition entend proposer un cheminement inédit à travers la culture japonaise, misant sur une écriture muséographique d'avant-garde puisque la véritable finalité consiste à montrer un Japon devenu l'un des acteurs essentiels de la modernité ». Si le commissaire japonais bénéficie du privilège d'être au sommet de l'une des instances les plus prestigieuses de Tôkyô, le commissaire français entouré d'éminents spécialistes de la culture japonaise, a pour atout de connaître parfaitement le Grimaldi Forum et ses équipes puisqu'il a déjà œuvré à ce titre sur les deux expositions : « Chine, le siècle du premier empereur » avec les fameux guerriers de Xi'an en terre cuite (2001) et « Chine, trésors du quotidien » (2004).

INFORMATIONS PRATIQUES

L'exposition « **Kyôto-Tôkyô, des Samourais aux Mangas** » est produite par le Grimaldi Forum Monaco.

Commissariat : Jean-Paul DESROCHES

Co-Commissaire : Hiromu OZAWA

Comité scientifique : Julien BASTIDE, Hélène BAYOU, Jérôme GHESQUIERE, Greg IRVINE, Thierry JOUSSE, Brigitte KOYAMA-RICHARD, Fabrizio MODINA, Jean-Baptiste CLAIS.

Scénographie : Bruno MOINARD

Lieu : Espace Ravel du Grimaldi Forum Monaco

10, avenue Princesse Grace - 98000 Monaco

Site Internet : www.grimaldiforum.mc

Dates : du 14 juillet au 12 septembre 2010

Horaires : Ouverte tous les jours de 10h00 à 20h00 **sauf Mardi 10 Août (jour de fermeture). Nocturnes** les jeudis jusqu'à 22h.

Prix d'entrée plein tarif : 12 €. **Tarifs réduits** : Groupes (+ 10 personnes) = 10 € - Etudiants (-25 ans sur présentation de la carte) = 8 € - Enfants (jusqu'à 11 ans) = gratuit

Visites guidées en français les jeudis (départ de visite 17h00 et 19h00) **et les dimanches** (départ de la visite 15h00 et 17h00). Prix : 8 € par personne.

Audio guide en français/anglais/italien. Prix : 6 € par personne.

Billet couplé = 14€ avec l'exposition « **Looking up...™ Yinka Shonibare, MBE** »

Du 14 juillet au 31 août 2010 à la Villa Sauber (en face du Grimaldi Forum), le Nouveau Musée National de Monaco invite un artiste contemporain à regarder autrement les collections du musée. Yinka Shonibare, MBE sera le premier artiste convié.

Billet couplé = 15€ avec l'exposition « **Leonard de Vinci** »

Du 1 septembre au 12 septembre. Cette exposition, organisée par l'association Dante Alighieri Monaco et l'Association Monaco Italie, présente une sélection significative de planches originales de la première édition intégrale du Code Atlantique, mise à disposition par l'Académie Nationale des Lincei.

Billetterie Grimaldi Forum

Tél. +377 99 99 3000 - Fax +377 99 99 3001

E-mail : ticket@grimaldiforum.mc et **points FNAC**

Catalogue de l'exposition (Parution en juillet 2010)

Une publication bilingue (français, anglais)

Format 17 x 24 cm. 510 pages

Environ 400 illustrations couleur

Une co-édition Grimaldi Forum Monaco et Editions Xavier BARRAL

Prix public : 39 euros TTC

Communication pour l'exposition :

Hervé Zorogniotti Tél. : 00 377 99 99 25 02 - hzorogniotti@grimaldiforum.mc

Nathalie Varley Tél. : 00 377 99 99 25 03 - nvarley@grimaldiforum.mc

CHRONOLOGIE

Heian	794	Transfert de la capitale à Heiankyo (Kyôto).
	823	KUKAI, figure importante du bouddhisme shingon dirige le temple de Toji.
	866	1 ^{ère} régence du clan FUJIWARA.
	894	La pratique d'envois d'émissaires en Chine est interrompue.
	995	FUJIWARA Michinaga prend les rênes du pouvoir. Prospérité de la famille FUJIWARA.
	1005	MURASAKI Shikibu, dame de la cour, écrit <i>Le Dit du Genji</i> .
	1087	Abdication de l'empereur SHIRAKAWA, premier monarque cloître.
Kamakura	1160	Conduit par TAIRA no Kiyomori, le clan TAIRA supprime les MINAMOTO et domine la cour.
	1180	MINAMOTO Yoritomo établit son quartier général à Kamakura (le bakufu). Le clan MINAMOTO défie les TAIRA.
	1192	Yoritomo devient <i>Seii tai shogun</i> ("Le général des barbares conquérants") et établit le shogunat de Kamakura.
	1224	Le moine SHIREN fonde la secte Jodo Shinshu (secte Ikko).
	1242	Mort de l'empereur SHIJO, sans désignation d'héritier. Lutte pour la succession.
	1274	1 ^{ère} tentative d'invasion mongole repoussée.
	1275	Le moine IPPEN fonde la secte Ji.
	1281	2 ^{ème} tentative d'invasion mongole, anéantie par un typhon.
Nanbokucho	1333	Effondrement du shogunat de Kamakura, qui s'embrase dans la guerre.
Muromachi	1338	ASHIKAGA Takauji devient shogun et fonde le shogunat de Muromachi.
	1401	ASHIKAGA Yoshimitsu restaure des relations avec la dynastie chinoise des Ming qui le reconnaît "Roi du Japon".
	1422	SHO Hashi unifie la totalité de l'île d'Okinawa et devient le Roi de Ryuku.
	1428	Soulèvement paysan à Kyôto.

	1441	<i>Do ikki</i> le soulèvement de Kyôto donne lieu à l'édit Tokusei. L'art de la cérémonie du thé atteint son apogée à cette époque.
	1467	Guerre de l'Onin (1477), dévastatrice. Kyôto sera en grande partie incendiée.
	1488	Le soulèvement <i>Ikko ikki</i> éclate à Kaga et affranchit cette province.
	1531	ASAKURA Norikage réprime l'Ikko ikki.
	1536	DATE Tanemune établit le <i>Jinkaishu</i> qui met en place les domaines. Les Daimyo, seigneurs des domaines, commencent à établir en différents endroits leurs propres systèmes légaux.
	1543	Les Portugais apportent les armes à feu à Tanegashima.
	1549	François XAVIER arrive au Japon, et entreprend son activité missionnaire.
Momoyama	1560	Oda NOBUNAGA se bat avec succès en faveur de l'hégémonie du Japon (1580).
	1590	Toyotomi HIDEYOSHI unifie la totalité du Japon. Premières impressions d'ouvrages occidentaux en japonais écrit avec des caractères latin.
	1592	HIDEYOSHI envoie des troupes en Corée.
	1597	Répressions violentes contre les chrétiens à Nagasaki.
Edo	1603	TOKUGAWA Ieyasu devient Seii tai shogun, et établit le shogunat d'Edo, après avoir remporté la bataille de Sekigahara (1600).
	1614	Le christianisme est interdit.
	1619	Le <i>hishigaki kaisen</i> établit une liaison commerciale régulière par mer avec de grands voiliers cargos.
	1635	Le shogunat interdit aux Japonais de voyager à l'étranger. Début du <i>sankin kotai</i> , système qui imposait au daimyo de résider alternativement entre Tôkyô et Edo. Construction de routes nationales.
	1639	L'entrée des navires portugais est interdite. Début du <i>sakoku</i> , période durant laquelle le Japon s'est fermé au monde extérieur.
	1641	La mission commerciale hollandaise est déplacée en face de Nagasaki, sur l'île artificielle Dejima, qui devient le seul port au Japon où le commerce avec les étrangers (Chinois et Hollandais) est autorisé.
	1657	Le grand incendie d'Edo (100 000 morts). A sa suite, de grands espaces furent créés dans la ville pour prévenir des risques d'incendie.
	1688	Début de la période Genroku (jusqu'en 1703). Développement de la culture d'Edo (Kabuki et Bunraku).

	1707	Dernière éruption du mont Fuji.
	1723	Les suicides d'amants malheureux provoqués par la rigidité des coutumes et de la hiérarchie au cours de cette ère atteignent leur apogée.
	1732	<i>Famine Kyoho</i> . Les réserves de riz s'épuisent et son prix s'envole.
	1778	Des navires russes arrivent à Ezochi et cherchent à commercer.
	1782	<i>Famine Tenmei</i> . 900 000 personnes périssent.
	1821	INO Tadataka produit la première carte très précise des côtes japonaises.
	1828	Franz von Siebold, un physicien allemand arrivé avec la mission hollandaise, est banni du Japon pour avoir fait sortir des cartes du Japon à l'étranger.
	1831	Publication des <i>Trente-Six Vues du Mont Fuji</i> par Hokusai.
	1853	L'amiral Perry arrive dans la baie d'Edo et demande l'ouverture des ports japonais.
	1854	Le Japon conclut un traité d'amitié avec les Etats-Unis, le Royaume-Uni, la Russie, la France et la Hollande. Les ports de Nagasaki, Hakodate et Shimoda sont ouverts au commerce étranger.
Meiji	1868	Restauration Meiji. Edo' est renommée en Tôkyô ("Capitale de l'Est").
	1869	Début de la colonisation d'Hokkaido.
	1879	Les îles Ryuku deviennent la préfecture Okinawa.
	1889	Promulgation de la constitution de l'Empire du Japon.
	1894	Début de la guerre sino-japonaise.
	1895	La Chine cède des territoires au Japon, mettant ainsi fin à la guerre. La Russie, la France et l'Allemagne forcent le Japon à les restituer.
	1904	Eclatement de la guerre russo-japonaise.
	1905	Le traité de Portsmouth met fin à la guerre. La Corée devient un protectorat japonais.
	1910	La Corée devient une colonie japonaise.
	Showa	1927
1931		L'incident de <i>Liutaochu</i> est utilisé comme prétexte pour conduire des opérations militaires dans le nord-est de la Chine. Début de l'invasion de la Chine par les Japonais.

1932	Le 15 mai, de jeunes officiers navals assassinent le Premier ministre et tentent un coup d'état.
1933	Le Japon se retire de la Ligue des Nations.
1941	Début de la guerre du Pacifique.
1945	Bombes atomiques sur Hiroshima et Nagasaki, reddition du Japon.
1946	Promulgation de la constitution du Japon. Réformes agraires.
1964	Jeux Olympiques de Tôkyô. Début de la nouvelle ligne de chemin de fer de Tôkaidô (Shinkansen). Instauration d'un système économique libéral. Développement de l'industrie informatique.
1967	Eclatement de la maladie <i>itaiitai</i> dans la préfecture Toyama (premier cas de maladie dû à la pollution causée par les rejets industriels).
1983	Ouverture du musée national de l'Histoire japonaise.
1989	Mort de l'empereur HIROHITO ; AKIHITO lui succède.
1995	Grand séisme de Kobe ; un groupuscule obscur commet l'attentat au gaz sarin dans le métro de Tôkyô.

VOYAGE AU CŒUR DE L'EXPOSITION

L'exposition sera divisée en quatre sections

- I - Kyôto**
- II - Edo**
- III - Tôkaidô**
- IV - Tôkyô**

I – KYÔTO

La capitale traditionnelle, celle de la spiritualité.

La première cité de Kyôto édiflée entre 794 et 805 est née de la volonté de l'Empereur KÔNIN. Sa construction respecte un plan en damier de conception chinoise : la rivière Kamo lui dicte son orientation nord-sud, neuf grandes transversales espacées de 300 mètres coupent en angle droit cinq grandes avenues ; l'ensemble est installé en plaine, entouré d'un écrin de collines boisées.

Le palais impérial, les temples sont régulièrement incendiés jusqu'au XVIe siècle. C'est au cours de ce même siècle qu'Oda NOBUNAGA et surtout Toyotomi HIDEYOSHI – administrateur, urbaniste, constructeur de temples aussi bien que valeureux général- lui rendent sa splendeur. En 1699, la ville compte un demi-million d'habitants, et aujourd'hui trois fois plus. A Kyôto, les métiers traditionnels demeurent toujours vivaces, en tout premier lieu le traitement de la soie, tissage et teinture, mais également la céramique, le métal, le papier, les laques etc. Il existe encore plus de deux mille temples, sanctuaires, sites, musées, palais dont il n'est pas question de saupoudrer l'exposition en la réduisant à un itinéraire touristique.

Cette première section illustre l'ancienne capitale impériale, qui est le cœur véritable des traditions du Japon. Le Kyôto médiéval – image d'un Japon féodal si souvent représenté dans les *mangas* – est une cité riche en œuvres d'art dont on retrouve quelques uns des plus beaux spécimens dans l'exposition : statuaire religieux, rouleaux enluminés, masques et kimonos de théâtre Nô, des paravents à feuilles d'or illustrant les « Matsuri » fêtes populaires qui chaque année à des dates précises animaient la ville, sans oublier les figures charismatiques du Japon qui ont assuré sa suprématie jusqu'au XVIe siècle : les moines et les lettrés à l'origine des plus beaux bijoux de la littérature japonaise et Les samourais – illustrés par des armures, casques et sabres.

Cette section se déploie autour de cinq thèmes,

- 1- Bouddhisme**
- 2- Moines et lettrés**
- 3- Théâtre Nô**
- 4- Matsuri**
- 5- Samourais**

1 - Bouddhisme

Divinité courroucée « FUDO MYOO », est une manifestation du bouddhisme ésotérique classée « Bien culturel important » associée au feu et à la colère, son nom signifie « l'immuable ». Elle tient dans la main droite un glaive avec lequel elle coupe les obstacles et dans la main gauche un lasso qui lui permet de lier les forces hostiles.

Cette pièce n'est encore jamais venue en Occident. Sculpture monumentale, telle une apparition menaçante, cette figure surgit au milieu des flammes. La force qui jaillit de l'œuvre, son aspect visionnaire, constitue en quelque sorte un prélude à l'univers des samourais... un contexte que l'on va retrouver notamment avec les Rois-gardiens, aux muscles bandés, saisis dans le feu de l'action, et qui contraste radicalement avec la sérénité de l'image tutélaire du Bouddha AMIDA « Lumière infinie qui règne sur le Paradis de l'Ouest » rehaussée de feuilles d'or.

2 - Moines et lettrés

Les moines détenteurs du savoir intellectuel et du prestige religieux, ont donné lieu à de pieuses représentations peintes ou sculptées obéissant à une iconographie stricte et codée. Ce sont eux qui incarnent les valeurs spirituelles, en particulier celles du Zen, héritage d'une doctrine en provenance de la Chine. Leur rôle ne se limite pas à un cadre religieux, ils sont également des créateurs à l'origine de l'essor de pratiques artistiques que l'on retrouve dans la peinture, la calligraphie, la prose et la poésie.

Ces personnages vont finir par rivaliser avec les déités du panthéon bouddhique. Du fait de leur réincarnation, les saints moines seront considérés à l'égal des divinités. Leurs vêtements sacrés, les *kesa* en particulier feront l'objet de vénération. Portés pendant les liturgies, ils vont être traités avec beaucoup d'égard transmis de génération en génération.

C'est véritablement dans l'enceinte de l'ancienne capitale que, grâce aux *lettrés*, vont fleurir les plus beaux joyaux de la littérature japonaise. Le roman sort de la cour médiévale de Kyôto avec l'invention d'une graphie particulière, les *kana* qui s'accommodent mieux de l'expression de la sensibilité que les caractères chinois. L'art difficile des poèmes courts, les *haïku* basés sur le *sabi* (simplicité) et sur le *shiori* (suggestion) seront portés à leur plus haut degré de perfection au cours du XVIIe siècle. Pour témoigner de ces ouvrages, des calligraphies ont été réunies, soit sous forme de feuilles d'albums, soit sous forme de *kakemono*.

3 - Théâtre Nô

Le théâtre Nô est une expression typique de génie japonais. Il se représente généralement sur une scène assez dépouillée, avec des acteurs masqués et revêtus de splendides costumes à fils d'or ou d'argent. Un ensemble de masques et de costumes sont regroupés dans un espace spécifique pour introduire à ces splendeurs. Il succède à l'univers des moines et des lettrés et précède la salle consacrée aux Matsuri.

4 - Matsuri

Les fêtes populaires qui chaque année à des dates précises animent la ville sont illustrées à travers une série de paravents consacrés à ce thème. Ces écrans le plus souvent à six feuilles fonctionnant par paire, représentent d'interminables défilés processionnels peints sur des fonds de feuilles d'or.

5 - Samourais

Les samourais, garants de l'ordre public, seront appelés du fait de leur science du combat à tenir les rênes du pouvoir tout en occupant également des fonctions administratives. Nous abordons uniquement ceux qui ont porté la ville à son zénith au cours de la seconde moitié du XVIe siècle et au début du XVIIe siècle ainsi que leur héritage en illustrant leurs faits d'arme à travers des équipements militaires, *katana*, *tsuba*, armures. Ainsi le paravent de la bataille d'ICHINOTANI et YASHIMA, met en scène un des épisodes célèbres de leur saga. Des costumes *Jimbaori*, et divers kimonos s'attachent à montrer le luxe de leurs parures. Cette caste a suscité au sein de la société japonaise traditionnelle une extraordinaire créativité.

Le « samourai » et son miroir « contemporain », montrent comment aujourd'hui encore toutes les valeurs qu'ils portent sont restées tangibles et vivantes et comment leur image est présente dans la société japonaise. Il suffit de se référer aux répliques actuelles de leurs armures et en particulier de leurs casques les *kamen riders* qui fascinent la jeune génération. Ils constituent vraisemblablement l'un des liens les plus forts existant entre la culture traditionnelle et son expression contemporaine. De même les *mangakas* Hiroshi HIRATA et Kazuo KAMIMURA à travers leurs héros, « L'Ame du Kyudo » ou « Lady Snowblood » participent à cet héritage. Le passage entre les œuvres anciennes et ces témoignages de la modernité est marquée par la rétroprojection sur un écran géant de l'extrait du film « Les sept Samourais » de KUROSAWA.

II - EDO

La ville des shogun et du petit peuple

Alors que Kyôto a été installée au milieu des terres, la zone urbaine de la nouvelle capitale du Japon va se développer au bord de l'estuaire de la rivière Sumida, sur la côte Est de Honshû, l'île principale de l'archipel et à peu près en son milieu. Le Palais impérial considéré comme le centre de la ville a été édifié à l'emplacement du gouvernement shôgunal créé par les Tokugawa en 1603. Entouré de douves du XVIIe siècle –des plans, des élévations ainsi que divers objets témoignent de ce passé – il constitue à l'heure actuelle le témoin le plus imposant du passé de la cité. Dès 1840, Tôkyô était, après Londres, la deuxième ville du monde. L'espace urbain restreint a très vite contraint ses édiles à vouloir conquérir des terres sur la baie, un processus qui continue aujourd'hui.

La période Edo s'étend de 1603 à 1867 avec à sa tête une grande famille, les Tokugawa qui contrôle toute la cité. Cette section permet d'évoquer cette famille, l'architecture de son château, la vie de cour, les us et coutumes du petit peuple. Aussi va-t-on pouvoir découvrir successivement,

1 - Le Shogunat

2 - Le château d'Edo

3 - L'Art de cour

4 - La Ville

5 - Les ouvrages qu'elle suscite aujourd'hui

1 – Le Shogunat

Pour illustrer ce pouvoir fort qui s'installe à Edo, des objets émanant de la famille Tokugawa ont été réunis, soit venant directement de leurs descendants soit prêtés par des musées. Dans tous les cas ils sont identifiables par la présence d'un *mon*, c'est-à-dire le blason familial.

2 – Le château d'Edo

Bien qu'il ait disparu aujourd'hui et qu'il ne subsiste que quelques vestiges de ses fondations en appareil de pierre cyclopéen, plan et élévation peuvent être suggérés par des documents graphiques. Un court métrage en 3D offre une évocation très détaillée de cette architecture princière avec ses multiples salles au sol recouvert de *tatami*, avec des *fusuma* ou cloisons coulissantes richement peintes sur des fonds or, et ses magnifiques plafonds à caissons, tout ce décor au milieu de jardins inscrits dans une enceinte fortifiée entourée de douves.

3 – L'art de cour

L'art de cour est illustré à la fois par la peinture et les arts décoratifs. Un ensemble de douze rouleaux évoquant les douze mois de l'année émanant de l'un des maîtres de l'École Kano et provenant du musée Edo-Tôkyô est pour la première fois montré hors du Japon. Des porcelaines, des émaux cloisonnés, des pièces en métal, des broderies fines en soie provenant de la collection Khalili complètent ce lot.

4 – La ville

A côté du plan de la ville, une sélection d'estampes de «Vues célèbres d'Edo» prêtées conjointement par le Victoria and Albert Museum de Londres et le Musée Guimet de Paris permet de découvrir les endroits pittoresques de la ville. Les plus beaux tirages ont été choisis. Ils sont associés à quelques peintures comme le fameux «Rouleau de l'incendie» ainsi qu'à des vêtements de l'époque.

5 – Ouvrages contemporains

Le prestige de la cité d'Edo, son climat si singulier, sa verve, sa truculence, mais également son élégance, son sens du raffinement ne cesse d'inspirer les artistes contemporains. Pour en témoigner des planches ont été sélectionnées chez deux *mangaka* contemporains, Hinako SUGIURA qui s'attache plutôt aux représentations féminines et Jiro TANIGUCHI avec son ouvrage fameux intitulé «Au temps de Botchan».

III - TÔKAIDÔ

La route des deux capitales

Lieu historique, le Tôkaidô est l'axe de communication entre les deux grandes plaines du Japon, le Kanto et le Kansai, Tôkyô et Kyôto, les deux pôles où bat le cœur du pays. Dans cette zone géographique sans doute la plus dense du monde, les quelque 500 kms qui séparent les deux capitales furent l'objet d'un trafic constant comme le signalait déjà Engelbert Kaempfer en 1681, avec à l'horizon la perspective obsessionnelle et la silhouette élégante du mont Fuji, maître de l'espace qui culmine à 3776 mètres.

Cœur du Japon historique, route du passage de la tradition à la modernité, le long de cet axe vital de courant d'échange se profile le mont Fuji en même temps que se décline les techniques de l'estampe puis de la photographie. Le parcours s'achève avec la mise en service du premier train à grande vitesse, le Shinkansen.

Quatre séquences seront offertes au visiteur,

- 1 - Une montagne magique**
- 2 - Les estampes Ukiyo-e**
- 3 - La photographie Meiji**
- 4 - Le Shinkansen**

1 – Une montagne magique

Le mont Fuji est la montagne sacrée par excellence, celle dont le pèlerinage s'impose à tout ressortissant de l'archipel qui au cours de son ascension accomplira un rite religieux et dont il trouvera l'accomplissement au lever du soleil. Il communique avec la nature, le ciel, les esprits, la beauté et l'essence même du pays Nihon, littéralement « pays du soleil levant ». Il faut savoir que plus de 150 000 personnes chaque année gravissent ses pentes. C'est le sommet le plus visité au monde. Le mont Fuji dont la topographie est dictée par le volcanisme, forme un cône quasi symétrique d'une trentaine de kilomètres à la base.

L'histoire du volcan est assez bien connue avec, durant la période historique, deux éruptions spectaculaires en 864 et 1707. Cette dernière a débuté quarante-neuf jours après un terrible tremblement de terre. Ces violences de l'écorce terrestre sont une donnée fondamentale pour comprendre les autochtones.

Leur récurrence cyclique continue d'influencer profondément les mentalités. Le mont Fuji, en raison de sa configuration si équilibrée et la route du Tôkaidô de manière générale, n'ont cessé d'inspirer au cours des siècles les créateurs, peintres, graveurs, photographes, cinéastes...

Peintures, estampes mais également des kimonos illustrent cette fascination pour cette montagne magique, d'ailleurs sa silhouette monumentale sera suggérée au centre de l'exposition.

2 – Les estampes Ukiyo-e

Les estampes Ukiyo-e datent de l'époque Edo (1615-1868). Ces petits chefs d'œuvre de l'art de la gravure redécouverts par les peintres impressionnistes constituent des ensembles et s'inscrivent parfaitement dans le développement chronologique de notre propos. Nous présentons la série complète intitulée « Trente-six vues du mont Fuji » réalisée à partir de 1829 par KATSUSHIKA Hokusai (1760-1849).

De tout temps, la route du Tôkaidô a eu une valeur hautement symbolique. A l'époque d'Edo-Meiji, cette route reliant les deux capitales était l'objet d'un pèlerinage partant d'Edo et gagnant Kyôto un usage chez les aristocrates comme chez les petites gens.

Il existe un moyen simple pour découvrir l'ancienne voie du Tôkaidô en empruntant une autre série illustre, exécutée quelques années après par le jeune rival de Hokusai, ANDO Hiroshige (1797-1858) et intitulée « Cinquante-trois étapes du Tôkaidô ». Véritable guide illustré publié à partir de 1834, il présente les cinquante-trois relais qui jalonnent cet itinéraire pittoresque. Là également, la série complète s'impose. Elle est d'ailleurs plus aisée à réunir, ayant fait l'objet d'une dizaine d'éditions jusqu'en 1857. Ces séries d'estampes éditées par les deux plus grands maîtres du XIXe siècle : Hiroshige et Hokusai trouveront un premier écho de cette même thématique à travers la présentation de 11 albums de photographies, chambres photographiques ainsi que d'autres œuvres, paravent sur fond or ou kimonos peints. Un second écho, cette fois inscrit dans la période actuelle se doit d'être signalé. Il s'agit du travail du *mangaka* Shigeru MIZUKI dont l'une des œuvres majeures intitulée « La route du Yôkaidô », littéralement « La route des démons » peut être considérée comme une transposition humoristique contemporaine de l'œuvre de Hiroshige. Ces cinquante trois étapes avec leurs planches originales seront présentées. Nous profiterons de cette occasion pour donner un développement particulier au travail de l'un des maîtres incontesté du manga qui a toujours su associer passé et présent, pittoresque et récit autobiographique avec une verve intarissable notamment dans *Gegege no Kitarô*.

3 –La photographie de l'époque Meiji

La photographie, héritière directe de ce climat spécifique de l'Ukiyo-e, littéralement « Images du monde flottant ». Le sens du fugitif est admirablement adapté à l'impression photographique faite d'une suite d'instantanés. Le premier à s'être inscrit dans cette approche est le Vénitien Felice BEATO qui séjournera de 1863 à 1868 au Japon. Mais se crée très vite une Ecole de photographie purement japonaise avec des artistes talentueux comme KASAKABE (1841-1934) dont il est intéressant d'exposer les premiers tirages sur papier albuminé.

4 –Le Shinkansen

Au XXe siècle, la route du Tôkaidô va retrouver toute son importance désormais conditionnée par le tracé du Shinkansen, le premier train à grande vitesse dans le monde, inauguré en 1964 et créé pour un événement majeur marquant l'ouverture du Japon sur le monde, les Jeux Olympiques de Tôkyô (1964). Cette prouesse technologique commença à révéler un Japon avant-gardiste. La nouvelle ligne fut inaugurée le 1er octobre 1964, quelques jours avant l'inauguration des Jeux. Aujourd'hui, c'est non seulement la plus ancienne ligne de train à grande vitesse mais aussi la plus fréquentée avec cent-quarante-quatre millions de passagers par an, entre Tôkyô-Kyôto et Osaka. Les affiches ferroviaires seront autant de fenêtres ouvertes à la découverte de cet itinéraire comme les estampes Ukiyo-e et les tirages albuminés Meiji, dont elles prennent le relais.

Ce double événement est illustré par des témoignages de différentes natures : objets ferroviaires, affiches, maquettes, torche et médailles olympiques et surtout, reportage filmé lors du lancement du train et lors de la cérémonie d'ouverture des jeux.

IV - TÔKYÔ

La mégapole du XXIe siècle

Avec ses quelques trente-cinq millions d'habitants, Tôkyô est la première des agglomérations humaines. Plus qu'un grand centre entouré de faubourgs, Tôkyô est un conglomérat de cités que relie des quartiers moins denses et de moindre élévation. Chaos géant, désordonné, contradictoire, qui tour à tour choque et charme, Tôkyô mélange sans complexe une ville d'humanité avec ses rues provinciales à des ensembles architecturaux ambitieux. Cependant, ce qui frappe avant tout, c'est cette incroyable vitalité qui règne dans chaque quartier, à chaque instant du jour et de la nuit.

L'un des aspects les plus remarquables est celui de sa vie nocturne avec ses façades immenses couvertes d'enseignes au néon ou d'écrans publicitaires gigantesques sans égal nulle part ailleurs pour l'imagination, la fantaisie, la technologie, la mobilité, l'éclat. Elles s'accordent avec le caractère des Edoko, les Tôkyôïtes, fondé sur un goût de l'activité, un esprit vif, un appétit insatiable de culture et de nouveauté.

Le Japon a perdu la guerre et sort exsangue et humilié de cette épreuve. Tôkyô est en ruine avec quelque trois cent mille morts sous les décombres. Dans le silence, l'abnégation, la dignité, le pays se reconstruit tout en cherchant confusément à renouer avec ses valeurs fondamentales. Le cinéma s'en fait l'écho avec des réalisateurs de premier plan. MIZOGUCHI ou KUROSAWA livreront des images inoubliables assurant inconsciemment le relais avec leurs prédécesseurs, les photographes des ères Meiji (1868-1912) et Taisho (1912-1926). Ce labeur obscur sera bientôt stimulé par la perspective d'accueillir les Jeux Olympiques. Ce dynamisme va rapidement hisser la nation tout entière au rang d'une superpuissance. La haute technologie gagne tous les domaines ; sous son emprise, l'homme se transforme. On peut – à partir des années 80 – commencer à parler d'une mutation robotique. Nous nous proposons d'aborder cette génération en compagnie de créateurs qui ont tenté de comprendre cet homme nouveau et son rival le robot. Le séisme de Kobe en 1995 portera un coup fatal à l'optimisme ambiant et ébranlera véritablement les consciences. Cette foi aveugle en la science, et son éternel progrès est mis à mal. De nouvelles valeurs commencent à avoir cours. Elles s'enracinent dans un dialogue reconsidéré avec la nature, remettant au goût du jour le vieux fonds shinto.

L'écologie en deviendra l'élément fédérateur comme le rappelle le « Protocole de Kyôto ». Ce Tôkyô écologique du IIIe millénaire engendre des architectures inédites, engageant des matériaux nouveaux, un phénomène que nous pourrions suivre notamment avec les créations de Shigeru BAN.

Ce dernier chapitre brosse un portrait de la capitale japonaise à compter de la deuxième moitié du XXème en insistant sur son extraordinaire créativité à travers tous les domaines de l'art de la science et de la technique, dont elle a su abolir les frontières et créer ainsi de nouveaux horizons.

Cinq séquences seront successivement développées,

- 1 – L'architecture de Kenzo TANGE à Shigeru BAN**
- 2 – Le cinéma japonais au XXe siècle**
- 3 – Le monde du manga et de l'animation**
- 4 – Le temps des robots**
- 5 – L'art japonais contemporain**

1 – L'architecture : de Kenzo TANGE à Shigeru BAN

La reconstruction de Tôkyô dans l'après-guerre était la première des urgences. Kenzo TANGE (1913-2005) va jouer un rôle déterminant dans cet immense chantier, c'est à lui que l'on doit en 1960 le nouveau plan de la ville. On distingue en fait deux époques dans sa carrière, une première où il se rattache à la tradition et une seconde où il s'engage résolument dans le courant international. Toutefois, le lieu où il donnera sa pleine mesure reste l'aménagement du parc olympique pour les Jeux de 1964. Ses idées futuristes auront une portée considérable sur la jeune architecture internationale. Pour illustrer les travaux du maître, nous nous proposons de réunir des plans, des maquettes et des dessins, principalement autour de la plus spectaculaire de ses dernières réalisations : l'Hotel de Ville de Tôkyô-Shinjuku.

Le retour à l'écologie après le séisme qui en 1995 détruisit en partie la ville de Kobe, un des lieux sensé être parmi les mieux protégés de l'archipel, va créer un traumatisme profond dans l'ensemble de la société nippone. D'une certaine façon la nature reprenait ses droits, ce qui correspond tout à fait à la mentalité *shinto*. On assiste donc très vite à une remise en question des valeurs capitalistes dominantes au profit d'une nouvelle éthique fondée sur l'écologie. Si la nature continue comme auparavant d'être une grande inspiratrice, comme on peut le constater avec les récentes galeries d'Omote Sando Hills édifiées au centre de Tôkyô par ANDO Tadao, sa sauvegarde entre au cœur des problématiques quotidiennes. L'un des principaux artisans de cette nouvelle donne est Shigeru BAN. A la suite de la catastrophe de Kobe il met au point des tubulures en papier recyclé pour construire des abris destinés aux victimes. Puis un peu plus tard il va développer cette technique et édifier une église pour les travailleurs émigrés philippins. Nous nous proposons d'évoquer ce courant principalement avec des créations issues du design provenant principalement du MNAM-Centre Pompidou avec en fond d'écran des extraits de film sur Tôkyô à travers la bande annonce de « Front Mission ».

2 - Cinéma japonais XXe siècle

L'après-guerre, 1950-1964

L'après-guerre à Tôkyô se manifeste par une attitude double, maintenir un lien avec la tradition et restaurer un pays en ruine. La première des tâches revient au cinéma avec de fortes personnalités artistiques et une production de plus en plus dynamique. Kenji MIZOGUSHI (1898-1956) se réfère très souvent à l'histoire dans ses scénarii « Les quarante-sept ronins », « Les cinq femmes d'UTAMARO ». En 1946, il réalise son chef d'œuvre « Les contes de la lune vague après la pluie ». En 1954, il recevra un lion d'argent au festival de Venise. Akira KUROSAWA (1910-1998), s'illustre également dans des films inscrits dans les traditions anciennes « Rashomon » en 1950, « Les sept samourais » quatre ans plus tard mais il introduira aussi des adaptations libres des grands auteurs occidentaux comme SHAKESPEARE ou DOSTOÏEVSKI. Un corpus de films consacré au cinéma des années 50 jusqu'au années 80 témoigne de la richesse du cinéma japonais.

3 - Le monde du manga et de l'animation

Les mangas et films d'animation japonais connaissent aujourd'hui un succès mondial. Une importante section leur est consacrée, à la fois culturelle et ludique ; elle entend offrir un panorama complet de l'histoire du manga et de l'animation des origines à nos jours.

Pour ce faire, nous avons fait appel aux plus célèbres des *mangaka* contemporains comme MIZUKI Shigeru ou SUGIURA Hinako qui n'ont cessé dans leurs œuvres de puiser dans la culture des siècles passés. Toutefois la part la plus belle revient au pionnier de cette aventure, le génial TEZUKA Osamu, l'inventeur d'Astroboy, dont l'œuvre est abondamment illustrée. Viennent ensuite les principaux héros façonnés par les grands studios d'animation de ces cinquante dernières années.

Goldorak 1975
Saint Seya 1986
Dragon Ball 1989
One piece 1999
Digimon Aventure 1999
Naruto 2000
Les Clamp (Années 1990)

L'esthétique de Reservoir Chronicle des CLAMP, quatuor féminin de scénaristes et dessinatrices sera évoquée à travers la présentation de leur processus de création.

Afin de répondre à l'attente du jeune public des lieux spécifiques sont aménagés pour la consultation des bandes dessinées, pour la projection de films d'animation ainsi que pour les jeux vidéo.

AMANO

Artiste multiple et prolifique, les travaux de Yoshitaka Amano couvre littéralement divers supports, depuis le dessin animé (The Hatchi the honeybee), l'illustration de romans japonais ou étrangers, passant par le jeu vidéo (Final Fantasy, Front Mission) jusqu'à l'art contemporain (Eve, La panthère noire). Abordant des genres variés, son œuvre emblématique nous plonge dans un univers fantastique et imaginaire mêlant le monde de l'animation et de la robotique, phénomène qui va prendre une place importante dans les esprits, grâce aux inventions technologiques et à l'essor du cinéma d'animation. Les progrès fulgurants de la technologie, ces dernières années, laissent à penser qu'il va falloir se préparer à la coexistence de l'homme et du robot, ce dernier voyageant librement dans des dimensions différentes. L'artiste nous soumet cette réflexion à travers ses dernières créations illustrées tant dans son œuvre graphique que sculpturale comme « La panthère noire » et « Eve », robots androïdes qui vivent au-delà des frontières du réel et fréquentent un espace pluridimensionnel.

4 - Le temps des robots

Il ne faut jamais oublier que les Japonais restent profondément attachés à la pensée animiste. Pour eux, même les choses inanimées ont une âme. A plus forte raison quand elles deviennent animées comme les robots. D'ailleurs, dès le XVIIIe s. avec les automates, ces inventions seront considérées comme des alter egos.

Tôkyô, très à la pointe de ces fantaisies cybernétiques, nous impose, pour être représentatif du génie du lieu, de concevoir un espace spécifique « Electronic Town » dédié aux robots dans la culture japonaise contemporaine que nous illustrerons à travers une installation de robots-jouets et, en contrepoint, plusieurs jeux vidéo de robots de dernière génération dont les plus connus sont promus sous les licences Bandai-Namco et Sega :

- Mobile Suit Gundam Battlefield Record
- Mobile Suit Gundam MS Front 0079
- Super Robot Taisen xo
- SD Gundam G Generation Wars
- Virtual On

5 - L'art contemporain japonais

La scène artistique japonaise a très vite posé la question de fusion des genres et des cultures. L'empreinte de l'esthétique traditionnelle, la présence oppressante d'un environnement urbain dense, l'omniprésence de la technologie et le plein essor du dessin animé et de la science-fiction sont autant d'enjeux d'une production riche et originale que nous évoquerons en fin de parcours à travers un choix d'artistes représentatifs de l'art contemporain japonais, Chiho AOSHIMA, MR, Aya TAKANO défendus par Takashi MURAKAMI et BOMÉ dont le travail sculptural a inspiré Takashi MURAKAMI. Leur pratique artistique s'inscrit dans le concept d'esthétique *Superflat* théorisée par Takashi MURAKAMI en 2001 et tente de brouiller les frontières entre art populaire et grand art. L'absence de perspective, la bi-dimensionnalité de l'art ancien s'infiltrèrent sur tous les supports, peinture, sculpture, wallpaper, films d'animation, accessoires.

Grâce à l'engagement de ces artistes dans ce projet, au soutien actif de la galerie Emmanuel PERROTIN, des œuvres inédites seront exposées à Monaco. Quelques six cents œuvres ordonnées autour de quatre pôles chronologiquement enchaînés, Kyôto, Edo, Tôkaidô, et Tôkyô permettent à tout public de jeter une passerelle inédite entre un Japon traditionnel et un Japon d'avant-garde animé par les mêmes valeurs fondamentales.

Jean-Paul DESROCHES

COMMISSAIRE

Professeur honoraire de l'École du Louvre, après avoir été titulaire de la chaire des arts d'Extrême-Orient pendant vingt ans.

Conservateur général au Musée Guimet où il est en charge de la section chinoise depuis 1977.

Archéologue, participe aux fouilles sous-marines en mer de Chine entre 1988 et 1993. En 1994, suite à la réalisation d'un CD ROM sur ces fouilles, il obtient un Milla d'or à Cannes, En 1999, il installe à Manille le National Museum of Filipino People. Depuis 2000, il est directeur de la Mission archéologique française en Mongolie et travaille chaque été sur le site de la nécropole princière de Gol Mod, un projet qui a bénéficié du soutien constant du Grimaldi Forum.

En 2005, l'Académie des Sciences de Mongolie, à l'issue de ses recherches, lui décerne le titre de Docteur Honoris Causa.

En 2006, il devient Vice Président du Mongol Cultural Heritage.

Commissaire de nombreuses expositions à travers le monde : New York, Sao Paulo, Tôkyô, Pékin, Hong Kong, Berlin, Madrid etc... Et en particulier à Monaco au Grimaldi Forum en 2001 où il présente « Chine, le Siècle du Premier Empereur », puis en 2004 « Chine, trésors du quotidien ».

L'été dernier il a organisé l'exposition « Trésors du Bouddhisme au pays de Gengis Khan » au musée des Arts asiatiques de Nice, à l'automne l'exposition « Fils du Ciel » au Palais des Beaux-arts de Bruxelles, en mars de cette année il met en place la rétrospective du « Peintre Chu Teh-Chun » au National Art Museum of China » à Pékin, en avril l'exposition « Of Snow, Gold and Sky Blue » à l' University Museum à Hong-Kong, et prépare pour 2011 l'exposition « Cité interdite au Louvre ».

A plusieurs reprises sa passion l'a conduit au Japon où en 1979-1980 il a d'ailleurs travaillé en tant que conservateur invité au Musée national de Kyôto, puis quelques années plus tard à la suite de la réalisation de l'exposition « Kesa, manteau de nuages » à Paris au Musée Guimet, la ville de Kyôto l'a sollicité pour qu'il la présente également dans cette cité historique.

RENCONTRE AVEC Jean-Paul DESROCHES

COMMISSAIRE DE L'EXPOSITION

1) En quoi cette exposition est-elle inédite ?

Elle est véritablement inédite, car je pense que pour la première fois dans le cadre d'une manifestation patrimoniale, nous avons voulu lancé un pont entre la tradition et la modernité, et cela au-delà du statut des œuvres, entre Kyôto et Tôkyô, c'est-à-dire donner une place, donner la parole à ce qui constitue l'essence inaliénable du génie permanent du Japon, une voie spécifique, originale qui épouse les siècles et s'adapte sans cesse à l'évolution humaine sans jamais se désintégrer.

Evoquer avec un lot important d'objets une pareille expérience, une constance à travers une histoire aussi longue pleine de mutations n'avait, me semble-t-il, jamais fait l'objet d'une programmation aussi riche.

Il est vrai qu'avec les milliers de mètres carrés de l'espace Ravel, le Grimaldi Forum nous offre une opportunité exceptionnelle de développer un discours structuré, appuyé sur une quantité d'œuvres suffisamment convaincante. D'ailleurs ce sont quelque six cents numéros qui vont y être regroupés.

A ce premier point, il convient d'en ajouter un second. Le Grimaldi Forum, cette année fête son dixième anniversaire. Et depuis sa fondation, il est parvenu au fil des années à se forger une véritable écriture scénographique. Ce langage original qui associe la rigueur des musées mais sans rigidité, à la mise en scène d'un spectacle sans pour autant entrer dans l'excès inverse parvient non seulement à séduire le visiteur mais donne au commissaire des atouts supplémentaires, abolissant l'aridité pédagogique au profit d'une approche incontestablement plus conviviale, voir ludique dans certains cas.

Le binôme samouraïs-mangas va ainsi pouvoir être pleinement développé. D'un côté, le monde froid, sec, rigoureux autoritaire de l'aristocratie *Bushidô*, de l'autre le grouillement humain, populaire, voire trivial et imaginaire du petit peuple des villes. Cuirasses, armement, BD et animation feront donc bon ménage et on va démontrer qu'ils procèdent du génie, d'un même peuple qui dès l'époque médiévale était bien présent dans la peinture. Par exemple qu'ils s'agissent des paravents à fond or qui décrivent la saga des samouraïs ou de ceux qui figurent les matsuri où déferle le petit peuple...

2) Comment cette filiation s'opère-t-elle entre la figure du samouraï et les héros contemporains illustrés par la culture mangas et les films d'animation ?

Cette filiation suit les siècles, épouse l'évolution des techniques. C'est entre autre la raison pour laquelle nous avons choisi d'évoquer la route du Tôkaidô. Cet axe historique qui relie l'ancienne capitale à la nouvelle capitale. Ainsi l'iconographie de cet itinéraire figure d'abord sur des paravents Momoyama au XVIIe siècle puis entre dans les estampes Edo au XVIIIe siècle, s'empare par la suite de l'univers des photographes Meiji au XIXe siècle, puis du cinéma des années 60 pour se prolonger dans l'animation dans les années 80.

Les vraies aventures des samouraïs des temps historiques par le truchement des acteurs de théâtre s'installent dans l'estampe, sont par la suite portés par les photographes, KUROSAWA les sublime dans ses films, avec les mangaka ils entrent dans l'imaginaire, l'animation et la robotique les métamorphosent à nouveau en les injectant dans le monde planétaire, AMANO et les autres artistes contemporains les dotant d'un statut d'œuvre d'art.

Ce qui s'applique aux samouraïs peut également s'appliquer au petit peuple. Il faut bien reconnaître que le samouraï reste et demeure un acteur du Japon contemporain comme son petit peuple. Aujourd'hui il faut chercher le samouraï dans le monde de l'industrie, et le petit peuple continue à cheminer dans cette mégapole de 35 millions d'habitants unique où tout et rien semble possible. Il suffit d'en détenir les clés. C'est au fond ce que nous essayons de transmettre. Arrêtons de séquestrer les visiteurs, les uns dans le zen, les autres dans les estampes, d'autres dans le cinéma, d'autre dans les mangas. Il s'agit du même monde riche, complexe, généreux, créatif, un monde à découvrir au Grimaldi Forum Monaco.

Hiromu OZAWA

CO-COMMISSAIRE

Professeur et Directeur de l'Histoire Urbaine au Musée Edo-Tôkyô, il obtient son Doctorat de l'Université de Meiji en 1978. Il est Directeur de l'Association Internationale et membre du Comité International de l'Ukiyo-e.

Il a écrit de nombreux livres : « Kano Eitoku » grand peintre japonais en 2007, « Edo et l'Histoire du Paysage des Villes Japonaises » en 2002, « l'Histoire de l'Image Japonaise » en 1998.

Ses principales thèses, « L'Art et l'Esthétique au sommet de la Culture du Grand Edo » et « Kidai Shôran » publié dans Ethno Arts (vol. 22) en 2006, « Kimono et la mode d'Edo » dans la publication « La mode d'Edo » publié par le Musée national de l'Histoire Japonaise en 1999 et « la Culture des Arts Textiles » dans le Fuzoku (vol.32-4) en 1994.

Il a également collaboré dans de nombreux ouvrages publiés au Japon.

Il a reçu le Premier Prix de L'Association Internationale de l'Ukiyo-e en 2008.

LE COMITE SCIENTIFIQUE

Hélène BAYOU **(TOKAIDO)**

Hélène Bayou est conservateur en chef au Musée National des Arts Asiatiques - Guimet, responsable du département des arts du Japon depuis 1991.

Elle a été commissaire de plusieurs expositions d'art japonais à Paris : Miyabi, arts courtois du Japon ancien, au Musée Guimet, 1993 et au Grand Palais Nara, Trésors bouddhiques du Kôfukuji, en 1996, puis Images du Monde Flottant en 2004, une exposition consacrée aux peintures et estampes de l'Ukiyo-e des 17^e et 18^e siècles.

Elle a été commissaire associé de l'exposition consacrée aux Chefs-d'œuvre de l'Ukiyo-e du Musée Guimet, organisée au Musée Ota de Tôkyô en 2006.

Elle a organisé en 2008 au musée Guimet une exposition consacrée à Hokusai, présentant la totalité du fonds Hokusai conservé au Musée Guimet depuis de la fin du 19^e siècle et analysant l'histoire de la fortune critique de cet artiste en France.

Elle fut également commissaire en 2008 d'une exposition montrant des peintures sur paravents et fusuma d'un sanctuaire shintô japonais, Kompira-san.

En 2009, conseiller scientifique, pour la partie asiatique, de l'exposition La splendeur des Camondo, organisée au Musée d'Art et d'Histoire du Judaïsme (commissaire : Anne-Hélène Hoog).

Outre ses contributions à divers catalogues d'exposition (La Route maritime de la Soie, Musée de la Marine, 1994 ; Japonisme et mode , Palais Galliera, 1996 ; Shiseido, La Beauté, Musée des Arts Décoratifs, 1997 ; In closed Form, a Biography of drawing, IVAM, 2003 ; Liebeskunst, Museum Rietberg Zürich, 2002 ; et surtout Images du Monde Flottant, RMN, 2004 et Hokusai, « l'affolé de son art », RMN, 2008), elle a participé à la rédaction de plusieurs ouvrages collectifs, notamment : Nihon Bijutsu Taikan, vol. 6 : Guime Bijutsukan, Kodansha, 1994, Dictionnaire de la Civilisation Japonaise, Hazan, 1994, Dictionnaire International du Bijou, Regard, 1998, et à l'élaboration d'un catalogue raisonné des peintures du Musée Guimet (The Japan Society for the Conservation of Cultural Property, 1996). Elle est co-auteur avec Amina Okada d'un « ABCdaire du Bouddhisme » (Flammarion, 2000).

Elle a également enseigné à l'Ecole du Louvre et l'Ecole Nationale du Patrimoine.

Greg IRVINE

(SAMOURAÏS)

Conservateur du Département Asie du Victoria & Albert Museum. Il est responsable des collections d'armes et d'armures. Précédemment conservateur du Département des Antiquités Orientales au British Museum, il a rejoint le Victoria & Albert Museum en 1992 et commence ses recherches sur les sabres japonais à travers les très riches collections de ce musée. Ses collections prennent leurs origines en 1860, ce sont des armes offertes comme cadeaux diplomatiques par le Shogun Tokugawa IEMOCHI à la Reine Victoria, qui ensuite ont été données au musée en 1865. Greg IRVINE s'est rendu à de nombreuses reprises au Japon afin de poursuivre ses recherches sur la culture *Bushidô* dans les musées, les temples et les trésors. Il est particulièrement intéressé par les philosophies et l'environnement social qui existent dans l'univers des armes au Japon. Il est l'auteur de «The Japanese Sword, the Soul of the Samurai ». L'autre aspect de ses recherches porte sur l'usage des masques dans les cérémonies et les rituels religieux tant dans le monde populaire que le théâtre traditionnel. Il travaille d'ailleurs le sujet en vue d'une exposition et d'une publication. Il pratique le Kyudo, « la Voie de l'Arc » à la japonaise.

Thierry JOUSSE

(Cinéma)

Thierry Jousse (Cinéma), après avoir été rédacteur en chef des Cahiers du cinéma entre 1991 et 1996, et écrit trois ouvrages sur le cinéma entre 1989 et 2003, parmi lesquels une monographie sur John Cassavetes (1989) et un recueil de ses textes, Pendant les travaux le cinéma reste ouvert (2003), Thierry Jousse réalise quatre courts-métrages, Le Jour de Noël (1998), Nom de code : Sacha (2001), Julia et les hommes (2003), Buenos Aires Fantasma (2006) et un long-métrage, Les Invisibles, sorti en juin 2005. Parallèlement à ces activités cinématographiques, il écrit sur la musique pendant la seconde moitié des années 90 aux Inrockuptibles, Jazz Magazine et pour le Dictionnaire du rock (Collection Bouquins) et a collaboré à de nombreuses émissions de radio sur France Inter (Le Masque et la plume), France Musique, et France Culture. En 2005, il co-dirige avec Thierry Paquot une encyclopédie, La Ville au cinéma. En 2006, il publie un ouvrage sur Wong Kar-wai, puis, en 2007, il conçoit l'anthologie Le Goût de la télévision et, la même année, publie une monographie sur David Lynch. En 2006, il s'occupe de la section cinéma de l'exposition « NEW YORK, NEW YORK » du Grimaldi Forum. En 2009, il réalise le documentaire L'Age d'or de la Musique de film, diffusé sur Arte. La sortie de son deuxième long-métrage, Je suis un no man's land est prévu courant 2010. Il est également producteur, avec Laurent Valero, de l'émission hebdomadaire, Easy Tempo sur France Musique, chroniqueur à la revue Mouvements et programmateur cinéma régulier au Musée du Quai Branly. Il est actuellement en charge de la section cinéma pour l'exposition « Tôkyô-Kyôto, Des samouraïs aux mangas ».

Jérôme GHESQUIERE

(Photo)

Jérôme Ghesquière est né à Thionville en 1960. Après une formation à l'Ecole Supérieure des Beaux-arts de Bourges, en peinture et photographie, il poursuit ses études à l'Université de Paris VIII, département photographie, et en Sciences et Techniques de l'Information au Conservatoire National des Arts et Métiers à Paris. Il entre aux archives photographiques du musée Guimet en 1989 où, depuis, il s'est attaché à mettre en valeur le fonds au sein de ce département dont il a la responsabilité depuis 1992.

Passionné par la photographie primitive en Asie, il a par ailleurs initié les publications collectives suivantes, à partir du fonds dont il a la charge :

Frontières d'Asie, 1993. Au pays sacré des anciens Turcs et des Mongols, 1993. De la mer de Chine au Tonkin, photographies 1886-1904, 1996. Des photographes en Indochine, Tonkin, Annam, Cochinchine, Cambodge et Laos au 19^{ème} siècle 2001. Missions archéologiques françaises en Chine, photographies et itinéraires 1907-1923, 2004. Missions archéologiques françaises au Vietnam, les monuments du Champa, photographies et itinéraires, 1902 et 1904, 2005. Paul Pelliot, Carnets de route 1906-1908, 2008. Missions archéologiques françaises en Asie Centrale, la mission Paul Pelliot, photographies et itinéraires 1906-1908 (à paraître). Jean Lartigue, Notes d'étapes 1914 et 1924 à 1923 (à paraître).

Et participé aux expositions suivantes :

Frontières d'Asie (musée Guimet), 1993. Au pays sacré des anciens Turcs et des Mongols (musée Guimet), 1993. De la mer de Chine au Tonkin (musée Paul Dupuy, Toulouse), 1996. Biennale Internationale de la Photographie Chine, Japon, Corée de Daegu (Corée du sud), 2008. A journey through light and shadow Museum of Macau (Chine), 2009. La Persia Quajar, vista dagli italiani, Istituto Nazionale per la Grafica (Rome), 2010. Victor Segalen, Martin-Gropius-Bau (Berlin), 2011.

Proche des collectionneurs privés, il a contribué à enrichir les collections publiques par de nombreux dons ou achat et en particulier grâce à l'acquisition de l'intégralité de la collection du Docteur Joseph Dubois, riche de plus de dix-sept mille photographies du XIX^e siècle sur le Japon.

Par ailleurs, Jérôme Ghesquière enseigne la photographie à l'Ecole de Communication Visuelle (E.C.V Paris) et à l'Ecole Supérieure des Arts Visuels (E.S.A.V Marrakech).

Brigitte KOYAMA-RICHARD

(MANGAS)

Brigitte KOYAMA-RICHARD est professeur à l'Université Musashi de Tôkyô où elle enseigne la littérature comparée et l'histoire de l'art. Elle a publié plusieurs ouvrages sur le Japon dont *Japon rêvé, Edmond de Goncourt et Hayashi Tadamasa* (Hermann, 2001), *La magie des estampes japonaises* (Hermann, 2003), *Kodomo-e, l'estampe japonaise et l'univers des enfants* (Hermann, 2004), *Mille ans de Mangas* (Flammarion, 2007), *L'animation japonaise* (Flammarion, 2010).

Julien BASTIDE

(Mangas)

Est critique de bande dessinée et de cinéma d'animation. Passionné depuis l'enfance par ces deux formes d'art populaire, il s'oriente, après des études de sciences-politiques, vers le journalisme spécialisé et collabore notamment aux revues 9e Art, AnimeLand, Bang!, Beaux-Arts Magazine et Chronic'art. Il est également le co-auteur (avec Anthony Prezman) du "Guide des mangas" (Bordas, 2007) et participe, depuis 2002, à l'organisation du Festival International de la Bande Dessinée (FIBD) d'Angoulême. Tour à tour, animateur des Rencontres Internationales puis commissaire d'exposition pour le compte du FIBD, il est désormais Chargé de programmation Asie et anime à ce titre le "Mangas building", l'espace d'expositions et de rencontres consacré à la bande dessinée japonaise pendant le festival. Dans ce cadre, il a notamment co-dirigé (avec Nathalie Bougon) les expositions "CLAMP, les reines de la bande dessinée japonaise" (également présentée à la Bibliothèque Historique de la Ville Paris pendant l'été 2009) et "Shigeru Mizuki, l'ambassadeur des Yokai".

Fabrizio MODINA

(L'Animation)

Turinois de naissance, Fabrizio Modina est un créatif très polyvalent.

Il a commencé dans le monde de l'art pour évoluer ensuite dans la mode, l'architecture d'intérieure et la régie d'évènements.

Son univers néo baroque a accompagné sa carrière depuis près de vingt ans pour en devenir sa signature.

Comme beaucoup de sa génération, celle des années 70, il a grandi en lisant les bandes dessinées de Marvel et DC, il a assisté à l'invasion des robots japonais et été emporté par la vague de Star Wars.

Il a assemblé une collection dédiée aux héros de l'espace désormais élevés au rang de la mythologie contemporaine, aujourd'hui une collection des plus importantes d'Italie. Avec près de 6000 pièces, la collection Modina présente au travers de jouets, le parcours créatif et thématique développé dans la science fiction américaine et nippone des soixante dix dernières années, répartis sur les trois principaux supports possibles : le super héros pour l'édition, l'animation japonaise pour la télévision et la saga de Georges Lucas pour le cinéma.

Une sélection de ces objets a été exposée au grand public, la première fois en 1995 à San Marino à l'occasion de la première Convention Officielle italienne de Star Wars. Dix ans plus tard, 600 pièces ont été prêtés à l'exposition « Cose da un Altro Mondo », exposition dédiée au cinéma de science fiction au Musée National du cinéma de Turin.

Il a été co-commissaire en tant que responsable de la section Science Fiction et Collections de l'exposition « Mangas Impact, le monde de l'Animation Japonaise » organisée par le Festival du Film de Locarno en Suisse et le Musée National du Cinéma de Turin en 2009.

Actuellement, il étudie les Robots japonais et il est l'auteur et le présentateur de « Super Robot Files » une rubrique didactique et informative, hebdomadaire, qui est dédiée au monde des géants d'acier du Soleil Levant, sur la radio web Anime. Cette rubrique est présentée et montée sous forme de documentaire à Lucca Comics, Torino Comics, Fumetterni et dans la rétrospective de l'évènement Mangas Impact.

Jean-Baptiste Clais

(Le Temps des Robots)

Jean-Baptiste Clais est conservateur au musée Guimet, musée national des arts asiatiques depuis janvier 2010. Il y est chargé des cultures transmédia japonaises contemporaines (manga – anime – jeux vidéo) et de la Chine 19^e.

Il a exercé précédemment ses fonctions au département des arts de l'Islam du Louvre où il a travaillé sur les collections d'Inde moghole et d'armes islamiques. Il termine actuellement une thèse d'ethnologie sous la direction de Michel Rautenberg à l'Université Jean Monnet de St Etienne sur "la patrimonialisation des jeux vidéo et de l'informatique" vue à travers les pratiques des collectionneurs d'ordinateurs et de consoles de jeux vidéo ancienne. Son travail relève de l'ethnologie, des « cultural studies » et de l'anthropologie économique. Il a travaillé par le passé sur les fans de StarWars et la pratique des jeux vidéo en réseau.

Il assure à titre bénévole la fonction de responsable des collections de l'association Mo5.com qui conserve la collection de référence en France en matière de jeux vidéo et micro-informatique ancienne. Dans ce cadre il s'est intéressé à l'histoire des jeux vidéo et au développement des cultures transmédiatiques. Il travaille à la rédaction du projet scientifique et culturel du futur musée de l'association : le Musée des jeux vidéo, des cultures numérique et des nouveaux imaginaires.

Il est titulaire du diplôme de premier cycle de l'Ecole du Louvre, option anthropologie sociale et culturelle de l'Europe, du diplôme de muséologie de l'Ecole du Louvre et d'un DEA de Sciences Sociales à l'université de Paris 5.

PAROLE AUX EXPERTS

LE TÔKAIDÔ

Par Hélène BAYOU

Naissance de l'estampe de paysage au XIXe siècle : vues d'Edo, route du Tôkaidô

Si la naissance de l'estampe, ou plus largement du courant Ukiyo-e (littéralement « Images du Monde Flottant », par allusion à une réalité mondaine par essence illusoire et transitoire selon la lecture bouddhique du terme, puis se référant à partir du XVIIe siècle à une prise de position clairement hédoniste face à la brièveté de la vie), s'ancre au Japon dans une culture avant tout urbaine, c'est seulement à partir des années 1830 que s'impose la description de ce paysage urbain en tant que thématique avérée, à part entière. Et le paradoxe de cette apparition finalement tardive constitue probablement l'une des articulations majeures de l'histoire de l'estampe au Japon.

Ce sont en effet la culture, l'esprit de la cité d'Edo, eux-mêmes nés d'une dimension sociale et urbaine singulière, qui ont constitué le terreau de formes insignes d'expression culturelles, appelées à de longs développements, tels le théâtre kabuki, certaines formes de littérature (voir notamment le roman tel que développé par Ihara Saikaku), ou la xylogravure. Celle-ci, développée au sein de la nouvelle capitale dès le dernier quart du XVIIe siècle pour dans un premier temps suppléer à la création d'images peintes plus onéreuses, s'attachera au cours du XVIIIe siècle à la description, sur des modes divers, des deux pôles majeurs d'activité sociale et artistique de la capitale nouvelle, emblématiques du développement novateur de cette culture propre à la classe des chônin (citadins) : les quartiers des théâtres kabuki, et le monde clos de Yoshiwara. Les œuvres créées au fil de ces décennies, en particulier entre 1765 (naissance du nishiki-e) et 1801 (disparition d'Utamaro), privilégieront une lecture humaniste de ces pôles, donnant à voir avant tout autre élément les acteurs des lieux, inscrits dans un jeu complexe d'interactions sociales, dont les codes nous sont ainsi livrés.

A partir des années 1830, c'est d'une toute autre cartographie dont il s'agira de rendre compte dans l'ukiyo-e. Aux alentours de 1800, Edo s'impose comme l'une des métropoles les plus peuplées au monde, comptant près de 1,5 millions d'habitants. Organisée en cercles quasi concentriques autour de la résidence du shôgun, les différents quartiers desservis pour partie par un réseau complexe de canaux, divisée entre Yamanote, le plateau où se situent les résidences des daimyo, et Shitamachi, la ville basse, quartiers d'habitation plus éloignés du centre, la cité fournit une trame géographique, architecturale et sociale qui ne pouvait laisser plus longtemps indemnes les artistes les plus doués de l'Ukiyo-e. Edo allait devenir en quelques années le sujet majeur, le modèle principal, de ces créateurs.

Plusieurs facteurs ont concouru à l'avènement de ce phénomène artistique ; à côté du désir de témoigner d'une réalité contemporaine, s'impose aussi le poids de deux personnalités artistiques d'exception, Katsushika Hokusai (1760-1849) et Andô Hiroshige (1797-1858), qui à compter des années 1830 et jusqu'au milieu du XIXe siècle s'imposent comme les peintres talentueux, prolifiques, de cette réalité. Enfin, au-delà des vues célèbres de Kyôto ou d'Edo (essentiellement conçues par Hiroshige et constituant le principal accent thématique de son œuvre), les paysages conçus en série par l'un comme l'autre (qu'il s'agisse des 36 Vues du Mont Fuji conçues entre 1830 et 1832 par Hokusai ou des 53 étapes du Tôkaidô créées – pour la première version- entre 1832 et 1834 par Hiroshige) reflètent eux un engouement récemment survenu pour le voyage, la pérégrination au sens large, qui fait écho, de fait, au développement intense des pèlerinages ou des voyages à l'intérieur de l'archipel depuis le début du XIXe siècle. La création littéraire contemporaine

apporte bien-sûr de même le témoignage de cette ouverture nouvelle, et l'ouvrage de Jippensha Ikkû, édité en 1802, en est la plus célèbre illustration : le Tokaidôchû Hizakurige, traduit souvent par « Le Tôkaidô sur le destrier genou », détaillant par le menu les aventures de deux compères voyageant sur le Tôkaidô, ouvre ainsi très tôt la voie aux illustrations graphiques de cette réalité.

La vision que nous livre Hiroshige de cette pérégrination est profondément novatrice, et riche d'enseignements tant sur les lieux écrits que sur la personnalité esthétique de cet artiste dont la biographie demeure succincte.

Si la première – et plus célèbre – version de la série fut donc éditée entre 1832 et 1834 par Hôeidô (Tôkaidô Gojusantsugi), ces 55 vues (les 53 étapes augmentées de l'étape de départ, Nihonbashi à Edo, et de celle de l'arrivée, le pont Sanjô à Kyôto) firent l'objet à l'intérieur même de la carrière de Hiroshige, de multiples interprétations, le succès réservé à la première série, et le sujet lui-même, appelant une possible ré-écriture de chaque scène. Ainsi jusqu'à la fin de son existence sut-il varier les points de vue, les cadrages mais aussi le choix de différentes luminosités et du rendu atmosphérique, par la subtilité duquel l'ensemble de son œuvre se caractérise. Les changements de formats, passant de la verticalité à l'horizontalité mais aussi du classique ôban au plus rare format éventail uchiwa, initièrent également des compositions parfois radicalement nouvelles.

De cette imagination fertile, capable d'allier au souvenir d'une expérience concrète (il est ainsi probable que Hiroshige parcourut le Tôkaidô peu avant 1832) une créativité source d'innovations graphiques, naquirent ainsi plusieurs séries de Tôkaidô et, au-delà, une conception singulière du paysage ; très différemment des visions quasi universelles de la nature proposées par son aîné Hokusai, Hiroshige développa mieux que tout autre une subtile émotion atmosphérique, une déclinaison poétique, presque impressionniste du paysage. L'intégration récurrente de personnages, plus silhouettés qu'individualisés, au cœur de ses séries paysagées, participe évidemment de cette tentative d'une description aussi juste que possible du paysage, décliné à travers la réalité urbaine des grandes cités ou le prisme plus traditionnel des lieux célèbres (meisho). Procédant par touches allusives plus que par une recherche foncièrement réaliste, il s'agit plutôt de proposer une nouvelle interprétation du réel, qui sut séduire au-delà de ses contemporains et des frontières de son propre pays, les peintres occidentaux dès la fin du XIXe siècle.

Il est prouvé grâce aux personnages figurant sur la sépulture du sixième siècle connue sous le nom de Haniwa, que, déjà à cette époque, des guerriers en armes jouaient un rôle notable dans la société japonaise. A partir de l'an 792 de notre ère, la Cour Impériale abandonne la politique de conscription militaire et laisse aux mains de milices locales, les Kondei, la tâche de maintenir l'ordre et la paix. Dès le milieu du Xème siècle les Kondei furent presque tous dissous au profit de groupes de combattants appelés Bushidan. Ils apparurent dans les provinces et étaient unis par des liens de fidélité de type familial. Cette noblesse d'armes ne se constituait en unité combattante que pour le temps nécessaire aux opérations militaires, les membres du groupe retournant dans leurs domaines dès que les combats avaient cessé.

Dans les campagnes lointaines, le lien entre seigneurs et vassaux se développa de génération en génération et bientôt apparut un ordre militaire très défini, dont l'allégeance se fondait sur les liens du sang plutôt qu'à la Cour très lointaine de Kyôto. A partir du XIème siècle, ces clans devinrent une entité féodale plus permanente. Leurs liens n'étaient plus toujours ceux du sang. C'est à partir de ces allégeances envers les seigneurs féodaux des provinces que le samouraï, littéralement « celui qui sert » commença à apparaître en tant qu'entité distincte. Le terme « Bushi » (noblesse d'épée) qui désigne aussi cette classe de guerriers en armes est interchangeable avec le terme « samourais. »

En 1185, MINAMOTO Yoritomo, issu d'une puissante famille à la réputation de combattants exceptionnels établit un gouvernement militaire dans la ville orientale de Kamakura—très loin de Kyôto—et fut nommé « Shogun » par l'Empereur en 1192 (une abréviation de « Seii Tai shogun »--général vainqueur des Barbares, ce inaugurant ainsi une période de presque 700 ans de gouvernement militaire au Japon.

La période Kamakura (1185-1333) a vu le pouvoir divisé entre la Cour impériale à Kyôto et le Shogun à Kamakura. Yoritomo et ses successeurs essayèrent de consigner leurs pouvoirs aux matières militaires mais c'est vers le shogun que la population se tournait pour résoudre ses problèmes. Le renforcement des relations entre seigneurs et vassaux augmenta le pouvoir du shogunat car des terres étaient distribuées directement aux membres de la famille et aux serviteurs fidèles. La période Muromachi (1333-1573) voit le clan Ashikaga former un shogunat héréditaire, basé à Kyôto. Les tensions entre le pouvoir militaire et la Cour furent telles que le dernier siècle de cette période fut la proie de guerres endémiques et a gagné le nom d' « Age des Conflits. » Le shogunat ne contrôlait que faiblement les daimyos des provinces (Seigneurs de la guerre) qui n'avaient qu'une fidélité limitée et sujette à caution envers le Shogun Ashikaga.

Dans la dernière période Muromachi, Oda Nobunaga s'imposa aux daimyos dressés les uns contre les autres, grâce à une série de conquêtes et d'alliances habiles. Il traitait ses ennemis sans pitié mais savait récompenser ceux qui se ralliaient à lui, par l'attribution de fiefs. Le sceau utilisé par Nobunaga à partir de 1568 est marqué des mots « Tenka Fubu » (pouvoir militaire). En 1568, Nobunaga occupe Kyôto au nom de l'Empereur et impose le Shogun Ashikaga, Yoshiaki.

En 1582, Toyotomi HIDEYOSHI, l'un des généraux de Nobunaga, un paysan sorti des rangs, s'empara du pouvoir et redistribua les fiefs stratégiques aux alliés dignes de confiance, diminuant ainsi le pouvoir des daimyos de province. A partir de 1585 il cumule, au nom de l'Empereur, tous les pouvoirs civils et militaires et reçoit le titre de Kampaku (Régent). Grâce des politiques telles que celle de « la Chasse au Sabre » de 1588 qui interdit l'usage des armes à tous ceux qui ne sont pas samourais, il diminue fortement le risque de rébellion armée et renforce la séparation entre la classe des samourais et celle des paysans. Les

centres de la structure du pouvoir samouraïs passent alors des campagnes aux villes fortifiées. En 1590 le recensement de la population attache encore plus fortement la paysannerie à la terre ainsi qu'aux seigneurs locaux. HIDEYOSHI a affermi les quatre classes sociales qui ont constitué la structure sociale du Japon pour les 300 années à venir à savoir Les samouraïs, les paysans, les artisans et les marchands. Après 1615, le Japon, alors unifié sous l'emprise de la famille Tokugawa dont le shogunat dura jusqu'en 1867, resta effectivement en paix après des siècles de lutte intestines.

Les shoguns Tokugawa, s'étant aperçu que les daimyos des provinces pouvaient encore susciter des problèmes, installèrent à leur tour en position de pouvoir des proches, de la famille, des vassaux et tous ceux qui leur étaient dévoués. Le Shogun mit en valeur son château d'Edo qui devint le symbole de son pouvoir et le foyer du développement de la nouvelle métropole. Les samouraïs n'eurent plus alors de batailles à livrer et risquèrent de perdre toute direction et tout but. Beaucoup trouvèrent une position administrative dans les provinces mais d'autres, particulièrement dans les grandes villes se retrouvèrent fonctionnaires, ne survivant que grâce à leur appointements payés en kilos de riz.

En 1615, le Seigneur de guerre, Ieyasu édicta une série de règles de conduite à destination de la gent militaire. Ce furent les « Buke-Sho-Hatto »--les Lois des Maisons Militaires. Les principaux articles de ces lois requéraient que Les samouraïs aient à la fois une connaissance des arts martiaux et une érudition civile, qu'ils se comportent dans la vie quotidienne avec gravité et retenue, afin que leurs actes soient ainsi un modèle pour toutes les autres classes.

La première de ces règles stipulait que « l'étude de la littérature et la pratique des arts martiaux se poursuivent en même temps. »

Sous le shogunat Tokugawa Les samouraïs avaient toute possibilité de tester leur aptitude à l'escrime et l'efficacité de leurs lames au combat. Les écoles de Kendo permettaient de tester l'escrime et des spécialistes testaient les lames.

Le phénomène des rôhins (littéralement homme errant ou homme-vague, samouraïs sans seigneur) apparut au début de la période Tokugawa soit parce que leurs maîtres avaient perdu leur pouvoir en soutenant « le mauvais parti » à Sekigahara, soit qu'ils aient été disgraciés et donc privés de vassaux et de possessions. Certains rôhins s'intégrèrent harmonieusement dans la bonne société, d'autres devinrent de simples vagabonds ou formèrent des bandes armées de bandits de grands chemins. Certains testaient leurs lames sur d'innocents passants. Ce fut une pratique connue sous le nom de Tsuji-giri (sabrage au carrefour). Les samouraïs respectables, eux, confiaient leurs lames à des professionnels qui les testaient sur les cadavres de criminels selon les diverses manières prescrites. Ces attestations étaient ensuite inscrites sur la soie de la lame.

La vie du guerrier était au service du maître. Il devait être prêt à tout moment à perdre sa vie ou à tuer pour son maître mais, depuis longtemps, se dessinait un conflit entre ce qui était demandé au guerrier et les principes du Bouddhisme et du Shintoïsme. De nombreux ouvrages de la période Edo parlent de la condition du samouraï.

« Le guerrier est un instrument de mauvais augure : la Voie du Ciel ne l'aime pas et pourtant elle doit l'utiliser. Si dix mille hommes sont opprimés par la malignité d'un seul, le meurtre de celui-ci redonnera une vie nouvelle aux autres dix mille. Ainsi, dans ce cas, l'épée qui tue est bien celle qui donne la vie. Il est légitime d'utiliser l'art martial de cette manière. Mais sans légitimité, ce n'est qu'un moyen de tuer les autres ou d'éviter d'être tué par eux. »

Heihokadensh (Livre de stratégie et de tactique en cas de victoire et de défaite—vers 1630).

Fondés sur les croyances confucéennes et sur la tradition japonaise de loyauté absolue et de volonté de sacrifice pour le seigneur, les codes de conduite évoluèrent en fonction du climat culturel dominant. Ceci conduisit finalement au développement du Bushidô—la Voie du

guerrier. Ce terme fut utilisé pour la première fois par le sage néo-confucéen Yamaga Sok (1622-1685) qui a posé la question de la nature improductive du samouraï, mais qui la justifia par l'exemple que celui-ci donne aux autres. Il souhaitait que la classe éduquée de samourais appliquât ses idéaux traditionnels de fidélité au nouvel état-nation qui était en train de se créer et qu'elle prît une part active dans la direction des affaires de la nation. Le samouraï devait :

« Mener une vie dans laquelle le moindre geste soit dicté par le sens de la rectitude et de la justice et incarner ainsi un mode de conduite moralement correct et exemplaire pour tout un chacun. L'entreprise du samouraï consiste à réfléchir à sa place dans la vie, en s'acquittant d'un service loyal envers son maître et avec mûre considération pour son rang, en se consacrant par dessus tout au devoir. »

L'un des plus grands apôtres du Bushidô fut Miyamoto Musashi, maître d'armes et adepte du bouddhisme zen. Il est l'auteur du fameux traité sur la stratégie et l'art de la guerre « le Rin no Sho' –Le Livre des cinq anneaux (vers 1645). Cet ouvrage incitait le samouraï à être toujours fin prêt, physiquement et mentalement en toutes circonstances. Le Bushidô, c'était l'acceptation totale de son destin.

Au début du XIXème siècle, le shogunat perd de sa puissance en tant que force dirigeante du pays. Les puissances occidentales et la Russie commencent à pénétrer le pays. La politique japonaise d'isolement national instrumentée à partir de 1637 se révèle inefficace. En 1853 le commodore Perry arrive à la tête d'une escadre en baie d'Edo afin d'ouvrir le Japon au commerce international. A partir de ce moment le système du shogunat fut encore plus fragilisé. Dans les années 1860, des forces pro-impériales, provenant surtout du sud-ouest du Japon, poussèrent à la restauration des pouvoirs de l'empereur au motif que les shoguns Tokugawa n'étaient plus capables de gouverner.

Finalement le Shogun céda aux pressions et en 1868 l'empereur Meiji fut rétabli dans toute sa puissance. Ce dernier transféra la Cour impériale de Kyôto à Edo, qui prit dès lors le nom de Tôkyô. Ceux qui avaient soutenu la restauration impériale n'auraient pas pu prévoir que leur désir de ramener un passé idéalisé aurait pour conséquence la disparition de la classe des samourais. La plupart des nouveaux dirigeants politiques étaient des samourais mais beaucoup se rendirent compte qu'il n'y avait plus de place dans le monde moderne pour une classe de guerriers. Il était également clair que le statut d'élite du samouraï était incompatible avec la volonté de créer une armée nationale de conscription même si la plus grande partie de la nouvelle catégorie des officiers provenait des samourais.

La classe des samourais en tant que telle fut abolie par une série de mesures prises entre 1873 et 1876, date à laquelle fut interdit le port du sabre.

Il y eut des luttes de pouvoirs à l'intérieur de l'oligarchie Meiji et certains chefs samourais qui, ou bien avaient été écartés des sphères du pouvoir ou bien avaient été offensés par la suppression de la classe samourais, entrèrent en rébellion armée. La rébellion Satsuma de 1877 fut un test pour la nouvelle armée de conscription, déjà équipée d'armes modernes contre Les samourais Satsuma qui, eux, continuaient à employer les armes traditionnelles. Les rebelles refusèrent parfois d'utiliser les armes à feu, préférant maintenir la mystique du sabre. Ils furent rapidement défaits et leur chef, Saigo Takomori, se suicida. Mais la preuve du respect des Japonais pour l'esprit samourais est que Saigo fut pardonné à titre posthume en 1891. Son honneur rétabli, il devient un héros du nationalisme moderne japonais.

C'est l'érudit japonais néo-confucéen Hayashi Razan (1583-1657) qui a le mieux résumé l'héritage Samourais :

« Posséder les arts de la paix sans les arts de la guerre, c'est manquer de courage. Posséder les arts de la guerre sans ceux de la paix, c'est manquer de sagesse. Un homme de devoir et qui a une mission s'appelle un samouraï. Un homme qui a une richesse intérieure et une conduite droite, qui a des principes moraux et la maîtrise des arts, lui aussi peut s'appeler samourais. »

Depuis l'époque du muet, le cinéma japonais est traditionnellement divisé en deux genres majeurs, le *jidaigeki* qui englobe les films historiques, en costumes, la plupart du temps des films de samourais et le *gendaigeki* qui regroupe tous les films dont les sujets sont contemporains. Cette répartition entre les deux grands genres qui structurent le cinéma japonais recoupe en partie la division entre les deux villes majeures du Japon, Tôkyô et Kyôto. D'un côté, par la présence des grands studios sur son territoire, Kyôto a été longtemps la ville traditionnelle des films en costumes. De l'autre, Tôkyô, représentant une certaine modernité, demeure la ville des films contemporains, même s'il est de plus en plus difficile d'y tourner.

La présence du cinéma dans l'exposition Kyôto-Tôkyô recoupe, en partie, cette opposition traditionnelle entre les deux grandes cités japonaises, à laquelle il faut ajouter Hiroshima qui, en tant que lieu maudit de l'explosion de la bombe H le 6 août 1945 à 8h15, représente une faille essentielle dans l'histoire du Japon et une entrée paradoxale dans la modernité qui n'a pas échappé au cinéma.

Sur son versant traditionnel – le film de samourais appelé en japonais le *chambara* – c'est le classique *Les Sept samourais* du grand Akira KUROSAWA qui, à lui seul, représentera Kyôto et les films en costumes. A travers un long extrait de la bataille finale, c'est toute la violence chorégraphique et l'humanisme du film de KUROSAWA qui seront mis en évidence, comme un symbole de la tradition du Japon et de son cinéma. Rappelons que *Les Sept samourais* (1954) est le premier film japonais de samourais à triompher internationalement, au sortir d'une période – l'immédiate après-guerre – où le genre avait été interdit par les autorités américaines d'occupation pour cause d'exaltation de l'esprit guerrier.

Avant d'en arriver à Tôkyô, gros morceau de l'exposition en matière de cinéma, nous ferons un détour par Hiroshima avec un extrait du film *Pluie Noire* de Shohei Imamura qui, en 1989, met en scène, dans un prologue très impressionnant, l'explosion atomique avant de s'interroger sur les conséquences infinies de la catastrophe. Un extrait de ce prologue nous plongera de plain-pied dans ce traumatisme japonais fondamental mis en scène de manière extraordinaire par un des représentants majeurs de la Nouvelle Vague des années 60, Shohei Imamura, double palme d'or à Cannes en 1983 pour *La Ballade de Narayama* et en 1997, pour *L'Anguille*.

Quant à Tôkyô, c'est évidemment la ville cinématographique japonaise par excellence. A travers une série d'extraits de films qui iront de la fin des années 40 à aujourd'hui, nous verrons à l'œuvre les métamorphoses de la ville autant que celle du cinéma japonais dans la conquête d'un réalisme qui n'exclut pas des touches de fantastique (autre genre important du cinéma japonais). Dans ce domaine, KUROSAWA s'impose également comme un des cinéastes majeurs avec notamment *Chien enragé* (1949), influencé par le néo-réalisme italien, qui offre une vision hallucinée d'un Tôkyô dévasté par la pauvreté de l'après-guerre. Dans les années 50, c'est Yasujiro Ozu qui s'impose comme le grand peintre du Tôkyô contemporain avec notamment le classique *Voyage à Tôkyô* (1953), découvert en Occident seulement à la fin des années 70, ou encore *Le Goût du riz au thé vert* (1952). A la fin des années 50, la Nouvelle Vague japonaise fait exploser les codes du cinéma japonais et s'empare elle aussi de la capitale du Japon pour en donner une représentation marquée par une présence croissante de la jeunesse et une modernité galopante, comme dans *Contes cruels de la jeunesse* (Nagisa Oshima, 1960) ou dans les films méconnus de Seijun Suzuki, spécialiste des films de yakuza, qui a su rendre le rythme strident du Tôkyô des années 60 ou même revenir le Tôkyô fiévreux de l'après-guerre occupé par l'armée américaine (*La Barrière de la chair*, 1964).

Nous terminerons ce voyage dans le Tôkyô cinématographique avec quelques éminents représentants de la génération des années 90-2000, Takeshi Kitano, Kyoshi KUROSAWA (*Kairo*, *Tôkyô Sonata*, film sur le Tôkyô contemporain saisi par la crise financière), Hirokazu Kore-eda (*Nobody Knows* qui met en scène la déambulation de quatre enfants dans Tôkyô), sans oublier l'outsider taïwanais Hou Hsiao-hsien qui, dans *Café Lumière* (2004), rend hommage à Ozu tout en donnant une vision extraordinaire du Tôkyô d'aujourd'hui strié par ses innombrables lignes de trains qui s'entrecroisent dans toute la ville.

La liste des films qui seront projetés (montage de 2 minutes)

- Voyage à Tôkyô (Yasujiro Ozu)
- Le Goût du riz au thé vert (Yasujiro Ozu)
- Une Ville d'amour et d'espoir (Nagisa Oshima)
- Contes cruels de la jeunesse (Nagisa Oshima)
- Nuages flottants (Mikio Naruse)
- Chien enragé (Akira Kurosawa)
- Entre le ciel et l'enfer (Akira Kurosawa)
- Les 7 samourais (Akira Kurosawa)
- The Return of Godzilla
- Pluie noire (Shohei Imamura)
- Tôkyô décadence (Ryu Murakami)
- La Barrière de chair (Seijun Suzuki)
- La Jeunesse de la bête (Seijun Suzuki)
- Kairo (Kiyoshi Kurosawa)
- Nobody Knows (Kore-eda)
- Tôkyô Sonata (Kiyoshi Kurosawa)
- Café Lumière (Hou Hsiao-hsien)
- Lost in Translation (Sofia Coppola)

La photographie à la rencontre de la route du Tôkaidô

Situé à moins de cent kilomètres à pied de Yokohama, le Mont Fuji demeure le lieu de pèlerinage favori des Japonais, de quelque obédience qu'ils soient. De nombreux artistes ont été fascinés par sa forme, presque géométrique, se découpant sur le ciel. Leurs œuvres ont contribué à la notoriété du site et à la symbolique qu'il représente. Petite station thermale au pied du Mont Fuji, dans le quart sud-est, à une dizaine d'heures de marche, Hakone, sur les rives du lac Ashinoko, accueillait de nombreux pèlerins ou voyageurs en excursion dans la région, ou simplement à destination de la prochaine étape de la route du Tôkaidô. De par le caractère grandiose des paysages environnants mais également de par la relative proximité de Yokohama, importante concession étrangère depuis 1859, il n'est pas surprenant que cet endroit ait été la cible de nombreux photographes européens et japonais.

Felice Beato, d'origine levantine mais naturalisé anglais, donne à la photographie encore naissante dans l'archipel, une dimension artistique et documentaire dont ses successeurs lui seront en grande partie redevable. Les photographes japonais imprimeront cependant leur marque que l'on retrouvera sous diverses formes, identifiable dans la rigueur du cadrage, la sobriété des mises en scènes, l'originalité des sujets traités ou encore le montage des albums en accordéon, accompagnés de plats recouverts de soieries aux motifs colorés ou en laque richement décorées d'incrustations d'ivoire ou de nacre.

La collection de photographies japonaises anciennes du musée Guimet, conservée dans le département des archives photographiques, est à ce titre, représentative de la diversité des ateliers actifs au cours de la deuxième moitié du XIXe siècle au Japon. Plus de trois cent albums composent ce fonds, supérieur à vingt mille photographies des principaux photographes européens dont A. Beato, Stillfried & Andersen ou A. Farsari mais également japonais comme K. Uchida, Yamamoto, K. Tamamura, S. Usui ou K. Kusakabe, pour n'en citer que quelques uns.

Cette exposition présente pour la première fois trente six photographies réparties dans onze albums de ce fonds unique. La route du Tôkaidô est montrée au travers de photographies de Kyôto, Tôkyô et de la région d'Hakone.

Les origines du manga et de l'animation japonaise

Par Brigitte KOYAMA-RICHARD
(Professeur à l'Université Musashi de Tôkyô)

Des caricatures les plus anciennes, en passant par les rouleaux peints et les estampes de brocart, jusqu'à la naissance de la bande dessinée moderne et du manga contemporain, de profondes similitudes picturales existent tout au long des siècles. La tradition reste ancrée dans les dessins des auteurs de mangas (*mangaka*) aussi talentueux que Mizuki Shigeru, Sugiura Hinako, Clamp etc. et se retrouve également dans l'animation japonaise contemporaine. Cette exposition est une occasion unique de découvrir les origines et le développement du manga et des dessins animés japonais dont le succès à travers le monde n'est plus à démontrer.

Les prémices de la bande dessinée japonaise

Les rouleaux peints sont aujourd'hui considérés par tous les spécialistes comme les ancêtres du manga et de la bande dessinée. La plupart de ces rouleaux enluminés virent le jour pour illustrer des scènes religieuses ou littéraires, mais d'autres, comiques, parfois irrévérencieux furent aussi répandus à l'époque d'Edo. On trouvait également un autre genre, très prisé, évoquant le monde surnaturel et celui des *yôkai*, ces monstres bons ou méchants qui envahissent la littérature japonaise depuis les temps anciens et dont les premières compositions picturales apparurent au XIIe siècle. Un très bel exemple en est donné dans cette exposition avec *Le cortège des cent démons*. Précieux, les rouleaux peints étaient destinés à l'aristocratie, aux religieux ou aux personnes très aisées.

Ce n'est qu'à partir de l'époque d'Edo (1603-1867), que la situation changea. L'enrichissement de la classe des marchands favorisa l'éclosion d'une nouvelle et foisonnante culture. C'est dans ce contexte que naquit l'estampe japonaise *ukiyo-e* (le terme *ukiyo-e* regroupe à la fois des peintures et des estampes). Publicitaires, ludiques, pédagogiques, etc., les estampes, d'une richesse graphique et d'une dextérité technique illimitée, connurent un succès qui perdura jusqu'à l'avènement de la photographie au XIXe siècle.

Vendues sous forme de feuilles dans les magasins spécialisés (*ezoshiya*), elles représentaient des acteurs ou célèbres courtisanes. Leur prix et leur légèreté en faisaient le cadeau privilégié des provinciaux qui se rendaient à la capitale ou de ceux qui voyageaient dans les provinces. C'est aussi l'une des raisons pour laquelle se développèrent les nombreuses estampes de paysages célèbres.

L'origine du mot mangas, désormais utilisé à travers le monde, est attribuée à Katsushika Hokusai (1760-1849). Il utilisa ce mot pour des volumes de dessins sur des sujets variés, destinés à ses disciples mais aussi à tous ceux qui voulaient apprendre à dessiner.

L'aube de la bande dessinée japonaise

C'est au début des années 1870 que parurent les premiers grands quotidiens japonais, et que se développèrent les caricatures. Le véritable pionnier de la bande dessinée japonaise fut Kitazawa Rakuten (1876-1955). Formé à la peinture traditionnelle, sa rencontre avec des caricaturistes étrangers le conduisit à s'orienter vers la bande dessinée. Puis parurent de nombreux mangas d'aventures parmi lesquels figurent *Norakuro* de Tagawa Suihō, *Shōchan no bōken* / *Les aventures de Shōchan* de Kabashima Katsuishi. Les mangas de

robots, en particulier, *Tanku Tankuro* de Sakamoto Gajô dont le héros est considéré comme l'ancêtre d'*Astroboy* ou de *Doraemon* provoquèrent aussi l'engouement des lecteurs.

L'essor du manga

Utilisé à des fins de propagande pendant la guerre, il fallut attendre la fin du conflit pour que renaisse le manga et le voir, grâce à Tezuka Osamu, prendre dans l'édition la place qu'il occupe aujourd'hui encore. Ce créateur de génie influença tous les mangaka qui suivirent et tous les grands noms du manga et du dessin animé, comme Chiba Tetsuya ou Rintarô ne tarissent pas d'éloges à son égard.

Plusieurs mangaka sont présentés dans cette exposition. Deux d'entre eux, Sugiura Hinako et Mizuki Shigeru sont, par le caractère de leurs mangas, un pont entre l'époque d'Edo et le Japon contemporain.

D'autres talentueux mangaka comme Taniguchi Jirô, les Clamp etc. nous font ici découvrir leurs œuvres qui passionnent les lecteurs bien au delà des frontières de l'archipel.

Le long cheminement de l'animation japonaise à travers le temps

Dans toutes les civilisations, les hommes ont toujours rêvé d'exprimer le mouvement et de donner vie à leurs dessins et aux objets qui les entouraient. Il a fallu des siècles de recherches avant de parvenir à la naissance du cinéma et des premiers films d'animation.

Dans cette exposition, nous avons accordé une large place à Tezuka Osamu, considéré comme le Dieu du manga et comme le Père de l'animation télévisée dans son pays. Nous avons également souhaité présenter la Tôei qui, de ses origines à nos jours, a su créer d'importants dessins animés pour la télévision et le grand écran et qui continue à enchanter les spectateurs du monde entier.

On ne peut présenter l'histoire de l'animation japonaise, sans évoquer aussi l'animation de marionnettes ou de poupées. Kawamoto Kihachirô dont la notoriété est internationale, nous montre ici quelques-unes de ses merveilleuses marionnettes auquel un musée est consacré au Japon.

Près de dix siècles séparent les premiers rouleaux peints des dessins animés japonais en 3D. Si la technique a évolué, l'homme n'a eu de cesse d'explorer et d'exploiter le trait, le mouvement, la lumière, sources créatrices de la beauté éternelle que le Japon a toujours recherché et dont cette belle exposition est le reflet.

Une nouvelle littérature populaire

Par Julien BASTIDE

Lorsqu'en 1978, Motoichi "Athos" Takemoto, jeune Japonais installé en Suisse, publie le premier numéro de la revue intitulée "le Cri qui tue", il ne se doute pas qu'il est le précurseur d'un mouvement qui va bouleverser le marché de la bande dessinée et même plus largement le marché du livre européen. Si l'on excepte la publication de quelques histoires de Hiroshi Hirata dans la revue d'arts martiaux "Budo" à partir de 1969, c'est en effet dans "le Cri qui tue" que furent présentées pour la première fois de manière volontariste au public francophone des bandes dessinées japonaises, mais faute de succès, la publication de la revue est interrompue en 1981 après 6 numéros. Il faudra attendre le début de la décennie suivante pour que la bande dessinée japonaise connaisse ses premiers *best-sellers* en Europe, sous l'impulsion notamment de l'éditeur Jacques Glénat, fort de l'énorme succès de la série *Dragon ball* de Akira Toriyama, dont les ventes cumulées en France dépassent aujourd'hui 15 millions d'exemplaires.

Avec le recul, cette irruption des mangas dans le pré-carré de la bande dessinée européenne paraît inévitable: premier producteur mondial de littérature dessinée, le Japon ne pouvait éternellement contenir une telle richesse au sein de ses frontières. Cependant, si la première tentative d'introduction des mangas en Europe fut à l'initiative d'un Japonais, ce sont par la suite des sociétés européennes qui tentèrent l'aventure. Dans la foulée de Glénat, pas moins de 30 éditeurs francophones publient aujourd'hui des bandes dessinées traduites du japonais, les leaders du marché étant Kana (division du groupe Dargaud, premier éditeur de bande dessinée en Europe), Glénat, Pika et Kurokawa (division du groupe Editis). On estime le nombre de nouveautés traduites du japonais pour l'année 2009 à plus de 1 500 titres, ce qui représente environ 40% des bandes dessinées publiées sur le territoire francophone. On peut par ailleurs évaluer le nombre de séries traduites du japonais depuis le début des années 90 à plus de 800.

Même si le marché francophone du manga semble marquer quelque peu le pas depuis 2008, il ne fait cependant aucun doute que la bande dessinée japonaise est devenue une nouvelle littérature populaire, évoluant progressivement du statut de sous-culture marginale à celui d'un vaste phénomène transgénérationnel. Ainsi, la convention spécialisée Japan Expo a attiré en 2009 près de 140 000 visiteurs. A un niveau plus général, ce succès témoigne de la part croissante prise par la culture asiatique dans les modes de vie occidentaux - littérature, cinéma, gastronomie, arts martiaux, etc. - et à ce titre, la bande dessinée japonaise, dans ce qu'elle trahit des modes de vie et de pensée nippons, est une porte d'entrée passionnante sur l'Asie. Mais cela seul ne suffit pas expliquer son succès en Europe. Largement favorisé à l'origine par la diffusion télévisée, depuis la fin des années 70, des dessins animés dont ils étaient souvent adaptés, cet engouement peut également être attribué au fait que les titres publiés en français visent en grande majorité le public adolescent, délaissé par la production francophone depuis l'arrêt des revues comme "Pilote" ou "le Journal de Tintin". De fait, à l'heure actuelle, la plus grande partie des mangas traduits en français sont principalement destinés aux adolescent(e)s. Ce sont d'ailleurs logiquement ces titres qui se classent parmi les meilleures ventes en France: chaque nouveau volume de la saga *Naruto* de Masashi Tanaka, narrant les aventures de jeunes ninjas, est aujourd'hui tiré à plus de 250 000 exemplaires. L'attrait d'un public féminin, traditionnellement peu porté vers la bande dessinée franco-belge et les *comic books*, n'est

pas non plus à négliger. Il faut également ajouter à cela des raisons de format, de tarif et de rythme de parution: les bandes dessinées japonaises se présentent généralement sous la forme du livre de poche, à la couverture souple, en noir et blanc et comptant entre 150 et 300 pages, présentant l'avantage de pouvoir être facilement transporté et lu dans les transports en commun. Un album coûte entre 5 et 9 euros, susceptible d'attirer un public aux moyens financiers limités, et de nouveaux volumes de chaque série paraissent de façon régulière, tous les 2 ou 3 mois, entretenant l'addiction du lecteur. D'une manière générale, dès leur conception, les mangas sont pensés pour durer et captiver. Obéissant aux règles du feuilleton héritées d'Alexandre Dumas, ils privilégient en premier lieu l'action dramatique: un chapitre de 20 pages, pré-publié chaque semaine au Japon, aura toutes les chances de se clore sur un insoutenable *suspense*, de la même manière qu'un épisode de série télévisé, afin de fidéliser le lecteur semaine après semaine. Cette nécessité de captiver à tout prix influe sur tous les stades de création : le scénario, la mise en page, l'efficacité et le dynamisme des situations, etc.

Les œuvres choisies pour figurer dans l'exposition "Kyôto-Tôkyô : des samourais aux mangas" reflètent l'étonnante diversité de la bande dessinée japonaise et sa vocation populaire. Ainsi, un hommage sera rendu aux figures tutélaires que sont Osamu Tezuka et Shigeru Mizuki, dont les œuvres ont contribué à façonner les codes graphiques et narratifs caractéristiques de la BD nipponne. La continuité entre Japon ancien et moderne sera quant à elle mise en évidence par les oeuvres de Kazuo Kamimura et Hiroshi Hirata. Le premier, dont le raffinement du dessin évoque immanquablement l'art de l'estampe japonaise, est notamment l'auteur de *Lady Snowblood*, principale source d'inspiration de *Kill Bill* de Quentin Tarentino; le second a dédié sa vie à reconstituer avec autant de fougue que de minutie le mode de vie et de pensée des guerriers du Japon médiéval. Enfin, les "stars" actuelles du manga ne seront pas oubliées puisque seront également présentées les planches d'Akira Toriyama (*Dragon ball*), Masashi Kishimoto (*Naruto*) et CLAMP (*Tsubasa Chronicle*) dont les sagas populaires dans le monde entier s'inspirent du patrimoine littéraire et religieux japonais.

L'ANIMATION

Par Fabrizio MODINA

Les animations d'origine japonaise, dont la phase expérimentale commence avec la première décennie du XXe siècle, se développent de façon considérable à partir de 1958 avec « Hakujo » , premier film intégralement en couleur produit par Toei Doga pour le grand écran.

Dans les années suivantes, le studio s'impose dans le monde de la littérature fantastique et des légendes populaires locales pour développer une œuvre constante et estimable destinée au divertissement cinématographique.

Mais c'est l'année 1963 qui est communément considérée comme l'année zéro de l'animation japonaise, avec la réalisation de la première série animée en noir et blanc pour la télévision. Le mangaka (dessinateur de mangas, bande dessinée japonaise en noir et blanc) Osamu Tezuka fait passer sur petit écran une de ses créatures les plus originales, « Tetsuwan Atom » un enfant robot au trait graphique ingénieux et essentiel, parfaitement ancré dans un contexte de science fiction enfantine et simplifiée, et porteur de messages de tolérance et d'écologie.

Exporté aux USA sous le nom d'Astroboy, le « coquin » mécanique aux grands yeux rêveurs et aux brillants cheveux apprêtés, conquiert le public occidental, et devient en même temps dans son pays d'origine le symbole de l'industrie d'animation, icône d'un produit destiné à devenir le miroir du Japon aux yeux du reste du monde.

La même année, un autre personnage fondamental de cette mosaïque passe de la bande dessinée au petit écran : « Tetsujin 28 Go » (homme de fer n°28) de M. Yokoyama, librement inspiré du monstre de Frankenstein de M. Shelley et de la légende du Golem de Prague. Il est le premier robot géant de l'histoire de l'animation japonaise, précurseur des Super Robots qui incarneront peu après la « new wave » d'un monde fantastique et d'un style purement nippon.

Parabole édulcorée du mauvais usage de la science, Tetsujin 28 est un colosse de métal, conçu initialement comme une arme offensive (inutilisée) contre l'invasion américaine pendant la seconde guerre mondiale et récupéré des années plus tard par le jeune fils de son créateur, qui le commande à distance pour préserver l'ordre et la loi dans un pays en reconstruction et au développement industriel important.

Il est donc déjà évident, depuis ses débuts, que la série animée du pays du Soleil Levant, passant de la comédie/soap au genre sportif, comique et éducatif, trouve dans le genre de la science fiction fantastique un terrain fertile, incarnant et rénovant des concepts et des visions qui paraissaient être le monopole de la culture anglo-saxonne, et posant par conséquent les fondations d'une solide mythologie contemporaine basée sur un mélange de technologie avancée, d'idéaux chevaleresques, de silhouettes de samourais et d'extraterrestres exotiques.

Les figures de super héros apparaissent au Japon à partir des années 1930, avec les romans et les bandes dessinées de l'inquiétant « Ogon Bat » de I. Suzuki et T. Nagamatsu, transformé en animation en 1967, mais c'est avec « Cyborg 009 » de S. Ishinomori qu'elles rejoignent les sommets de la plus haute créativité par le biais de 3 séries TV et des nombreux autres long métrages cinématographiques à son actif.

Cyborg 009 est une œuvre collective qui raconte les vies extraordinaires de neuf individus (sept hommes, une femme et, invraisemblablement, d'un nouveau-né) soumis à des greffes cybernétiques qui leur ont donné leurs supers pouvoirs. Nouveauté dans l'histoire, les

différentes origines des personnages, venus de tous les coins du monde et non exclusivement nippons, comme le veut la tradition.

Le boom de l'animation japonaise, qui entre temps prend pour nom « Anime », forme contractée de l'anglais « animation », advient dans la première moitié des années 70, avec pour point d'orgue l'œuvre du controversé auteur de mangas Go Nagai, connu pour son approche irrévérencieuse de la violence et de l'érotisme, qui signe en 1972 avec son « Devilman » son entrée fulgurante dans le monde de l'animation, bien que les excès lugubres et masochistes de la bande dessinée originale aient été lourdement épurée par Toei Doga, le studio-réalisateur de la série télévisée.

Mais son œuvre majeure reste « Mazinger Z », le géant d'acier qui donne vie, non seulement à une suite (« Great Mazinger »), mais à l'interminable génération des Super Robots sus mentionnés, lesquels, bien qu'ils se développent (toujours à leur paroxysme), restent visiblement influencés par les schémas narratifs et graphiques qui ont consigné la créature de Nagai au Panthéon des héros nationaux de l'imaginaire nippon.

« UFO Robot Grandizer », chapitre qui conclut la saga de Mazinger, vole au-delà des frontières du Japon pour conquérir l'Europe, où, sous le nom de Goldorak en France et Goldrake en Italie, change pour toujours la perception commune de l'animation et façonne les rêves et l'imaginaire d'une génération entière.

Si avec « Cutie Honey », héroïne androïde sensuelle à la nudité avant-gardiste (pour 1973), Go Nagai a exploré avec un œil indiscret des alternatives à la science fiction traditionnelle, son travail reste toutefois lié aux histoires de robots : « Getter Robot » le démontable (qui a évolué en 30 ans en Getter Robot G, Getter Robot Go, Shin Getter Robot, Neo Getter Robot et Shin Getter Robot Remodel), formé de trois navettes assemblables entre elles et de diverses solutions pour le ciel, la terre et la mer, « Kotetsu Jeeg » le magnétique, dans lequel le personnage de Hiroshi Shiba devient la tête même du robot, « Daiku Maryu Gaiking » (l'oubli du nom de Nagai au générique provoquera la fin de sa relation fructueuse avec la Toei), un dragon artificiel qui donne vie à un guerrier mécanique, et les séries mineures comme « Groizer X », « Psycho Armor Govarian » et « God Mazinger » (tentatives peu réussies, reliées, du moins graphiquement, au bien plus célèbre Mazinger).

C'est un fait établi que, à part le « Tetsujin 28 Go » (production TCJ) et l'ingénieur « Astroganger » (Knack, en 1972), la Toei Doga peut se vanter d'avoir produit en plus de Mazinger Z la majeure partie des titres de série animée dédiée aux Super Robots dans les années 70 et 80. Mais c'est à travers le petit studio Sunrise que le colosse de l'animation trouve un partenaire prolifique et riche de jeunes talents, voué à rénover un genre, bien que de conception récente, déjà sensiblement dépassé.

Rescapés de l'expérience de co-production de « Yusha Raideen » pour Tohoku Shinsha, l'équipe Sunrise confie au réalisateur Tadao Nagahama la première série pour Toei, « Chodenji Robot Combattler V » qui rencontre immédiatement un grand succès auprès du public et qui permet la création de 3 autres animations : « Chodenji Machine Voltes V » (considérée comme une copie de son prédécesseur), le romantique « Tosho Daimos » et le baroque « Mirai Robot Daltanious », précurseur en ce qui concerne l'éthique de la science des clones.

Les années 80 s'ouvrent avec l'ambigu et original « Uchu Taitei God Sigma » pour poursuivre avec le félin « Hyakujuo Golion » (rebaptisé « Voltron » pour l'édition américaine), « Kikokantai Dairugger XV », robot composé de presque 15 véhicules et « Kosoku Denji Albegas », entreprenant ensuite un lent mais inexorable déclin, qui avec « Video Senshi Laserion » (1984), bien que ouvert aux premières expérimentations de graphisme informatisé, décrètent le chant du cygne des grands classiques robotiques de Toei.

D'autre part, Sunrise s'émancipe et contribue à la maturation du genre dès sa première œuvre indépendante, signée par le prometteur Yoshiyuki Tomino : dans le « Muteki Chojin Zanbot 3 » de 1977, le studio marque un tournant, substituant à la répétition de l'intrigue un crescendo constant du scénario et des concepts adultes, fortement dramatiques, extrêmes même pour le public ciblé.

La révolution définitive a lieu deux années plus tard, avec « Kido Senshi Gundam », la première animation de robot à supprimer les extraterrestres impossibles et les transformations improbables, se concentrant sur une guerre de succession entre la Terre et les autres colonies spatiales, à l'ombre de drames humains extrêmement passionnants et de personnages définis avec une savante tridimensionnalité.

La production Sunrise de l'époque alterne séries complexes et controversées comme « Densetsu Kyojin Ideon », « Soko Kihei Votoms », « Jiusenki L Gaim », et les fantastiques « Sei Senshi Dunbine » et « Kikokai Galient » et animations plus légères, sinon fortement ironiques : « Muteki Kojin Daitarn 3 », « Muteki Robot Trider G7 », parmi les plus connues. C'est l'exceptionnel « Chojiku Yosai Macross » (1982), coproduction Big West/Tatsunoko, qui atteint l'équilibre parfait entre action et introspection, réalisme et imaginaire, microcosme et macrocosme, en scellant une nouvelle vision du rapport entre homme et machine qui marque le déclin des séries robotiques du vieux temps.

La Production Tatsunoko, studio d'animation fondé en 1962 s'insère dans ce panorama grâce à un parcours créatif, se distinguant dans des thématiques extrêmement dramatiques ou bien exagérément comiques. Ce style, qui trouve aussi son pendant dans le graphisme et l'animation, est constellé de personnages aux traits nerveux et réalistes confrontés à des figures caricaturales et ridicules.

L'humour démentiel et mordant de la production Tatsunoko s'exprime au mieux dans l'interminable saga des « Time Bokan », qui avec 7 éditions classiques, porte à l'écran un monde très coloré, imprégné de voyages dans le temps, de paradoxes historiques, d'animaux mécaniques et de troublantes femmes fatales.

D'un tout autre genre sont lesdits Tatsunoko Heroes, super héros calqués sur la matrice américaine, prêts à s'immoler pour sauver la Terre et ses habitants.

« Kagaku Ninjatai Gatchaman », connu dans le monde comme « Battle of the Planet », édition américaine réélaborée dans le sillage du succès de « Star Wars », est le fleuron du genre : une équipe hétérogène de jeunes gens aux supers pouvoirs, aux noms et tenues inspirés des oiseaux, et une bonne dose de technologie à disposition.

Si le mélancolique « Shinzo Ningen Cashern » est disposé à sacrifier sa propre humanité pour faire face à l'invasion d'une armée de robots, le dynamique « Hurricane Polymar » utilise ses dons de métamorphose et une bonne dose de karaté pour contrecarrer les plans de soi-disant organisations criminelles, alors que « Uchu No Kishi Tekkaman » porte le cœur de l'action dans l'espace.

Plus que tout autre auteur de mangas et d'animation, Leiji Matsumoto a su conjuguer les mémoires du passé et les visions du futur, imprégnant ses propres travaux d'une mélancolie palpable, adoucie par un contexte épique aux connotations fortement émotives.

Son œuvre la plus célèbre au Japon, « Uchu Senkan Yamato » raconte les événements d'un croiseur militaire réellement utilisé pendant la seconde guerre mondiale, exhumé du fond de l'océan et transformé en une forteresse volante pour accomplir un voyage d'innombrables années lumière à la recherche d'un remède pour la Terre dévastée par la radioactivité.

A travers trois séries télé et cinq film, le commandant et son équipage valeureux atteignent leurs buts grâce à l'aide des reines extraterrestres éthérées et toutes-puissantes, silhouettes minces aux longs cheveux dorés, images pivot de l'imaginaire de Matsumoto.

Avec « Uchu Kaizoku Captain Harlock », le charismatique et ténébreux pirate de l'espace, qui voyage libre à bord de son vaisseau Arcadia, moitié galion moitié astronef, l'auteur

donne vie à un univers de nouveaux personnages, destinés, au cours des années, à se rencontrer, se séparer et être sujets à de nombreuses corrections.

L'Arcadia croise souvent la route de « Ginga Tetsudo 999 », un vieux train à vapeur qui défie toutes les lois de la physique et du bon sens pour conduire ses passagers là où ils pourront réaliser leurs rêves. Métaphore de la jeunesse qui passe une seule fois dans la vie, le 999 est le moyen de transport de l'énigmatique Maetel, princesse de la planète glacée Lamethal et fille de Sennen Joo, la Reine des Mille Ans. Sa sœur Emeraldas, double féminin du pirate de l'espace, représente la troisième apogée d'un triangle désormais légendaire, composé du binôme le plus cher à l'auteur, l'homme (Harlock, Maetel et Emeraldas) et la machine (Arcadia, Galaxy Express 999 et Reine Emeraldas), entités inséparables et complémentaires.

Cas à part pour son extrême originalité, Masami Kurumada nourrit le contexte de son célèbre « Saint Seiya » des mythes de la Grèce antique, abandonnant les thèmes de science fiction pour se plonger dans un imaginaire inédit.

Arrivée pour la première fois sur les écrans en 1986, la série est un pastiche mythologique/astrologique d'un charme indéniable, qui enthousiasme les fans grâce aux exploits héroïques de Seiya, Shiryu, Hyoga, Shun et Ikki, très jeunes cavaliers purs et sans peur, prêts à combattre toutes les adversités pour l'amour de la déesse Athéna réincarnée.

Avec leurs armures magiques inspirées des constellations, Seiya et ses compagnons, forts de l'aide des sacrés Chevaliers d'Or, dépositaires des écritures des signes zodiacaux, se retrouvent pris dans de sanglantes croisades contre chacune des divinités païennes : Poséidon, Hadès, Apollon, mais aussi Lucifer et les guerriers nordiques de Asgard.

Si, d'un côté, la littérature classique comme la littérature « pulp » sont utilisées comme sources d'inspirations, voir la relecture de l'Odyssée homérique dans la production franco-japonaise « Uchu Densetsu Ulysses XXXI » ou le « Captain Future » de Edmond Hamilton revisité par Toei Doga, et « Lensman » de E.E. « Doc » Smith ; d'un autre côté les auteurs d'animations sont d'imprévisibles avant-gardistes dans leur façon d'interpréter les rêves et les cauchemars de la réalité et de la science fiction, les transformant dans les séries de façon totalement spontanée.

A posteriori, les années 1960, 70, 80, sont considérées comme des époques de grande créativité, productrices de concepts, histoires et sagas tout en même temps vibrantes et modernes, prêtes non seulement à inspirer les jeunes artistes, mais aussi à divertir les nouvelles générations grâce à des productions adaptées à un public toujours plus mature et exigeant.

Les jeux vidéo Japonais

Par Jean-Baptiste Clais

Les jeux vidéo Japonais :

Les jeux vidéo sont un vecteur essentiel de la diffusion de la « pop-culture » japonaise dans le monde au même titre que les mangas et les animes. Tout le monde connaît Mario, Sonic, les mascottes de Nintendo et Sega. Pourtant le jeu vidéo au Japon a de nombreuses spécificités peu connues dans le reste du monde.

La spécificité majeure du marché du jeu vidéo japonais est la place que le jeu vidéo dit d'« arcade » y a occupée historiquement et son rôle dans l'innovation. Au tournant des années 1970 le Japon abrite un important parc de machines de loisir dans des grandes salles dites « d'arcade » aussi appelées « Game Center » : des flippers, jukebox et jeux électromécaniques, précurseurs immédiats des jeux vidéo¹.

Le premier jeu vidéo à connaître le succès public, Pong, sort aux USA en 1972². Dès 1973, il est copié ou importé sous licence par les sociétés japonaises de machines de loisir qui vont vite se convertir au jeu vidéo comme SEGA ou Nintendo qui travaillaient à l'époque dans ce domaine³.

Vers 1975 sortent aux USA les premiers jeux vidéo affichant des couleurs et des objets animés et jouant plusieurs sons. L'industrie japonaise est alors à la traîne techniquement mais va rapidement rattraper son retard.

Alors que le marché du jeu vidéo sur console s'effondre en 1983 à cause de la médiocrité des productions américaines qui dominent le marché, deux marques japonaises vont le relancer en sortant de nouvelles consoles en couleur : Nintendo et Sega⁴. Les jeux s'améliorent visuellement. Les objets animés s'affinent mais restent dessinés par des aplats de couleurs, très pixélisés. Toutefois les figures deviennent reconnaissables. Grâce à cela les éditeurs de jeux vont pouvoir adapter les univers visuels (science fiction, fantastique...) créés dans les animes ou les mangas et inversement. Les jeux de ces consoles sont des reprises de titres sortis plus tôt sur arcade dès 1979.

A partir de cette période en effet et jusqu'au milieu des années 1990, les jeux sur bornes d'arcade et sur micro-ordinateur auront toujours un temps d'avance en termes d'innovation sur les jeux produits pour les consoles de jeu « de salon »⁵. Les jeux sortent donc d'abord sur ces supports. Ceux qui connaissent le succès sont ensuite réédités dès que les capacités techniques des consoles de salon ont suffisamment progressé.

Le marché japonais débute alors ce que l'on appelle son « âge d'or » notamment pour l'arcade. Le Japon devient le leader de la créativité en la matière. On y invente la plupart des concepts de jeux qui vont occuper le domaine jusqu'à l'avènement des jeux vidéo en 3 D au milieu des années 1990.

¹ Brian Ashcraft, Jean Snow, *Japan Arcade Mania: The Turbo-charged World of Japan's Game Centers*, Pix'n Love, 2008, p.132-166.

² Il est particulièrement simple, constitués de gros carrés flous qui s'affichent généralement en blancs et sur fond noir. Il ne dispose que d'un seul son, un bip. Peu d'objets bougent à l'écran, généralement une balle figurée par un point blanc et une ou plusieurs raquettes. Sur ce sujet voir : Steven L. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, Prima Publishing, 2001.

³ Ainsi SEGA a commencé comme filiale japonaise d'une société américaine spécialisée dans les machines à sous et les jeux électromécaniques. Il en est de même pour d'autres firmes très connues des joueurs comme Nintendo qui travaillait entre autres choses dans le marché des jeux d'arcade. C'est aussi le cas de Taito ou Namco. Cf. Florent Gorges, *L'histoire de Nintendo*, Pix'n Love, 2008.

⁴ la NES de Nintendo (1983) et la Master System de Sega (1985).

⁵ A l'époque, l'électronique prend encore beaucoup de place. La taille d'une borne d'arcade ou d'un ordinateur leur permet d'accueillir des systèmes volumineux donc des jeux plus riches que ceux qui tiennent dans une console de salon. Toutefois la miniaturisation des composants électronique est très rapide à l'époque. Ainsi lorsqu'un jeu sort sur arcade, dans les deux ans qui suivent, une nouvelle génération de puces mémoire et de processeurs va permettre de le faire tenir dans une console de salon. Communication personnelle, Philippe Dubois, ingénieur, président de l'association Mo5.com.

Les premières « mascottes » et séries à succès apparaissent⁶. Tous les concepts de jeux japonais ne s'exporteront pas à l'étranger toutefois. Certains connaîtront en effet un succès surtout local pendant de longues années. On peut signaler entre autres les jeux de réflexion les jeux de simulation / à accessoires et une production purement locale, jamais exportée, les jeux érotiques.

Des consoles de nouvelle génération vont sortir au Japon à partir de 1987⁷. Les jeux de cette génération vont marquer l'apogée des graphismes en deux dimensions dans le jeu vidéo. Le dessin au pixel y devient particulièrement soigné au point de créer une nouvelle esthétique encore vivante aujourd'hui, le « pixel art »⁸.

La quatrième génération de jeux vidéo commence avec la Saturn de Sega jusqu'à la Playstation de Sony. Elle va être marquée par l'apparition de la 3D⁹ à partir de 1993. Avec les premiers jeux 3D il devient possible de présenter un objet en mouvement dans l'espace, mais pas encore de l'afficher avec finesse. L'apparence reste grossière.

Vers la fin des années 1990 les consoles sont devenues si puissantes que l'arcade ne propose plus de plus value par rapport à elles et décline. Aussi elle va s'orienter vers des expériences nouvelles notamment en matière d'accessoires : des jeux avec cannes à pêches, tambourins, maracas, guitares, pistolets, planches de skateboard, tapis de danse.

A partir de 2000 apparaissent les consoles dites « Next-Gen »¹⁰. Les graphismes sont encore plus précis qu'avant. Il est possible de représenter finement des objets en 3D dans différents styles : des styles plutôt ronds et colorés (parfois dans un style « rétro » évoquant les premiers jeux vidéo) pour les jeux enfantins, des styles proches du réalisme photographique pour les jeux d'action ou de sport visant un public masculin et adulte. Les éditeurs de jeux cherchent à élargir leur public et diversifient les types de jeu attirant le public féminin et les personnes âgées.

Au long de leur histoire, les jeux vidéo japonais se sont développés sous les effets combinés de flux d'imaginaires particulièrement forts au Japon tirés du manga (science-fiction, style médiéval fantastique...), de pratiques purement locales (passion pour l'arcade) et d'un contexte de forte innovation technologique pour donner naissance à une production particulièrement vaste, toujours à la pointe, développant de nombreux concepts qui ont marqué durablement la production mondiale et ainsi contribué au rayonnement de la culture japonaise contemporaine.

Bibliographie :

François Houste, *Push Start - 30 ans de jeux vidéo*, Editions Alternatives, 2006.

Florent Gorges, *L'histoire de Nintendo*, Pix'n Love, 2008.

Steven L. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, Prima Publishing, 2001.

Brian Ashcraft, Jean Snow, *Japan Arcade Mania: The Turbo-charged World of Japan's Game Centers*, Pix'n Love, 2008

⁶ Mario, Alex Kidd, Megaman, Kirby, Fantasy Star, Final Fantasy.

⁷ Cette nouvelle génération de console apparaît avec la PC-Engine de NEC (1987) qui va dominer le marché japonais pendant plusieurs années. Elle est très réputée pour ses shoot'hem up tirés de l'arcade et ses jeux de rôles, un type de jeu que l'on ne trouve pratiquement pas en arcade.

Sa première concurrente est la Sega MegaDrive sortie en 1988 sur laquelle Sega lance une nouvelle mascotte, Sonic qui deviendra le concurrent principal de Super Mario. Elle est suivie en 1990 par la Super Nintendo sortie en 1990.

⁸ C'est notamment le jeu Métal Slug sorti sur la console NeoGeo (1991) qui marque l'apogée esthétique de la 2D. Cf : François Houste, *Push Start - 30 ans de jeux vidéo*, Editions Alternatives, 2006 p.118-120.

⁹ Cela est rendu possible par la plus grande puissance des machines, mais aussi par la généralisation du CD-ROM comme support pour les jeux : il peut contenir beaucoup plus de données que les supports précédents. C'est avec la Playstation de Sony (1995) que le grand public va avoir accès à la 3D sur une console de salon. La Playstation, disposera très vite de jeux de qualité en nombre avec des titres à succès comme Tekken, Rayman, Final Fantasy 7, Wipeout... Elle dominera ses concurrentes comme la Sega Saturn (1995) moins performante en 3D mais sur laquelle seront portés de nombreux jeux d'arcade Sega comme Sega Rally. La Nintendo 64 (1996) avec son "joystick analogique" offre la possibilité de regarder le décor à 360 degrés, inaugurée avec Mario 64, (1996) et qui se généralisera par la suite.

¹⁰ Deux consoles visent un public de jeunes adultes. En 1998, la Dreamcast de Sega puis la Playstation II, sortie en 2000 va connaître un succès considérable et devenir la console la plus vendue de l'histoire. Elle accueille un catalogue de jeu immense recouvrant presque tous les thèmes, types et styles visuels de jeux vidéo. Sa concurrente, la console américaine XBOX de Microsoft (2002) se vendra peu au Japon.

LA SCENOGRAPHIE

Bruno MOINARD

Bruno MOINARD

Architecte-designer-scénographe

Architecte-scénographe dont la réputation est aujourd'hui solidement établie, Bruno Moinard s'impose par son sens de l'élégance et la pureté de ses conceptions, imaginées jusqu'au plus infime détail. Mû par une forte dimension artistique qui fait aussi de lui un peintre, sa créativité s'exprime en direct dès sa première rencontre avec ses interlocuteurs par des croquis à l'éclat noir de jais et d'or qui esquissent déjà sa vision du futur.

C'est ce talent de dessinateur qui lui permet après sa sortie de l'Ecole Nationale Supérieure des Arts Appliqués et des Métiers d'Art, puis une première expérience à Roanne avec Hubert Cornier pour les restaurateurs Troisgros, d'être intégré en 1979 à l'équipe Andrée Putman et de Jean-François Bodin dans le cadre d'Ecart et Ecart International. Une aventure de quinze années qui l'amène à devenir le principal collaborateur d'Andrée Putman et à participer à des chantiers mémorables, tels que l'avion Concorde, les boutiques de Thierry Mugler, Yves Saint-Laurent, Karl Lagerfeld, des hôtels comme le Morgan's à New-York, le Lac à Tôkyô, des bureaux pour le ministre de la culture Jack Lang, la 7, Arte, Air France ... des musées et des fondations, des habitations privées pour Karl Lagerfeld, Jean-Paul Goude, Pierre Boulez. En partenariat avec Philippe Stark, il a aménagé pour le palais de l'Élysée l'appartement du président François Mitterand. De 1985 à 1995, il est responsable du bureau d'études d'Ecart constitué par une équipe de quinze personnes.

En 1995, il fonde sa propre agence 4BI Bruno Moinard et met en scène de nombreuses expositions, principalement pour le Musée Rodin, le Musée Carnavalet, l'Opéra comique, la Bibliothèque Nationale de France et la Fondation Cartier. Ce travail a marqué le point de départ d'une longue collaboration avec Cartier en France et sur le plan mondial pour lequel il a signée le nouveau concept des 220 boutiques Cartier dans le monde, un chantier toujours d'actualité. En 2003, il a réalisé le Tennisium de Roland-Garros pour lequel il achève la scénographie René Lacoste qui ouvrira ses portes au public le 27 mai 2008. En 2002, c'est François Pinault qui lui confie l'aménagement intérieur des chais de Château Latour.

En 2005-2006, il poursuit le chantier du Hall et des salles 17e, 18e, 19e et Art Déco pour le Musée des Arts Décoratifs, sans oublier la décoration intérieure de Spink (Hôtel des Monnaies) à Londres, ou bien encore la boutique et le salon de lecture de la Maison de George Sand à Nohant qu'il a rénové avec une savante modernité empreinte d'un grand passé culturel.

En 2007, de nouvelles perspectives pour l'agence 4BI Bruno Moinard qui signe la conception et la réalisation du nouveau siège parisien des bureaux d'Hermès International à Paris, la marque de joaillerie turque Gilan, lui demande de développer un concept mondial, c'est ainsi que la première boutique est réalisée à Istanbul.

Le Club Méditerranée de Villars sur Ollon en Suisse propose à ses clients un restaurant et Spa signé Bruno Moinard. Et puis, l'Eglise Sainte-Anne de la Butte aux Cailles se verra dotée d'une toute nouvelle crypte.

Cette année marque également le début d'une grande histoire avec la banque privée Suisse Julius Baer qui a souhaité développer un nouveau concept dont le maître mot serait « l'excellence » avec la collaboration de 4BI Bruno Moinard.

En 2008 des chantiers d'envergure ont vu le jour, tels que le nouvel espace consacré au Luxe et aux Designers aux Galeries Lafayette, l'aménagement des bureaux de TF1, l'ouverture d'une Boutique Sephora à Dubai etc, ...

Depuis 2009, l'agence poursuit sa collaboration avec Cartier, Julius Baer, Gilan, réalise l'aménagement du « club TF1 » et se tourne vers d'autres horizons avec : le développement d'un concept international Parker et Waterman, l'ouverture de la librairie multi-média de l'Opéra Garnier, des scénographies d'exposition à Paris, Reims et Monaco, la réalisation d'un show-room de mobilier sous licence à Hangzhou, l'aménagement d'espaces dédiés à la Vierge Marie à Nazareth, et des collections de mobilier et de luminaires ...

Bruno Moinard a reçu en 2003 un Janus pour le design du nouveau concept Cartier. En 2004, il s'est vu remettre à Paris lors du Sommet du Luxe et de la Création, le Talent de l'Elégance. En 2005 aux Etats-Unis, il reçoit le prix du Design NASFM pour la Boutique Cartier « Royal Hawaiian » à Honolulu.

En 2007, la médaille de l'Académie d'Architecture vient couronner l'ensemble de ses réalisations et c'est aux Etats-Unis que l'Architectural Commission of the City of Beverly Hills lui attribue le prix du design pour la Boutique Cartier à Beverly Hills.

Enfin en 2010, il est élevé au grade de chevalier de la légion d'honneur.

LE PARCOURS SCENOGRAPHIQUE

Etablir des ponts entre l'histoire des samourais d'autrefois et celle des mangas d'aujourd'hui, transmettre un héritage, dévoiler un mystère, montrer combien un pays au passé millénaire est aussi l'un des plus modernes d'aujourd'hui... Tel est le challenge qu'a résolu l'agence 4BI pour scénographier cette exposition présentant six cent pièces (rouleaux, masques, kimonos, paravents, armures, casques, costumes, selles, peintures, palanquins, mangas...) provenant de nombreux musées de Kyôto, de Tôkyô et du monde entier.

Pour créer un tel lien entre le passé et le présent sans être banal, se montrer « pédagogique » sans être didactique, raconter des histoires sans sombrer dans l'anecdote, tout résidait donc dans la scénographie. Et ici plus que jamais, cette dernière joue avec des paramètres simples, l'obscurité, la lumière et la signalétique. Ludique et sérieuse, elle n'exclut pas pour autant quelques effets spectaculaires, comme à l'entrée, ces deux statues de guerriers accueillant le visiteur à côté d'un splendide Fudo, une des divinités du Japon. Mais elle sait se faire également discrète et efficace, afin de s'effacer, comme toujours, devant le propos.

Lumière et obscurité

A l'intérieur du Forum Grimaldi, tout se joue donc sur la lumière ou plutôt sur son absence. L'option de plonger les deux mille six cent mètres carrés de l'exposition dans le noir a donc été choisie. Pourquoi le noir ? Parce qu'il symbolise l'océan qui entoure le Japon, mais aussi la nuit des temps, le mystère de la culture nippone, son côté visionnaire. Cette obscurité est peut-être celle également des salles obscures du septième art, afin de souligner le côté cinématique de la démonstration, d'ailleurs illustrée par des vidéos et des films comme « Les 7 samourais ».

Ce noir est ensuite traversé par des faisceaux de lumière qui se posent sur les pièces exposées, mettant ainsi l'accent sur les points forts de l'exposition, créant des surprises, révélant des chocs entre le passé et le présent.

Les œuvres sont présentées sur des comptoirs éclairés de manière très théâtrale, mais également dans des vitrines murales posées sur des socles. Le tout est soumis à une signalétique verticale, comme si l'on se retrouvait dans une rue de Tôkyô.

Un voyage à travers les arts et le temps

Ainsi orchestrée, l'exposition « Des samourais aux mangas » est un voyage à travers le temps qui se découpe en quatre sections :

Kyôto : exposant rouleaux, masques, kimonos, armures... évoquant le Bouddhisme, le théâtre Nô, les matsuris, ces fêtes populaires de l'ancienne capitale impériale, siège de la culture féodale et traditionnelle.

Edo : relatant la période qui s'étend de 1600 à 1867, illustrée par des plans du château et par des vidéos reconstituant la ville, des peintures de l'école Kano.

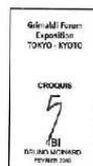
Tôkaidô : exposant des estampes du XIX^{ème} siècle, des photos... Avec un amphithéâtre et un sol dénivélé donnant ainsi une impression de flottement, cet espace sans cloison, entouré d'un paysage de Fuji démultiplié, brouille les pistes et alimente l'interaction entre le passé et le présent.

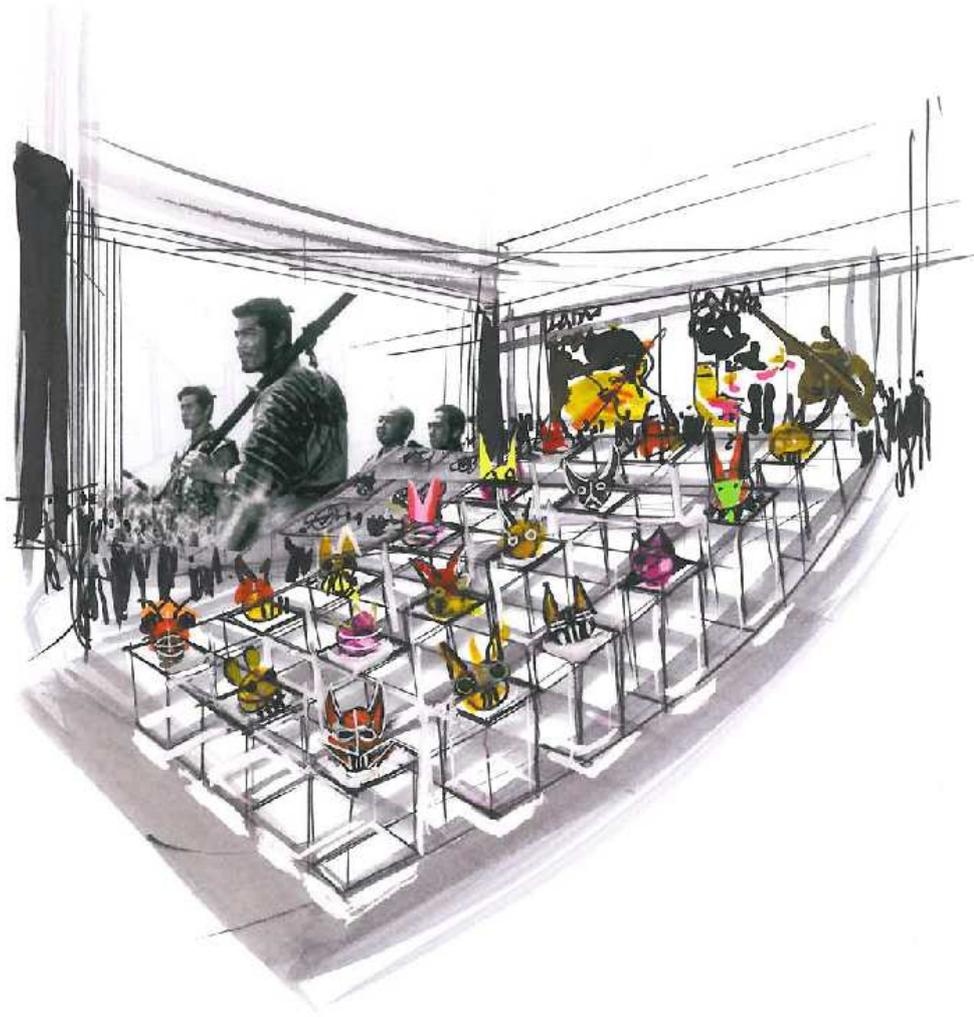
Tôkyô : abordant le XX^{ème} siècle à travers l'architecture de la ville (de Kenzo Tange et de Shigeru Ban), son cinéma, sa culture et bien sûr ses mangas.

Dans chacune de ces quatre sections, les mangas (planches de Hirata et de Kazuo Kamimura, œuvres de Jiro TANIGUCHI, « Au temps de Botchan », créations de Shigeru Mizuki, « la route de Yokaïdo », affiches, planches de story boards, figurines...) sont exposés dans des kiosques, des sortes d'« îlots urbains » inspirés de ceux des grandes villes japonaises. Recouverts de métal argenté à l'extérieur, peints de couleurs vives à l'intérieur,

certains de ces petits espaces évoquent le monde d'aujourd'hui, truculent, coloré et ludique, mais non moins enchanté que celui d'hier.

Quelques esquisses...





Ginmaki Forum
Exposition
TOKYO - KYOTO

CROQUIS

4BI
DESIGN & CHAIRS
FEBRUER 2003

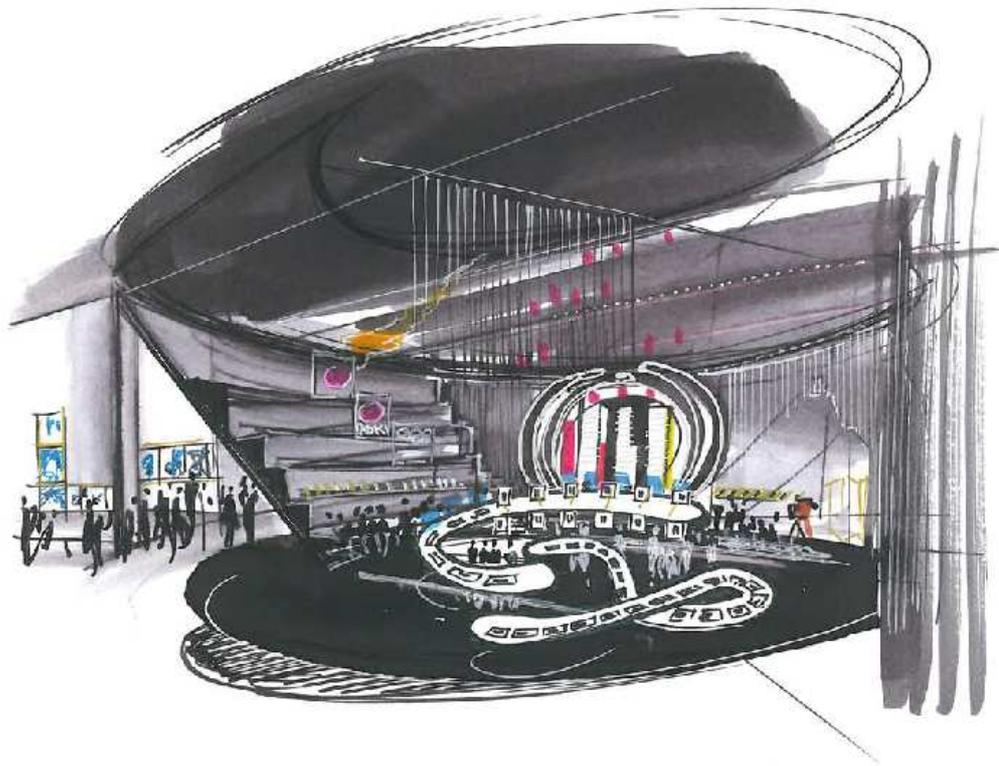


Grimmi Team
Spezial
TOKYO - KYOTO

OROCUS

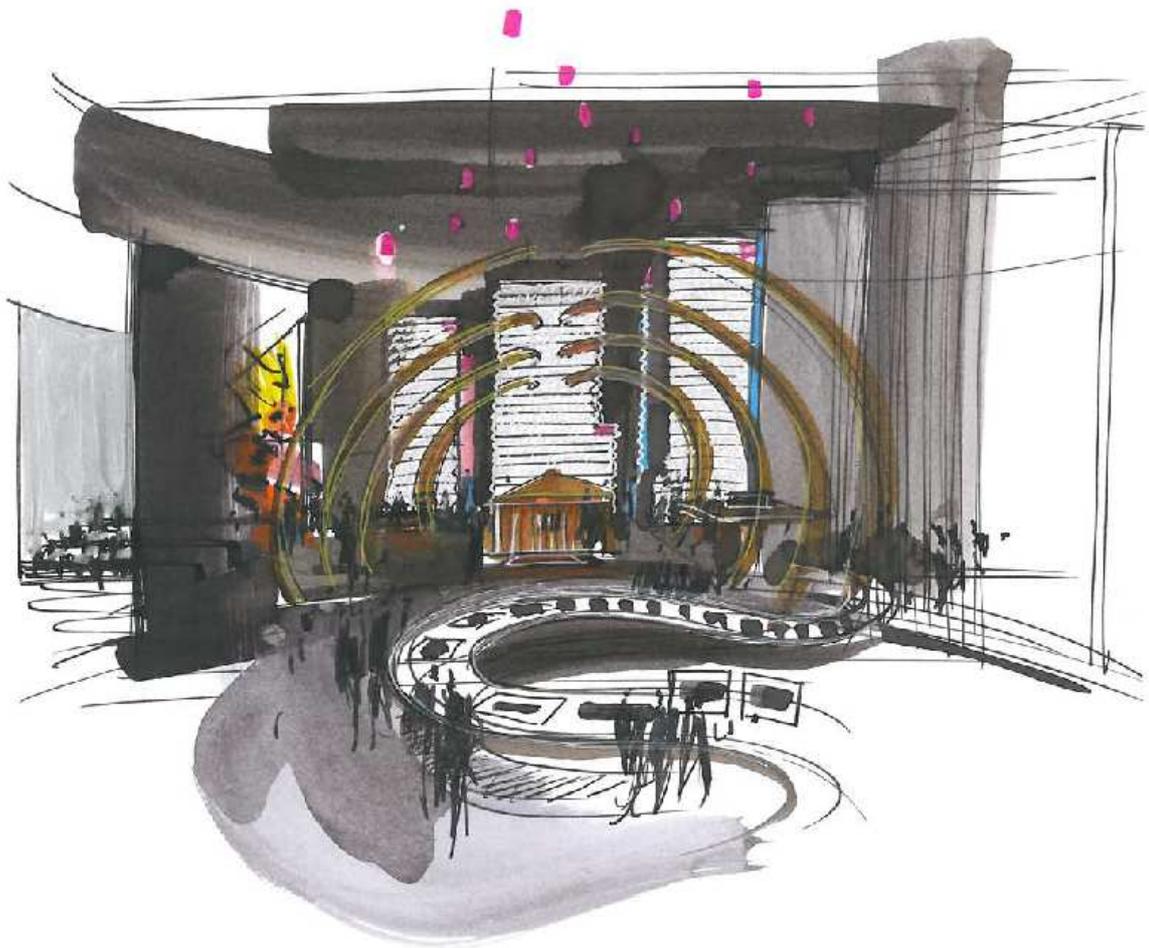
7

4EJ
BRUNO MAIVARD
FURNITURE



Grande di Torino
Exposition
TOURNOY - KYOTO

CROQUIS
9
421
BRAND INCORPORATED
17/11/2010



Grimm Forum
Exposition
TOKYO - KYOTO

CROCUS

4th
2011 MARCH
FEBRUARY 2010

Les œuvres emblématiques de l'exposition

LE FUDOMYO (XIè s)

Déité bouddhique associée au feu et à la colère. Son nom signifie « l'immuable » et est l'une des dénominations de Shiva. Auquel il emprunte de nombreux traits. Il tient dans sa main droite un glaive et un lasso dans sa main gauche. Il est représenté sous sa forme courroucée avec des canines saillantes.

Sa vigueur évoque celle des samouraïs. Chef d'œuvre de la sculpture médiévale il est classé « Bien culturel important ». C'est la première que cette sculpture monumentale vient en Occident.



Le Jion Daishi assis (XIè s)

Cette sculpture dorée et rehaussée de polychromie représente le moine chinois Guji (632-682) patriarche célèbre de la secte Hosso qui s'installe au Japon et est le fondateur de l'une des six sectes du Bouddhisme japonais. Le moine est représenté assis en « zazen » et son visage exprime sa grande concentration.



Le grand album de 12 peintures pour éventails

Cette œuvre typique de l'École Ripa, dûe au pinceau du fameux Ogata KORIN (1658-1716), provient du Musée d'Art Oriental de Berlin. Douze thèmes variés peints à l'encre, rehaussés de couleurs légères, d'or et d'argent sur papier illustrant cette élégance propre à l'art japonais avec un sens consommé de l'élypse qui attestent pourquoi KORIN est considéré comme l'un des artistes majeurs de son siècle. Né dans une riche famille de marchands de Kyôto, il étudie sous les auspices des Kano en particulier TSUNENOBU. Influencé par Hon'Ami et Tawaraya Sotatsu, il parvient rapidement à un style original caractérisé par une recherche de simplicité et une tendance à l'idéalisation.



Kawari – Kabuto

Le kabuto est une sorte de casque utilisé traditionnellement dans l'armure japonaise, généralement formé à partir de plaques de métal rivées entre elles et articulées. La partie avant représente un shachi-hoko c'est-à-dire un poisson. Ce type de casque, haut et voyant permet d'identifier son porteur de loin. Il s'agit là avec cet exemple d'une véritable création artistique. Très populaire de la fin du XVIème à la fin du XVIIème siècle, ces ouvrages facilement identifiables seront repris par les descendants et copiés jusqu'au XIXème siècle.





Kimono (Kosode)

Costume de théâtre Nô de type « atsuita » c'est-à-dire Utilisé pour les rôles masculins. Réalisés à l'aide de fils d'or (kinran) il date de la fin du XVIIIème siècle. Sa sobriété, sa rigueur tranche avec la virtuosité technique et la surcharge décorative qui caractérisent les créations du XIXème siècle. Ancêtre du Kimono ce Kosode est conçu pour être porté sous le choken, une veste légère et transparente qui laisse deviner le décor du kosode. L'ornementation se compose de lignes ondulantes qui évoquent les vapeurs ascendantes, tandis que les pivoines et les papillons renvoient à la mode en vogue à la cour de l'époque Heian (794-1185). Ce costume paraît correspondre à un rôle de jeune noble masculin.



Paravent

Paravent à six panneaux illustré d'une vue de la ville de Kyôto. Au XVIIe siècle, l'aristocratie de la ville de Kyôto faisait volontiers réaliser de luxueux paravents ou byōbu. Les caractères utilisés pour écrire le mot byōbu impliquent que ces objets avaient pour tâche principale de retenir le vent et les courants d'air, alors que les paravents luxueux servaient assurément de décoration lors d'occasions spéciales telles que des festivals ou des assemblées de poésie. De nombreux paravents étaient décorés de feuilles d'or. Les surfaces réfléchissantes de ces « paravents d'or » ou kinbyōbu étaient associées à des représentations du paradis bouddhique et soulignaient la fonction rituelle de ces objets. Ces écrans de luxe étaient très appréciés et, aux XVe et XVIe siècles, ils servaient exclusivement de cadeaux diplomatiques pour la Corée et la Chine. Des représentations de la ville de Kyôto et de ses environs constituent un genre à part parmi les illustrations rehaussant les paravents et, dès la fin du XVIIe siècle, elles sont connues comme rakuchū rakugai zu. Les lieux principaux de la ville et de ses environs sont figurés, en perspective en vol d'oiseau, au milieu de nuages dorés à la feuille. Ces nuées revêtent diverses fonctions : elles séparent les différents éléments de la vue de ville et mènent le regard vers des lieux importants dans la composition. Les illustrations contenues sur les six panneaux, qui doivent être « lues » de droite à gauche, conformément à la tradition asiatique, nous montrent la rivière Kamo-gawa qui coule du Nord vers le Sud, en traversant la partie orientale de la ville. Entre les nuages, apparaissent les principaux bâtiments, pour la plupart des temples et des palais. Dans la partie inférieure du quatrième panneau de droite, on reconnaît des cortèges de grands chars faisant partie du Gion matsuri, un festival qui se tient le sixième mois. Les défilés de ce festival d'été, dont l'origine remonte au IXe siècle, occupèrent, dès la période Edo, une place de plus en plus importante au sein des festivités. De l'intervention de riches marchands de la ville découla la présence de chars toujours plus grands et plus richement décorés.



Estampe de Hiroshige

Parmi les œuvres les plus connues de Hiroshige Les 53 étapes Du Tôkaidô. Cette estampe format uchiwa d'Hiroshige représente le lac de Kawaguchi dans la province de Kai, avec en fond une mise en lumière de la montagne sacrée, cette puissance attractive, le Mont Fuji. Hiroshige développe mieux que tout autre une subtile émotion atmosphérique, une déclinaison poétique, presque impressionniste du paysage.

Il nous livre un portrait changeant et vibrant de cette montagne magique source d'inspiration et de méditation des poètes et des peintres. Cette montagne est divinisée, on lui vaut un véritable culte qui provient d'un fond animiste d'un Japon Shintoïste. L'absence de traits de contours lui insuffle une énergie vitale sans précédent.

Rouleau de l'Ecole Kano

Peinture sur soie, la série des 12 mois de l'année. Celle de la fête des Fleurs qui correspond au mois de février mars, très subtile et poétique.



Méiji

Paire de vases de la Collection Khalili approximativement de 1883 Emaux cloisonnés travaillés en dorure et métal argenté montés sur du métal doré. Attribué à l'atelier Namikawa SOSUKE.



Décorées avec des dessins dans le style d'Onishi CHINNEN (1792-1851), artiste spécialisé dans la peinture des oiseaux et des fleurs. Dans les fleurs représentées il ya aussi des pivoines, des campanules chinoises et des pampas (susuki).

Tout au long de sa carrière Namikawa SOSUKE (1847-1910) a constamment développé une technique d'émaillage qui imitait le travail des peintres et des illustrateurs. Dès ses débuts il réussissait à rendre les fils invisibles à certains endroits. Ces vases ont été exposées à l'exposition universelle d'AMSTERDAM de 1883, où SOSUKE et la Nagoya Cloisonné Company ont reçu la médaille d'or, le Président de la compagnie M. MURAMATSU a été décoré par le roi de Hollande.

Ce sont parmi les premiers émaux attribués à SOSUKE, ayant été exposé seulement trois ans après que la succursale de Nagoya Cloisonné à Tôkyô soit établie.

D'autres œuvres s'incorporeront...

Les prêteurs

Japon

Kyôto National Museum, Kyôto
Collection Gai Nishimura, Kyôto
Tôkyô National Museum, Tôkyô
Seikado Bunko Art Museum, Tôkyô
The Museum of the Imperial Collections. Sannomaru Shozokan, Tôkyô
Edo-Tôkyô Museum, Tôkyô
KUMON INSTITUTE OF EDUCATION Co. Ltd
The Railway Museum, Japan
MIZUKIPRO
YANOMAN CORPORATION
The Kawamoto productions, LTD
Masaya Suzuki / Hiroko Suzuki
Pyrotechnist Co., Ltd.
Tezuka Production Co., Ltd.
TOPPAN PRINTING CO., LTD.
NHK (Japan Broadcasting Corporation)
NHK SERVICE CENTER, INC
Tokugawa Memorial Foundation
Toei Animation Co., Ltd.
Kaikai Kiki Co., Ltd
KAIYODO Co., Ltd.
Collection Yoshitaka AMANO en coopération avec Shibuya International Co., Ltd.
SHUEISHA Inc.
Shigeru Ban Architects
TANGE ASSOCIATES
SQUARE ENIX CO., LTD.
Collection Hiroshi Hirata en coopération avec AKATA
Collection Kazuo Kamimura
Jirô Taniguchi

Europe

Asian Art Museum, National Museums in Berlin
Musées royaux d'Art et d'Histoire – Bruxelles
Collection musée Nicéphore Niépce- Ville de Chalon-sur-Saône, France
Musée Stibbert, Florence
Musée Olympique, Lausanne
Victoria and Albert Museum, London
Collection Pierre Nouvion-Rey, Monaco
Musée départemental des Arts asiatiques, Nice
Musée Guimet- Musée national des Arts asiatiques, Paris
Fonds National d'Art contemporain
Musée national d'Art moderne- Centre Georges Pompidou, Paris
Galerie Emmanuel Perrotin, Paris
Museum of Oriental Art, Turin
The Venice Museum of Oriental Art
Collection Fabrizio Modina
Editions Kana
The Khalili Collections
Collection Piero del Rivo
Museo Nazionale del Cinema, Turin
NAMCO BANDAI Partners France S.A.S.
SEGA

USA

Asian Art Museum of San Francisco, San Francisco

LE GRIMALDI FORUM MONACO

Lieu de toutes les cultures



Un lieu, des expositions.

Entre ciel et mer, le Grimaldi Forum Monaco est le théâtre d'exception d'une programmation culturelle, articulée autour de trois axes forts : expositions, musique et danse.

Chaque été, le Grimaldi Forum Monaco produit une grande exposition thématique, consacrée à un mouvement artistique majeur, à un sujet de patrimoine ou de civilisation, à tout sujet où s'exprime le renouvellement de la création. Une occasion de mettre en valeur ses atouts et ses spécificités : offrir un espace de 4000m² pour créer en toute liberté, mettre au service de la scénographie les outils technologiques les plus performants, s'appuyer sur les meilleurs spécialistes dans chaque domaine afin d'assurer la qualité scientifique de ses expositions.

Cette alchimie a déjà fait ses preuves au travers des grands succès rencontrés dans la presse et auprès du grand public :

- « AIR-AIR » en 2000,
- « Chine, le siècle du 1^{er} Empereur » en 2001,
- « Jours de Cirque » en 2002
- « SuperWarhol » en 2003,
- « Impérial Saint-Pétersbourg, de Pierre le Grand à Catherine II » à travers les collections du musée de l'Ermitage et de l'Académie des Beaux-Arts en 2004
- « Arts of Africa » des Arts Traditionnels à la Collection Contemporaine de Jean Pigozzi en 2005,
- « New York, New York », 50 ans d'art, architecture, cinéma, performance, photographie et vidéo en 2006
- « Les Années Grace Kelly, Princesse de Monaco » en 2007
- « Reines d'Égypte » en 2008
- « Moscou : Splendeur des Romanov » en 2009
- « Kyôto-Tôkyô, des samouraïs aux mangas » du 14 juillet au 12 septembre 2010.

Le Grimaldi Forum Monaco collabore avec les plus grandes institutions culturelles du monde – musées, fondations et galeries – qui saluent cette réussite par le prêt d'œuvres majeures.

Fort de sa double vocation qui en fait sa particularité, le Grimaldi Forum Monaco est à la fois un centre de congrès et d'exposition qui accueille une centaine d'événements professionnels par an (congrès, salons, conventions...).

Durant la période des fêtes de fin d'année et pour la deuxième année consécutive, le Grimaldi Forum a installé un rendez-vous thématique « **Place des Arts** ». Exposition et conférences sont proposées au public en libre accès. Après la Manufacture de porcelaine de Sèvres, le Grimaldi Forum a consacré sa "**Place des Arts**" à **Baccarat**.

Au printemps, traditionnellement c'est la photographie qui est à l'honneur. Après Doisneau, Harcourt, et « Willy Rizzo : photographe et designer » en 2009, c'est « **EMILIO AMBASZ : GREEN over GREY** » qui est cette année sous la Grande Verrière.

La scène de la Salle des Princes, le plus grand auditorium de la Principauté de Monaco avec ses 1800 places accueille régulièrement des comédies musicales comme Grease, des ballets internationaux comme ceux du Kirov ou le Bolchoï, le Ballet de l'Opéra de Paris, des artistes pop rock, tels que Norah Jones, Mickey 3D, Rokia Traoré, Lou Reed, Black Eyed Peas. Ecrin naturel pour les entités traditionnelles de la culture monégasque : les Ballets de Monte Carlo, l'Orchestre Philharmonique et l'Opéra de Monte Carlo qui avec un plateau scénique de 1000m², l'équivalent de l'Opéra Bastille peuvent offrir des grandes productions.

L'agenda du Grimaldi Forum Monaco reflète cette diversité et cette ambition intacte de rassembler au-delà des clivages toutes les formes d'expression artistique et le monde de l'entreprise, pour inviter un public toujours plus large à s'ouvrir sur le monde au travers du « prisme » de la Principauté.

Le Grimaldi Forum Monaco, c'est :

35 000 m² d'espace d'exposition et de réunion :

- Trois auditoriums : la Salle des Princes (1800 places), la salle Prince Pierre (800 places), et la salle Camille Blanc (400 places).
Dont 10 000m² d'espaces d'exposition
- L'espace Ravel, 4180 m² dont 2 500 m² sans pilier
- L'espace Diaghilev, 3 970 m²

Avec un chiffre d'affaires de 13M €, un budget de 4M € pour la culture dont 2,5 M € pour l'« exposition estivale ».

151 collaborateurs permanents, 46 métiers.

Depuis octobre 2008, le Grimaldi Forum est certifié ISO 14001 :2004 (management environnemental).

LES PARTENAIRES

extrémuseum

GUIMET

www.guimet.fr

Les collections du musée Guimet témoignent de toutes les civilisations du continent asiatique et couvrent cinq millénaires de son histoire. Il présente dans un cadre magnifique plus de 4 000 œuvres sur quatre étages couvrant 5 500 m² de galeries. Ses collections sont d'une richesse et d'une diversité inégalées hors Asie. De la porcelaine chinoise à la statuaire khmère ou afghane, en passant par les textiles de l'Inde, la peinture japonaise et coréenne, ou encore les objets rituels tibétains, les témoignages artistiques de chaque culture trouvent leur place dans un parcours riche en chefs-d'œuvre et propice aux mises en perspectives et au plaisir de la contemplation...

Présentation

La création du musée Guimet date de 1889, à l'initiative de son fondateur **Emile Guimet** ([1836-1918](#)), industriel et érudit lyonnais. Celui-ci avait réuni d'importantes collections d'objets d'art grâce à des voyages en [Égypte](#), en [Grèce](#), puis un tour du monde en [1876](#), avec des étapes au Japon, en [Chine](#) et en [Inde](#). Au fil de son histoire le lieu s'est doté de nouvelles acquisitions prestigieuses **constituant aujourd'hui la plus grande collection d'art asiatique en Europe**. Le **musée Guimet**, c'est aussi les galeries du **Panthéon Bouddhique** toutes proches et le **musée d'Ennery** (actuellement fermé pour travaux). Lieu d'excellence scientifique, le musée Guimet est un "**musée en mouvement**", laboratoire d'idées nouvelles, qui **s'ouvre désormais à l'art contemporain**, sous l'impulsion de sa nouvelle présidence. Le musée s'attache à traiter de toute **l'histoire des arts, des cultures et des savoirs de l'Asie -la Question asiatique** - dans un ensemble réunifié depuis les temps profonds jusqu'aux périodes actuelles.

Informations pratiques

Adresse : Musée des arts asiatiques - 6, Place d'Iéna 75116 Paris

Horaires : Ouvert tous les jours sauf le mardi, de 10 h à 18 h

Tel: 01 56 52 53 00

Fax: 01 56 52 53 54

Accès : Métro : Iéna, Boissière ; RER C : Pont de l'Alma / Bus : 22-30-32-63-82

Site net : www.guimet.fr

Initiatives culturelles et Auditorium

S'adaptant à l'évolution du monde muséal, le musée organise des manifestations culturelles liées aux civilisations de l'Asie telles que des rétrospectives cinématographiques, récitals et concerts, spectacles de danse et de théâtre, conférences et ateliers au sein de l'Auditorium et du musée.

Contacts communication/presse

Chef du service communication

Hélène Lefèvre

Tel : 01 56 52 53 32

Mail : helene.lefevre@guimet.fr

Adjointe au chef du service :

Sophie Maire

Tél : 01 56 52 54 11

Mail : sophie.maire@guimet.fr



www.shibuya-international.com

SHIBUYA INTERNATIONAL

Depuis 2002, Shibuya International Co., Ltd accompagne les entreprises privées et les organismes publics dans leur ancrage au Japon.

Idéalement située à la fois en plein centre de Tôkyô et en proche banlieue près du Convention Hall de Chiba, nos bureaux abritent une équipe de 10 consultants spécialistes des relations économiques et culturelles avec le Japon.

Egalement présente en France, notre société offre à ses clients toutes les facilités administratives pour optimiser leurs premières actions de prospection et pour s'implanter durablement.

Notre gamme de services s'étend de la simple étude de marché à l'établissement d'une structure de droit local en passant par la recherche de partenaires.

Nos intervenons également dans de multiples secteurs comme les énergies vertes, la chimie fine, l'audiovisuel, les NTIC, l'agroalimentaire, le luxe etc.

Shibuya International est aussi fortement impliquée dans l'événementiel puisque nous organisons régulièrement des concerts, des expositions, des séminaires et des salons en rapport avec la culture japonaise.

Enfin, nous collaborons également depuis de nombreuses années avec des événements majeurs comme le Festival International du Film d'Animation d'Annecy, le Festival International du Film de Tôkyô, le Forum International Cinéma et Littérature de Monaco ou encore le Tôkyô Game Show.

www.shibuya-international.com



D'Amico Società di Navigazione SpA

Le groupe d'Amico est l'un des leaders mondiaux de transports maritimes, dont les origines remontent à 1936 lorsque la famille d'Amico établit une compagnie de navigation spécialisée dans les matières premières végétales. De nos jours, la société opère dans quatre grands secteurs de navigation : les navires-citernes, les vraquiers, les containers et les services de livraison. Traditionnellement une entreprise familiale, le Groupe s'est construit une présence mondiale avec des bureaux dans les plus importants centres portuaires. Un savoir-faire en qualité de navigateur, des compétences et des responsabilités, rejointes par un focus sur la sécurité et l'environnement, sont les principales missions managériales de l'entreprise. D'Amico transporte des matières premières liquides ou solides sur les routes intercontinentales reliant l'Asie, l'Europe et l'Amérique. Les livraisons de matières premières liquides – dérivés du pétrole et huiles végétales – sont acheminés par d'Amico International Shipping SA, une compagnie listée sur le marché boursier Italien, ainsi que ses filiales d'Amico Tankers Ltd., alors que les cargaisons de matières premières solides (métaux, bois de construction ...) sont dirigées à travers des compagnies d'exploitation par d'Amico Dry Ltd. et d'Amico Società di Navigazione, la holding du groupe. L'une des ses principales forces est sa flotte, l'une des plus jeunes sur le marché. Le groupe possède des bureaux dans tous les plus grands centres maritimes du monde : Londres, Singapour, Monaco, Vancouver et Dublin.

Pour plus d'informations : www.damicointernationalshipping.com



L'HOTEL METROPOLE MONTE-CARLO S'ASSOCIE AU GRIMALDI FORUM POUR CELEBRER L'ART JAPONAIS



Dans le cadre de l'exposition « Kyôto-Tôkyô, des Samourais aux Mangas », l'Hôtel Métropole Monte-Carlo s'associe avec le Grimaldi Forum pour prolonger la célébration de l'art et la culture japonaises.

Du 18 juin au 16 septembre 2010, l'Hôtel Métropole Monte-Carlo rendra hommage au pays du Soleil Levant au travers d'une ambiance éphémère imaginée par la Directrice Artistique de l'hôtel, déclinée dans tous les lieux de vie de l'établissement. Le ton sera donné dès l'entrée avec un clin d'œil à l'art

contemporain asiatique grâce à une installation imposante et décalée.

Depuis l'ouverture du premier restaurant japonais de Joël Robuchon, YOSHI, en décembre 2008, l'hôtel n'a cessé de souligner sa relation avec ce pays d'Asie que Monsieur Robuchon affectionne particulièrement.

Restaurant YOSHI

Sous l'égide du chef le plus étoilé au monde (26 étoiles au Guide Michelin), Joël Robuchon, et de Christophe Cussac, Chef Exécutif des Cuisines, Takeo Yamazaki propose des plats typiques mais modernes, et souligne, au travers d'une carte inventive, la subtilité des saveurs et des produits propres à son pays natal. Après 15 mois d'ouverture, YOSHI a décroché une première étoile au Guide Michelin France 2010.



YOSHI a été imaginé par l'architecte d'intérieur français Didier Gomez qui, soucieux de respecter à la fois les influences japonaises et l'élégance de l'Hotel Métropole Monte-Carlo, a créé un restaurant au style épuré et chaleureux. Il a utilisé des couleurs claires telles que le vert, l'ivoire et le jaune, ainsi que des matériaux nobles comme le bois d'ébène, la pierre et la soie. L'ambiance asiatique, légère et sereine, est en parfaite osmose avec la carte.

YOSHI Qee Bear



En s'inspirant de la culture urbaine asiatique et de la tendance ARTTOY, l'Hôtel Métropole Monte-Carlo a profité de l'ouverture de YOSHI en 2008 pour présenter sa mascotte, la célèbre poupée Qee Bear* customisée avec le logo du restaurant et véritable symbole de la créativité nipponne.

Diner Joël Robuchon au Grimaldi Forum Monaco, 13 Juillet 2010

En tant que partenaire privilégié du Grimaldi Forum pour l'exposition « Kyôto-Tôkyô, des Samourais aux Mangas », l'Hôtel Métropole Monte-Carlo aura l'honneur de signer le diner d'inauguration du 13 juillet prochain. Joël Robuchon et l'équipe de YOSHI prépareront un menu reflétant la cuisine Kaiseki proposée au restaurant japonais, le tout agrémenté d'une sélection de sakés et de thés verts japonais sélectionnés par le Chef Sommelier du Métropole Monte-Carlo.



YOSHI Experience



L'Hôtel Métropole Monte-Carlo prolonge le thème du Japon avec un soin au Métropole ESPA, le Yoshi Ki, un soin aux techniques japonaises ancestrales, décontractant et énergisant, offrant un regain de vitalité, une ivresse sensorielle. En japonais, « yoshi » signifie « bonté » et « ki », énergie de la force de vie.

La YOSHI Experience comprend ensuite un déjeuner au restaurant japonais YOSHI, permettant de prolonger les bienfaits du soin.

L'Expérience Yoshi - 250 € par personne

Note éditeurs : Grace à Yoshi, l'Hôtel Métropole Monte-Carlo, dirigé par Jean-Claude Messant, est devenu une véritable « destination de saveurs ». Outre le restaurant japonais, l'hôtel propose également à sa clientèle locale et internationale le Restaurant Joël Robuchon Monte-Carlo - 2 étoiles au Guide Michelin - le Lobby Bar, l'endroit le plus pétillant de la Principauté et le restaurant de la Piscine, véritable havre de paix en plein cœur du Carré d'Or. Ouvert en 2004, l'Hôtel Métropole Monte-Carlo a été décoré par l'architecte d'intérieur Jacques Garcia qui a créé un « palace du 21^{ème} siècle », un hôtel contemporain et racé alliant un passé glorieux et une fraîcheur méditerranéenne. Le Métropole ESPA Monte-Carlo, qui a rejoint, peu après son ouverture en 2006, le cercle très fermé des « Leading Spas of the World », offre une gamme de soins alliant techniques modernes et thérapies ancestrales du monde entier pour le plus grand bien-être du visage et du corps.

Contact Presse:

Odile Firmin-Guion / Julie Moreau

o.firmin-guion@metropole.com

Tel : +377 93 15 15 41



Novotel Monte-Carlo : une situation unique en Principauté de Monaco

Idéalement situé au cœur même de la Principauté, le Novotel Monte-Carlo, un hôtel design, miroir de son temps, a été construit sur l'ancien emplacement historique de Radio Monte-Carlo.

A seulement quelques pas de la place du Casino et du Grimaldi Forum, à 100 mètres des enseignes prestigieuses de la zone commerçante de Monaco et proche de la gare, l'hôtel dispose de 218 chambres, dont 11 Junior Suites et 40 Executives avec pour certaines une vue imprenable sur le Rocher et la mer.

L'hôtel met à votre disposition sa piscine extérieure chauffée, son hammam, sa salle de fitness, son lounge bar le Novotelcafé et son restaurant les Grandes Ondes vous propose une cuisine à l'accent du midi, pleine de soleil, de saveurs et de senteurs, orchestrée par un grand Chef.

Novotel Monte-Carlo

16 bld Princesse Charlotte - 98000 Monaco

Tél : +377 99 99 83 00 - fax : +377 99 99 83 10

www.novotel.com/5275

OFFRE EXCLUSIVE :

Package "Grimaldi Forum - Le Japon des Samouraïs aux Mangas"

à partir de 142 €*

Exposition au Grimaldi Forum du 14 juillet au 12 septembre 2010

Ce tarif comprend votre billet d'entrée à l'exposition, l'hébergement et le petit déjeuner.

Vos billets et le programme vous seront remis dès votre arrivée à l'hôtel.

* Tarif pour 1 personne (à partir de 158 € pour 2 personnes)

Réservation en ligne sur www.novotel.com/5275 , forfait chambre plus activités.



Constituée en décembre 2007, l'Association Monaco-Japon a pour vocation de promouvoir et faciliter les échanges culturels et économiques entre le Japon et la Principauté de Monaco.

En se consacrant à favoriser une meilleure connaissance réciproque dans des domaines artistiques, littéraires, touristiques et sportifs, ainsi que des traditions des deux pays, elle a aussi pour but d'entretenir des relations d'amitié et de compréhension mutuelles.

Elle apporte également son soutien aux artistes japonais souhaitant se faire connaître en Principauté, tout en favorisant le rapprochement et l'intégration des Japonais ayant choisi de s'établir à Monaco.

Enfin, elle s'emploie à établir des liens privilégiés et des partenariats avec d'autres associations basées à Monaco ou en région, de sorte à créer de nouveaux courants d'activités permettant de potentialiser l'approche de la Culture japonaise, pour un public de tout âge.

A l'occasion de la célébration du 10^{ème} Anniversaire du Grimaldi Forum Monaco et, dans le cadre de l'Exposition « Kyôto-Tôkyô, des Samouraïs aux Mangas », l'Association Monaco-Japon prêtera son concours à cet événement, en organisant le mercredi 14 juillet à 17h00, un concert de Koto par le groupe « Kinshu Kai » de même que des ateliers et des démonstrations avec la participation du Bonsaï Club Monaco, la Calligraphe Yoko TAKENAMI, ainsi que des Clubs d'Arts Martiaux : Karaté, Aïkido, Jodo et Iaïdo, du 15 juillet au 15 août.

Le Jardin Japonais accueillera, dans son magnifique décor naturel, des visites thématiques de même que des dégustations et cérémonies de thé

Activités : origami, calligraphie, Ikebana, initiation au japonais, conférences, projections de films, expositions, organisation de voyages et séjours au Japon, folklore, mode, gastronomie, botanique, vente et publication d'ouvrages...

Coordonnées : « L'Estoril » – 31, avenue Princesse Grace – MC 98000 MONACO

Tél : + 377 97 97 52 17 – Fax : + 377 97 98 47 78

www.monacojapon.asso.mc - E-mail : contact@monacojapon.asso.mc

Tarifs des adhésions : Adultes 30 € / Seniors (+ 60 ans) 25 € / Plus de 12 ans et Etudiants 20 €
Gratuit pour les enfants de 4 à 12 ans (sauf ateliers)

AVANTAGES ADHERENTS

- Invitation aux vernissages des expositions et manifestations diverses
- Réservation prioritaire pour les cours, ateliers, voyages et événements organisés par l'association
- Réduction sur le prix de participation aux ateliers
- Mise à disposition de documentation sur le Japon
- Possibilité de consulter revues et ouvrages spécialisés sur place