

DU 22.11.23  
AU 24.03.24

---

Butsu  
Butsu

---

Centre  
National  
du Graphisme  
1 Place  
Émile  
Goguenheim

52000  
Chaumont  
France  
contact@cndg.fr  
03 25 35  
79 01

# Butsu Butsu

## Design graphique contemporain au Japon

Commissariat : Alexandre Dimos

Scénographie : Pernelle Poyet

Exposés : All Right Graphics, Kazunari Hattori,  
Midori Hirota, Yoshiabi Irobe, Atsuki Kikuchi,  
Kitasenju Design, Aiko Koike, Daito Manabe,  
Rikako Nagashima, Mariko Okazaki, Tomohiro Okazaki,  
Shun Sasaki, Tezzo Suzuki, Suynichi Suge, Mina Tabei,  
Yuri Uenishi, Bunpei Yorifuji

Partenaires : Museum für Gestaltung of Zurich,  
La Fondation des artistes Japan Foundation

### L'exposition

Constituée à partir d'une enquête de terrain, de rencontres et de la récolte de témoignages auprès de designers graphiques, femmes et hommes issus d'une génération née entre 1970 et 1990, la sélection d'objets présentés met en lumière la multiplicité et la richesse des pratiques contemporaines du design graphique au Japon. Elle offre au public européen un échantillon d'œuvres originales et inédites, dont la majorité n'a jamais été montrée en France.

La figure du designer graphique apparaît au Japon après la seconde guerre mondiale. Dans l'héritage d'artistes d'avant-guerre, nombreux sont les créateurs qui trouvent dans la pratique du design un champ de création nouveau leur permettant de développer un travail personnel. Leurs réalisations, parfois devenues iconiques ont accompagné le développement économique du pays mais également la diffusion de la culture japonaise à travers le monde. Les designers indépendants et les agences de publicité se partagent ainsi les commandes qui, grâce à l'activité économique bondissante, sont nombreuses.

Cinquante ans plus tard, quand est-il de la production des designers japonais ? Qu'y a-t-il dans l'interstice entre imagerie populaire, qui inonde les sociétés occidentales (manga, animés et musique) et la culture traditionnelle, objet de fascination (artisanat, spiritualité, architecture) ?

Cette sélection donne à voir la pluralité des pratiques qui couvrent le domaine du design visuel : livres, imprimés, identités et communication visuelle, campagnes publicitaires, animation, vidéo, réalité augmentée, signalétique, scénographie, etc. Ces objets ont été réunis dans le but d'établir une cartographie et de tenter de comprendre ce qui constitue la spécificité même du design japonais.

[...]

*Butsu Butsu\** évoque à la fois la variété, la multiplicité des objets et telle une collection, cette sélection subjective a été établie au grès des pérégrinations et des rencontres.

### Son commissaire

Alexandre Dimos est un éditeur et designer graphique français qui a cofondé le studio de création deValence en 2001 et créé la maison d'édition B42 en 2008, au sein de laquelle il assure la direction éditoriale. Résident à la Villa Kujoyama à Kyoto en 2012, il mène depuis une étude sur le design graphique japonais contemporain. Il est membre de l'Alliance graphique internationale.

\*Butsu Butsu est une onomatopée qui signifie notamment « marmonner », ou « parler » à voix basse. L'expression renvoie aussi au soliloque auto-réflexif, au doute ou au questionnement de choses irrésolues. Butsu Butsu, ce sont aussi les surfaces inégales et l'accumulation. Enfin, on peut noter que le Kanji « Butsu », peut aussi signifier, selon le contexte, « Buddha » ou désigner la France.

# Sommaire

## Le dossier pédagogique

L'exposition est un aperçu de la production graphique contemporaine japonaise. Les graphistes japonais sont tous nourris par la culture populaire et traditionnelle dans laquelle ils baignent mais leurs productions ne s'y limitent pas. S'il est important de fournir des informations concernant le terreau culturel dans lequel ces productions se développent, il ne faut pas pour autant se contenter de reprendre des éléments traditionnels.

Ce dossier se propose donc, à la fois d'aider à cerner ce qui, dans cette culture, s'écarte de nos propres habitudes visuelles, de nos critères d'appréciation ou de nos manières de construire et de lire des images en revenant d'abord sur quelques notions qui peuvent aider à considérer différemment les productions et en comprendre certaines particularités (comme l'usage simultané de plusieurs écritures), avant de proposer des pistes d'activités à mener en classe basées sur le travail de graphistes, nourries par des apports concernant la culture populaire ou traditionnelle, mais résolument tournées vers la production d'œuvres originales et non vers la reproduction de formes déjà existantes.

**Notions esthétiques p. 4-6**

**Écritures p. 7**

**Pistes pédagogiques p. 8-14**

**Bibliographie p. 15**

**Infos pratiques p.16**

---

Légende :

[lien](#) *lien cliquable vers une ressource*



*Tsubo (pot)*, Shimaoka Tatsuzō,  
Grès, Glaçure, technique *jōmon zōgan* qui consiste  
à enrouler une corde sur l'argile encore humide.

## Notions esthétiques

Avant d'aborder l'exposition, il peut-être intéressant de se familiariser avec certaines notions esthétiques japonaises tout comme il peut être utile de comprendre la notion de « sublime » pour apprécier certaines œuvres occidentales. Cela peut permettre de commencer à cerner le subtil sentiment d'étrangeté que l'on peut éprouver face à ces visuels. Il est généralement impossible de proposer une traduction littérale mais on peut tenter de fournir et de multiplier les exemples voire d'en chercher de nouveaux au cours de la visite de l'exposition.

### IKI : style raffiné

L'*iki* est un idéal esthétique de sophistication discrète. C'est une forme d'élégance basée sur une préférence pour l'ombre et les couleurs sobres (gris, violet, etc.), le goût des saveurs âpres, le rejet de la vulgarité. Cela ne concerne que ce qui a fait l'objet

d'une conception raisonnée, que ce soit l'architecture, les objets, les vêtements, etc. Cela peut aussi s'appliquer aux personnes à leur aspect, leurs actions. Un objet *iki* est simple mais original et raffiné. Une personne *iki* est audacieuse et chic, à la fois spontanée et nonchalante, mesurée voire vaguement indifférente. Elle n'est jamais bavarde, exubérante, ou *kawaii*.

### SHIBUI/SHIBUSA<sup>(\*)</sup> : subtilité authentique

Un objet *shibui* semble simple mais ses détails, sa texture le rendent plus complexe et raffiné. Il est le fruit indémodable d'un travail manuel, artisanal, à partir de matériaux de qualité.



*Kensui (pit à eau)*, anonyme,  
grès nu à décor d'effets de cuisson (au bois), Bigen, vers 1970



*Haboku-Sansui (Splashed Ink Landscape)*, Sesshū, encre sur papier, 1495

### WABI : beauté discrète et austère

Le poète Yoshida Kenkō donne une idée de ce qu'est le *wabi* :

*« les branches sur le point d'éclorre  
ou les jardins parsemés de fleurs fanées  
méritent davantage notre admiration »*

Le *wabi* c'est donc l'élection de ce qui en dépit, ou grâce à ses « imperfections » gagne en sincérité. Les ustensiles cassés ou fissurés, pour autant qu'ils aient été bien réparés, sont ainsi plus appréciés que ceux restés intacts. Les objets ne sont pas ostensiblement parfaits, ils atteignent discrètement la perfection du fait d'accidents, de déformations, d'effets de patine, etc.

### SABI<sup>(4)</sup> : patine rustique

Le *sabi*, souvent associé au *wabi*, évoque le goût spécifique pour les choses vieilles et altérées par le temps, comme le bois dont le grain devient plus sombre et subtil en vieillissant. Il contient aussi l'idée de solitude et d'apaisement : comme un vieil arbre seul contraste au milieu de fleurs.

### YŪGEN<sup>(2)</sup> : profondeur mystérieuse

Le *yūgen* désigne une forme de beauté mystérieuse comme un paysage brumeux dans lequel on décèle les formes plus qu'on ne les voit. C'est une esthétique qui privilégie l'allusivité à l'exhaustivité. Ce terme désigne aussi le « naturel supérieur » d'un geste incorporé à force de pratique et de discipline, qui se serait « fondu » dans le corps ou le tracé – dans le cas d'un calligraphe – de celui qui l'exécute.



(4)



(2)



(3)

(4) extrait du film *Hotaru no haka (Le Tombeau des lucioles)*, Isao Takahata (studio Ghibli), 1988

(2) *Banshun (Printemps tardif)*, Yasujiro Ozu, 1949

(3) vue du karesansui (jardin sec) du monastère Ryōan-ji à Kyoto

### MONO NO AWARE<sup>(1) (2)</sup> : le pathos des choses

C'est une notion esthétique qui renvoie au sentiment teinté de mélancolie que l'on ressent face à des choses évanescentes ainsi qu'à l'acceptation et la célébration de l'éphémère. On peut penser au célèbre amour des japonais pour les cerisiers en fleurs. Cette floraison n'est pas plus belle que celle d'autres arbres mais elle est plus appréciée parce que plus éphémère.

Le *Mono no aware*, désigne aussi la possibilité de trouver émouvante la présence de certains objets. On en trouve de nombreux exemples au cinéma : un miroir reflétant l'absence d'un personnage qui vient de quitter la maison dans laquelle il ne reviendra plus, un vase posé dans une pièce recouverte de tatamis où dorment un père et sa fille, etc.

### KIRE<sup>(3)</sup> : découpe

Dans une partie de la philosophie japonaise classique la réalité est conçue comme un flux et non un donné stable. La « coupe » (*kire*) ou la « coupe-continuité » (*kire-tsuzuki*) découlent de cette idée en révélant la dimension épisodique des choses.

Dans le théâtre Nō, cette notion est illustrée par la démarche très stylisée des acteurs qui font glisser leur pied sur le sol, puis « coupent » le mouvement. Dans le célèbre jardin de pierres de Ryōan-ji, la coupure créée par un mur bas laisse entrevoir la nature environnante et devient le cadre, l'écrin, qui crée et souligne le contraste entre le mouvement des arbres environnant et l'immobilité du jardin du monastère.

### KAWAII : attendrissante vulnérabilité

*Kawaii* peut être traduit littéralement par « mignon » mais on perd alors une partie du sens du mot puisqu'il signifie également « vulnérable », « fragile », ou « enfantin ». Ce qui peut paraître étonnant pour des européens, c'est qu'au Japon cette esthétique n'est pas utilisée que pour communiquer sur des sujets frivoles ou récréatifs.

Sources :

- Parkes, Graham and Adam Loughnane, [Japanese Aesthetics](#), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Winter 2018 Edition)*, Edward N. Zalta (ed.),  
- [Dictionnaire historique du Japon](#), Maison franco-japonaise, 1963-1995, consultable en ligne sur [Persée.fr](#)



## CYCLE



NIVEAU : Cycle 2

OBJECTIF DE L'ACTIVITÉ :

Créer un calendrier perpétuel collectif

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

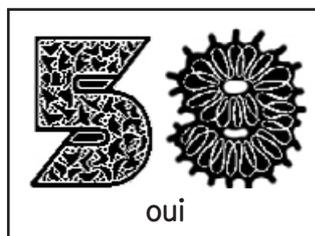
Développer la motricité fine, travailler l'image négative/positive. Découvrir la culture japonaise.

Matériel : une feuille A5 de papier blanc et une feuille 44 de papier noir, feutres noir et blanc (type Posca)

Temps : 2 x 1 h

## Temps 2 : Réalisation

Dans le papier noir, ils découpent la forme de leur chiffre et peuvent ensuite ajouter des détails avec les feutres blancs et noirs. Ils doivent travailler la forme du chiffre ou ce qu'elle contient et ne pas se contenter de modifier ce qui l'entoure (pas de décor ni de cadre).



oui



non

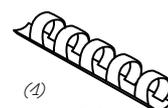
S'ils sont en manque d'inspiration, ils peuvent aller voir le travail d'autres graphistes et notamment le travail ornemental de la graphiste [Hansje van Halen](#). Lorsque les élèves ont terminé, au dos de la feuille, ils notent discrètement leur nom et précisent ce qu'ils ont illustré.

### Intermède : mise en forme

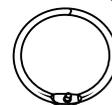
Le professeur photocopie les A5 (en reportant discrètement au dos le nom de l'élève et les autres informations), les découpe, les relie de manière à obtenir un calendrier de bureau. Normalement, il y a une marge suffisante, pour ajouter une reliure.

(1) Vous pouvez utiliser une reliure peigne ou acheter des anneaux métalliques individuels (qu'on trouve aussi dans les magasins de bureautique).

(2) Vous pouvez ajouter une bande de papier de la largeur des pages mais beaucoup plus longue que vous plierez pour créer le « pied » de votre calendrier de bureau.



(1)



(2)



### X SÉANCES : Chaque jour est une fête

Chaque matin, la classe découvre le numéro de la journée, et l'élève autour du dessin explique ce qu'il voulait représenter, pourquoi, et comment il s'y est pris.

## SÉANCE 1 : Introduction

Après l'exposition on peut demander aux enfants s'ils connaissent la culture japonaise et s'il y a des différences avec la culture européenne. On peut ainsi introduire qu'il existe un calendrier et de nombreuses fêtes : fête du lancer de haricots, des lanternes, des poupées, des cerf-volants, des étoiles, du feu, de la montagne, etc. vous trouverez d'autres exemples [ici](#).

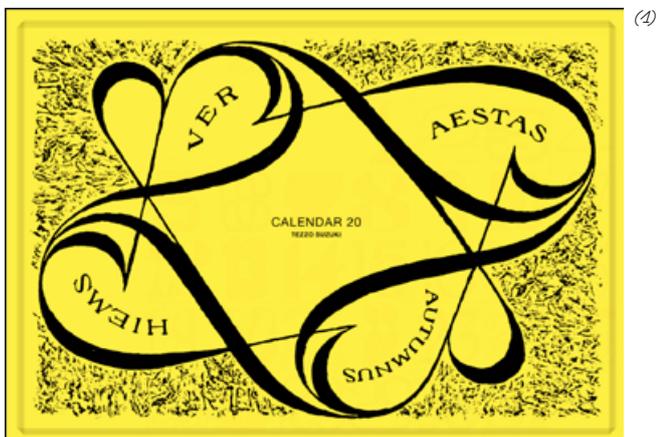
Les fêtes susceptibles d'être illustrées sont listées au tableau en précisant à quelle date elles ont lieu. On peut compléter avec d'autres éléments de la culture japonaise (films, animaux, nourriture, etc.) auxquels on attribuera aléatoirement un chiffre.

Pour la séance suivante, les enfants doivent faire des recherches sur la fête ou l'élément qu'ils doivent illustrer. En quoi est-ce important dans la culture japonaise ? et ramener une ou deux images qui les aideront dans leur travail.

## SÉANCE 2

### Temps 1 : Préparation

Chaque élève délimite, sur une feuille A5, un carré de 14 cm de côté. C'est dans cet espace qu'il devra travailler. À la manière de Tezso Suzuki, dont le travail est exposé au Signe, les élèves devront dessiner le chiffre qui leur a été attribué de manière à évoquer la fête ou l'élément japonais sur lequel ils ont fait leurs recherches.



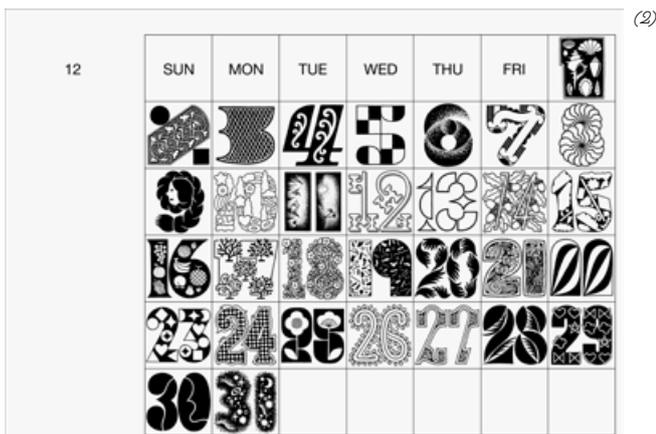
(4)



(3)

**Calendar 18**  
TézzoSUZUKI

available from the link  
in bio @tezzosuzuki



(2)



(4)

**Calendar 18**  
TézzoSUZUKI

available from the link  
in bio @tezzosuzuki

(4) Couverture du calendrier 2020 de Tezō Suzuki, éditions B42  
(2) Extrait du calendrier 2018 de Tezō Suzuki

(3) (4) Sources d'inspiration publiées sur [instagram](#) et sur [son site](#) pour faire la promotion du calendrier 2018

## Tezō Suzuki

Si les jours se suivent et se ressemblent, ce n'est pas le cas des dates dessinées par le graphiste tkyoïtes Tezō Suzuki. Ses calendriers aux 365 dates et autant d'allures différentes, sont des exercices de style dans lesquels il cherche moins à créer des séries parfaitement cohérentes qu'à susciter des sentiments de préférence et de rejet pour tel chiffre, telle date et finalement tel jour.

Dans ses commentaires sur son travail, il rappelle que les dates sont liées à des événements (ex. : fête du saint-patron) ou placées dans des cycles (ex. : zodiaque, phases de la lune) qui les singularisent à plus d'un titre et à des échelles différentes (une fête d'anniversaire n'a de sens que pour celui qu'elle concerne et pour ses proches, une fête nationale concerne tout un pays). Le graphiste ne cherche pas à lier ces dates à des événements précis. Son travail plastique incite le regardeur à opérer une sélection électorale et donne forme particulière aux jours pour lui particuliers.

En 2018, il a présenté côte à côte ses sources d'inspiration et ses réalisations.

*« En regardant cet alignement, il semble que ces sources ne sont pas tant des références, que des choses familières, des ombres, qui se sont accumulées dans ma mémoire lorsque j'essayais de trouver une nouvelle forme. »*

Ses trouvailles formelles sont donc les fruits de sa culture visuelle, imbibée de références japonaises et internationales.

Ce projet auto-initié par le graphiste est édité en France aux Éditions B42.

## CYCLE



NIVEAU : Cycle 3

OBJECTIF DE L'ACTIVITÉ : Créer une série

de visuels à partir d'une seule image

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES : Développer une expression en s'éloignant des stéréotypes et explorer les possibilités créatives liées à la reproduction

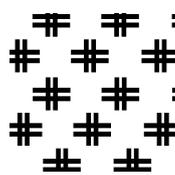
Matériel : feuilles blanches, feutres fins de couleur

Temps : 3 h

## TEMPS 2 : Choix de l'objet et du motif

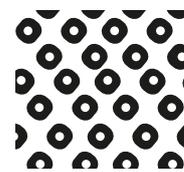
Les élèves doivent choisir un objet de la culture japonaise (de la pâtisserie aux fleurs de cerisier) et le redessiner au moins cinq fois de manière différente. Il faut veiller à choisir une chose dont la forme d'origine est assez peu complexe. Les élèves ne peuvent pas utiliser plus de deux couleurs et ne peuvent faire varier que la densité de la trame et son orientation. Il doivent aussi réaliser des formats de tailles différentes (A6, A5, A4, carré) pour observer l'impact de la taille du format sur le dessin.

Ils ont le choix entre différentes/trames motifs issus de la culture japonaise :



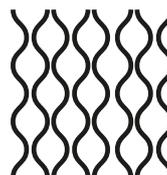
Igeta

hashtags en quinconce (ou sauté un-demi)



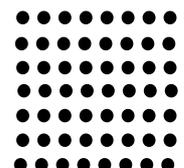
Kanoko

losanges verticaux en quinconce (ou sauté un-demi)



Tatewaku

lignes ondulées, évoquent la vapeur

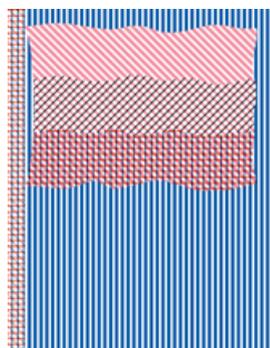


Mame Shibori

ronds en rapport droit « mame » signifie « pois » et « robuste »

## TEMPS 1 : Introduction

Après l'exposition on peut reparler aux élèves des recherches de Kagunari Hattori sur les drapeaux et les parts de gâteau. L'emploi de trames participe à éloigner du réel la chose dessinée (qu'il choisit volontairement banale) et à mettre en avant ses explorations graphiques. Ses travaux rejoignent en partie ceux de l'illustrateur [Jochen Gerner](#) (livres [Oiseaux](#) et [Chiens](#)) qui peuvent aussi être consultés pour observer en détail l'influence de la couleur, de la densité des lignes sur l'aspect final de l'image.

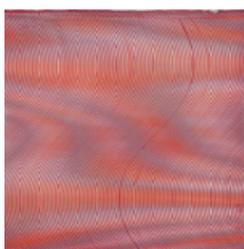


Kagunari Hattori n'utilise que des trames verticales, horizontales et à 45°



[Chiens](#), Jochen Gerner utilise plusieurs trames, parfois des motifs.

On peut attirer l'attention des élèves sur la superposition des trames colorés voire le moirage créé par leurs changements d'orientation.



Anoka Faruqee est passée maître dans l'art du moiré.

À la différence de Kagunari Hattori, qui n'utilise que des trames orientées de manières très différentes, elle joue sur de très fins écarts d'orientation pour créer ces phénomènes d'interférence visuelle.

Il existe d'autres motifs géométriques traditionnels japonais mais ils sont plus difficile à utiliser pour réaliser des images. Chacun de ces motifs est lié à un usage (kimonos, vaisselle, etc.), une technique (tissage ou teinture), une histoire et peuvent avoir des connotations différentes, pour en savoir plus, vous pouvez consulter le site [Univers du Japon](#).

## TEMPS 3 : Mise en commun

Les élèves choisissent au moins deux dessins affichés dans la salle, et ils discutent des difficultés rencontrées, de ce que cela apporte de choisir des moyens graphiques contraignants pour réaliser une image, de l'impact du format sur l'image et aussi de leur choix de motif par rapport au sujet. À ce stade, ils peuvent les avoir choisi uniquement pour des raisons esthétiques.

### PROLONGEMENTS POSSIBLES : 3 ou 4 séances

Après cet exercice, on peut mettre en place une séquence sur la série en citant d'autres artistes qui ont travaillé de cette manière Monet (série Les Meules), Jasper Jones (drapeaux, chiffres et cibles) ou encore Andy Warhol. Chacun d'eux a fait ce choix à un époque différente et avec ses propres motivations mais tous ont pris le parti de traiter des sujets rarement appréciés esthétiquement, soit parce qu'ils ne sont pas considérés comme des sujets acceptables pour un travail de peinture (meule de foin), soient parce qu'ils sont utilisés mais pas admirés en soi (chiffres, drapeau).

Après ce premier exercice, on pourra amener plus facilement les élèves à se détacher des premières trames imposées pour choisir par eux-même un objet et une trame dont ils pourront justifier le sens et maîtriser les effets plastiques.

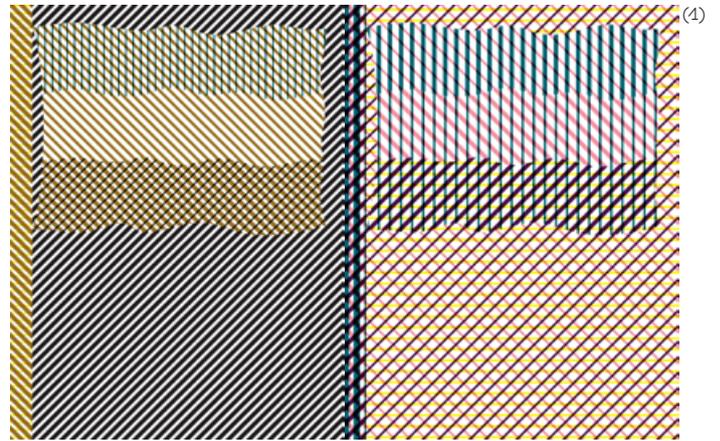
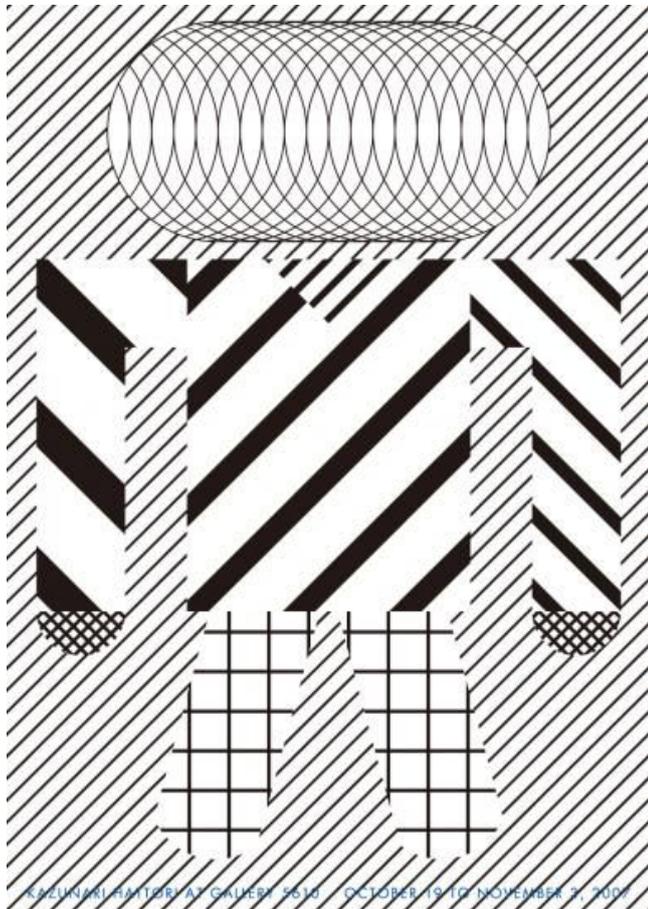
...

*Une autre possibilité mais qui demande un peu plus de préparation et de matériel est de se concentrer sur le moiré.*

*Dans ce cas, le professeur imprime avec une imprimante laser sur du papier calque des trames de traits de différentes couleurs (2 ou 3 maximum) que les élèves découpent et associent pour donner facilement un effet moiré à leurs images.*

*Le papier calque étant translucide, l'ordre de ces superpositions aura une influence sur l'aspect final de l'image. Si vous optez pour cette option, vous pouvez ensuite la faire évoluer vers une séquence sur l'OpArt.*





(1) *Flags*, Kazunari Hattori  
(2) *Cakes*, Kazunari Hattori

## Kazunari Hattori

Kazunari Hattori est directeur artistique et graphiste. Après avoir travaillé pour la *Light Publicity Company*, il crée son studio en 2011. Depuis, il travaille à la fois en tant que directeur artistique dans le domaine de la publicité (*Kewpie* et *Kirin*), dans celui de l'édition pour les magazines *Ryukotsushin* (2002-2004) et *Here And There*, et crée des catalogues d'exposition notamment pour le Metropolitan Teien Art Museum de Tokyo. Régulièrement primé et exposé, son travail comprend aussi des recherches graphiques auto-initiées.

Pour une exposition organisée en 2007 à la galerie 5640 à Tokyo, le graphiste a commencé à employer un système graphique basé sur l'utilisation de trames, en référence à l'impression numérique en quatre couleurs : Cyan, Magenta, Jaune, Noir. Le sujet de chaque image n'a pas d'autre importance que de lui fournir un terrain de jeu : dessiner des drapeaux tricolore lui permet de multiplier les associations colorées dans une forme composée de courbes et de lignes droites ; avec la part de gâteau, il teste son système sur une forme en trois dimensions.

*« Peut-être que le fait de ne pas s'intéresser au sujet et de ne penser qu'à la méthode peut manquer cruellement à certains. Cependant, lorsque vous poursuivez votre méthode d'expression aussi loin que possible, vous atteignez nécessairement un point où la méthode d'expression elle-même devient le sujet de l'œuvre. »*

## CYCLE



NIVEAU : Cycle 4

OBJECTIF DE L'ACTIVITÉ :

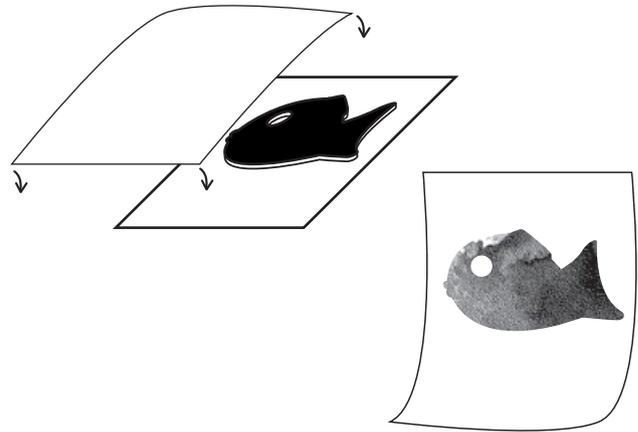
créer une « estampe japonaise » contemporaine

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

découvrir une technique d'impression et en explorer les possibilités créatives.

Matériel : feuilles blanches (pour dessiner 90/100 g et imprimer 120g ou plus, trop fin cela risque de gondoler), feuilles blanches épaisses (200 g et plus, si vous avez des papiers avec différentes textures c'est encore mieux, les cartonnets peuvent aussi faire l'affaire), petits rouleaux, gouache (l'acrylique fonctionne souvent moins bien), papier calque, ciseaux, colle

Temps : 2 x 2 h



Pour cela ils vont découper une forme dans un papier épais qu'ils vont coller sur une autre feuille de papier.

Ils enduiront ensuite au rouleau le dessin « en volume », puis viendront presser une feuille vierge sur cette matrice pour obtenir une impression. Cette opération sera à renouveler deux fois, une fois par couleur.

## SÉANCE 1

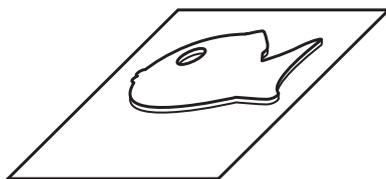
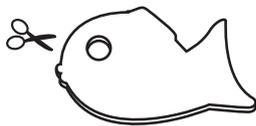
### Temps 1 : Introduction

En prolongement de l'exposition sur le Japon, on peut évoquer avec les élèves la technique de l'estampe, très utilisée pour diffuser des images entre le XVIII<sup>e</sup> au XIX<sup>e</sup> siècle.

On trouve plusieurs [vidéos](#) qui présentent le principe de cette technique de xylogravure et un [article](#) sur le site de la BnF.

### Temps 2 : La technique

Les élèves vont être invités à s'essayer l'impression à partir d'une matrice en volume comme peuvent l'être les estampes Ukiyo-e. Mais si dans ces estampes, le graveur enlève de la matière, pour pouvoir le réaliser en classe, sans bois ni lino, nous allons devoir faire l'inverse et ajouter du volume.



### Temps 3 : Inspirations

On peut alors évoquer le travail de collecte d'images sur les plaques d'égout japonaises réalisé par Clément Couderc. On trouve de nombreux autres exemples de Manhoru sur internet.



Manhoru

Thomas Couderc, Studio Helmo, éditions FP&CF, 2020

En s'inspirant des Manhoru, les élèves dessinent en noir, au feutre épais (car le dessin a vocation à être découpé) quelque chose en lien avec la culture japonaise. Il faut à la fois que cet élément (animal, végétal ou autre) apparaisse mais aussi quelques éléments de décor (il faut privilégier les grandes formes pour éviter que le découpage ne devienne périlleux).

Le dessin sera imprimé en deux couleurs, il faut donc que les élèves réfléchissent à la manière dont ils souhaitent les répartir, en sachant qu'elles peuvent se superposer...

## SÉANCE 2

### Temps 1 : Report et découpe

Grâce au papier calque, les élèves reportent les parties de leurs dessins qu'ils souhaitent réaliser dans une couleur et dans l'autre. Ils découpent ensuite dans du papier épais les deux dessins et les collent sur deux feuilles pour obtenir deux « plaques », chacune avec une partie du dessin.

### Temps 2 : Impression

Ils peuvent ensuite expérimenter les associations de couleur, faire varier le niveau de transparence, etc.

### Temps 3 : Debrief

Les élèves, peuvent choisir au moins trois expérimentations et une impression finale qu'ils présentent à la classe en expliquant leurs choix de couleurs et de formes.



...  
*Une variante simplifiée consiste  
à faire une impression  
monochrome.*

*Si vous pouvez réaliser des linogravures,  
il sera plus facile d'obtenir des images  
détaillées et la technique est aussi  
plus proche de celle  
des estampes.*

# Bibliographie

## Livres généralistes

- Graphisme japonais, Send Points (auteur), Marie Kastner (traduction), Nuinui éditions, 2020  
*S'appuyant sur la contribution de prestigieux designers contemporains, ce livre retrace l'histoire du design en trois étapes : l'après-guerre (1950-1980), l'âge d'or (les années 1990) et le XXI<sup>e</sup> siècle.*
- Made in Japan, D'impressionnantes œuvres graphiques venues du Japon actuel, ouvrage collectif, Marie Kastner-Uomini (Traduction), Nuinui éditions, 2024  
*L'ouvrage met en lumière quarante créateurs japonais. Les projets présentés sont issus de différents domaines : de l'identité de marque à la conception spatiale en passant par l'illustration.*
- L'originalité du graphisme japonais, ouvrage collectif, Nuinui éditions, 2024  
*Livre sur la mise en page japonaise avec 110 projets de designers japonais (affiches, prospectus, livres, etc.) présentés et analysés.*

## Magazine

- Tempura  
*Magazine trimestriel français, consacré à la culture et à la société japonaises traités au travers de grandes enquêtes, d'entrevues, de portraits, de cahiers de tendances et de chroniques.*

## Aux éditions B42

- Revue Back Cover N°6A, Spécial Japon, ouvrage collectif, 2014  
Back Cover est une revue indépendante imaginée et conçue par des designers. Ce numéro est le fruit d'un séjour de quatre mois au Japon. L'équipe a tenté de comprendre les multiples facettes et la richesse des pratiques graphiques contemporaines et tissé des liens entre les domaines du design graphique, de la typographie, des cultures populaires et des arts visuels.

- Le dessin et les mots, réflexions sur la pratique du design, Bunpei Yorifuji, 2024  
*L'auteur interroge le rôle du designer dans nos sociétés contemporaines et propose des pistes pour permettre à chacun de développer une pratique plus personnelle de la création en revenant, en mots et en dessins, sur ses méthodes de travail et les grandes expériences de sa carrière.*

- Devenir un expert du Rakugaki, Développer son imagination par le dessin, Bunpei Yorifuji, 2016  
*Le Rakugaki est un style de dessin japonais, qui permet de représenter à la fois simplement et avec de nombreux détails « l'univers dans toute son immensité ». Ce livre est une méthode d'apprentissage du dessin décalée pour apprendre facilement à regarder et représenter le monde qui nous entoure.*

Du même auteur, également disponibles :

Au cœur du caca

Le catalogue de la mort

L'échelle de l'esprit

La vie merveilleuse des éléments

## Ressources en ligne

Sur le site de la Maison de la culture du Japon à Paris, on peut trouver de nombreuses ressources comme des [dossiers thématiques](#) (sur Hokusai, le *washi*, etc.), des [tutoriels](#) (pour apprendre à faire des mangas ou de la calligraphie) et le podcats [Miso Point](#), qui répond à des questions que l'on peut se poser sur le Japon.

---

Centre  
National  
du Graphisme  
1 Place  
Émile  
Goguenheim  
52000  
Chaumont  
France  
contact@cndg.fr  
03 25 35  
79 01



---

## Contact

Alexandra MAGNIEN  
Chargée des publics (scolaires)  
03 25 35 79 17  
alexandra.magnien@cndg.fr

Mathilde DARIGNAC  
Professeur relai  
mathilde.darignac@cndg.fr

## Venir à Chaumont par la route

En venant de Nancy :  
A31 puis prendre la sortie 8  
vers Chaumont/Bourbonne-les-Bains/Nogent

En venant de Metz :  
A31 puis prendre la sortie 8  
vers Chaumont/Bourbonne-les-Bains/Nogent

En venant de Paris :  
A5 puis prendre la sortie 24  
vers Chaumont/Arc-en-Barrois/Semoutiers

En venant de Lyon :  
A6, continuer sur l'A31 puis prendre  
la sortie 24 vers Saint-Dizier/Chaumont/Châteauvillain

## Venir à Chaumont par le train

TER Paris-Chaumont :  
2h15 mn environ - trajet direct

TER Lyon-Chaumont :  
3h50 mn - 1 correspondance

TER Nancy-Chaumont :  
2h10mn environ - 1 correspondance

TER Metz-Chaumont :  
3h environ - 1 correspondance

---

Soutenu par

