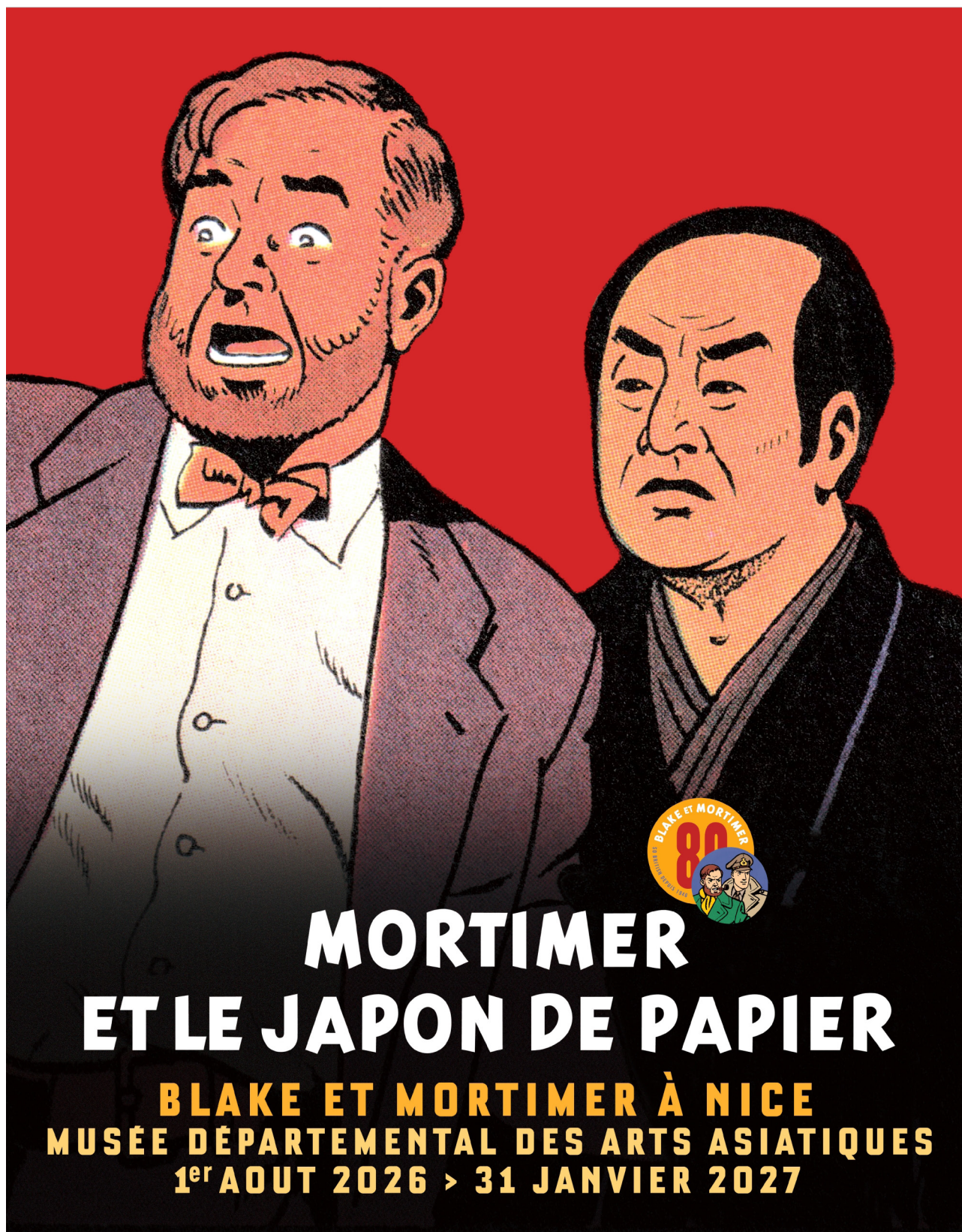




DÉPARTEMENT
DES ALPES-MARITIMES

06



MORTIMER ET LE JAPON DE PAPIER

BLAKE ET MORTIMER À NICE
MUSÉE DÉPARTEMENTAL DES ARTS ASIATIQUES
1^{er} AOUT 2026 > 31 JANVIER 2027

Fondation
E. P. JACOBS
BLAKE ET MORTIMER



MUSÉE DES ARTS ASIATIQUES
MUSÉE DU DÉPARTEMENT DES ALPES-MARITIMES
405, promenade des Anglais - 06200 NICE

Renseignements sur :
maa.departement06.fr

@AlpesMaritimes @departement06
 @Département des Alpes-Maritimes @Culture06

UN ÉVÉNEMENT ORGANISÉ POUR
VOUS
PAR LE DÉPARTEMENT
DES ALPES-MARITIMES

Dossier Pédagogique

Table des matières

Bien préparer sa visite	3
L'exposition en un coup d'œil	3
MORTIMER ET LE JAPON DE PAPIER	4
Pour aller plus loin - À qui s'adressait la bande dessinée ?	5
Thème 1 : un « Japon de papier »	5
Objet phare - Le robot Samouraï comme figure oxymore	6
Pour aller plus loin - Pourquoi le papier ?	6
Thème 2 : Comment représenter un pays sans jamais l'avoir visité ?	7
À observer dans l'exposition - Les estampes japonaises : des images qui inspirent	7
Objet phare - Le nuancier de l'album : penser la couleur avant de peindre	8
Pour aller plus loin - Le roman-photo : raconter une histoire avec des photographies	8
Thème 3 : Comment une bande dessinée prend-elle vie ?	9
Objet phare - Le storyboard du deuxième tome	9
Pour aller plus loin - Le calque : un outil pour observer et créer	9
Thème 4 : Quel est le Japon des 3 Formules du Professeur Satō ?	10
Pour aller plus loin - L'Exposition universelle d'Osaka (1970)	11
Objet phare - Le Sharp PC-1251 : quand le futur tenait dans une poche	11
Conclusion : Fixer un pays en mouvement	12
Les grands axes pédagogiques	13
Cycle 1	13
Cycle 2	13
Cycle 3	14
Cycle 4	15
Lycée	16
Offre pédagogique	17
Préparez votre visite	18
Informations pratiques	18

[...] je souhaitais trouver dans cet univers à la fois traditionaliste et moderniste une ambiance particulièrement propice à une histoire de science-fiction.

— Edgar P. Jacobs, *Un Opéra de papier*, Gallimard, 1981, p. 179.

Bien préparer sa visite

Ce dossier pédagogique est un support d'accompagnement à l'exposition *Mortimer et le Japon de papier*, présentée au musée départemental des arts asiatiques à Nice. Il propose des repères historiques et artistiques, des clés de lecture ainsi que des pistes d'exploitation en lien avec les programmes scolaires 2026 – 2027.

En faisant dialoguer les collections japonaises du musée avec les archives inédites d'Edgar P. Jacobs, l'exposition met en lumière la démarche de création de l'auteur. Elle montre comment son imaginaire se nourrit d'un important travail de recherche et de documentation, jusqu'à donner naissance à un « Japon de papier » d'une remarquable précision.

Les pages qui suivent n'ont pas vocation à être exhaustives. Elles proposent des entrées thématiques permettant à chaque enseignant de construire un parcours adapté à ses élèves et à son projet pédagogique. Ce dossier constitue également un support d'aide à la visite pour les classes en visite libre.

Ces thèmes ne suivent pas nécessairement la chronologie de la visite. Ils invitent au contraire à parcourir l'espace de manière non linéaire et encouragent les allers-retours.

Des encadrés « **Objet phare** », « **À observer dans l'exposition** », « **Pour aller plus loin** » et « **Ouvrir le dialogue** » ponctuent le parcours afin d'accompagner la préparation et l'exploitation de la visite en classe.

L'exposition en un coup d'œil

La visite de l'exposition invite les élèves à découvrir le dialogue entre la bande dessinée et les collections du musée ainsi qu'à envisager le Japon comme un pays parvenant à faire coexister tradition et innovation.

Les pistes proposées ci-après permettent de prolonger ces découvertes en classe.

Question	Ce que les élèves découvrent
Pourquoi présenter une bande dessinée dans un musée ?	La reconnaissance de la bande dessinée comme un art et le dialogue entre patrimoine, archives et création contemporaine.
Comment représenter un pays sans jamais l'avoir visité ?	Le rôle de la documentation, des archives, de l'observation et des références artistiques dans la construction d'un univers crédible.
Comment une bande dessinée prend-elle vie ?	Les différentes étapes de la création : scénario, <i>storyboard</i> , calques, mise en couleur, transmission de l'œuvre.
Quel est le Japon des 3 Formules du Professeur Satō ?	Un pays en transformation, où traditions et innovations technologiques coexistent et nourrissent l'imaginaire d'E. P. Jacobs.

MORTIMER ET LE JAPON DE PAPIER

À l'occasion des 80 ans de la création du célèbre duo *Blake et Mortimer*, et grâce à la collaboration de la Fondation Edgar P. Jacobs, le musée départemental des arts asiatiques présente *Mortimer et le Japon de papier*, une exposition consacrée à l'ultime aventure imaginée par Edgar P. Jacobs pour ses héros : *Les 3 Formules du Professeur Satō*.

Pensée comme une rencontre entre le « Japon de papier » imaginé par l'auteur et les collections japonaises du musée, l'exposition met en lumière la démarche créative d'Edgar P. Jacobs à travers ses dessins originaux et ses archives personnelles. Elle montre également comment l'art japonais nourrit l'identité graphique des *3 Formules du Professeur Satō*.

Elle invite enfin le public à découvrir la bande dessinée comme un art à part entière, issue d'un patient travail de documentation et d'un processus de création particulièrement rigoureux.

Edgar P. Jacobs : un auteur entre art et science

Edgar P. Jacobs (1904-1987) figure parmi les auteurs majeurs de la bande dessinée franco-belge du XX^e siècle. Né à Bruxelles, il se destine d'abord à l'art lyrique et mène pendant plusieurs années une carrière de baryton. La Seconde Guerre mondiale interrompt cette trajectoire et le conduit vers l'illustration. Il rejoint l'hebdomadaire *Bravo !*, où il achève notamment les aventures de *Flash Gordon* avant de créer sa propre histoire, *Le Rayon U*. Son utilisation novatrice de la couleur attire l'attention d'Hergé, qui l'associe à la mise en couleur et à la refonte de plusieurs albums des *Aventures de Tintin*. Cette collaboration constitue une étape déterminante de son parcours. En 1946, Jacobs fait partie des auteurs fondateurs du *Journal Tintin*, où paraissent les premières *Aventures de Blake et Mortimer*, qui rencontrent un succès immédiat et s'imposent comme une référence de la bande dessinée franco-belge.

Grand lecteur avide de connaissances, Jacobs nourrit son imaginaire de multiples influences, parmi lesquelles les romans britanniques d'aventure et de science-fiction, le cinéma expressionniste allemand ou encore les récits fantastiques. Science, histoire, archéologie, innovation technique, grandes civilisations et mythes deviennent autant de moteurs narratifs pour *Blake et Mortimer*. Chaque album explore ainsi de nouveaux domaines : physique nucléaire, voyage spatio-temporel ou encore cybernétique et robotique, comme dans *Les 3 Formules du Professeur Satō*.

Cette curiosité alimente une méthode de travail fondée sur une documentation abondante, destinée à rendre ses récits aussi crédibles que possible.

Les Aventures de Blake et Mortimer : une série ancrée dans son époque

Créées en 1946, les *Aventures de Blake et Mortimer* portent l'empreinte de leur époque. Edgar P. Jacobs traverse la Seconde Guerre mondiale puis la guerre froide, tout en observant l'accélération des découvertes scientifiques et des innovations techniques qui impactent directement le quotidien de la population. Derrière les enquêtes du duo britannique se dessinent ainsi les préoccupations du XX^e siècle : tensions internationales, promesses de la science et interrogations suscitées par le progrès.

Le succès de la série repose également sur ses personnages. Le capitaine Francis Blake et le professeur Philip Mortimer triomphent davantage par leur intelligence, leur sens de l'observation et leurs connaissances que par la force. Face à eux, le colonel Olrik, antagoniste charismatique et imprévisible, occupe une place essentielle dans les intrigues.

Publié à partir de 1971 dans le *Journal Tintin*, *Les 3 Formules du Professeur Satō* est le dernier récit entièrement conçu par Edgar P. Jacobs. L'intrigue conduit Mortimer au Japon auprès de son ami, le professeur Akira Satō, spécialiste de cybernétique, dont les inventions suscitent de dangereuses convoitises. Une nouvelle course contre la montre oppose Mortimer, rejoint par Blake dans le second tome (finalisé par Bob De Moor en 1990), au colonel Olrik et à ses associés.

À travers cette aventure, Jacobs explore plusieurs préoccupations des années 1970, notamment le développement de la robotique, les risques liés aux nouvelles technologies et la responsabilité des scientifiques face à leurs découvertes. Le récit renouvelle ainsi le motif du savant confronté aux conséquences de son invention, popularisé au XIX^e siècle par Mary Shelley dans *Frankenstein ou le Prométhée moderne*.

POUR ALLER PLUS LOIN

À qui s'adressait la bande dessinée ?

Lors de la création de *Blake et Mortimer*, la série est publiée dans le *Journal Tintin*, un hebdomadaire destiné aux garçons selon les normes éditoriales de l'époque. Cependant, la richesse des références culturelles et scientifiques ainsi que la complexité des intrigues attirent également le lectorat adulte. C'est cette possibilité de double lecture qui contribue largement à la longévité de la série.

Dans cette seconde moitié du XX^e siècle, le monde de l'édition jeunesse est genré : publications pour garçons, d'autres, plus rares et moins variées, pour filles. Cette scission permet d'interroger l'évolution des pratiques de lecture, de l'éducation différenciée, ainsi que la manière dont les livres jeunesse reflètent les normes et les valeurs d'une société.

Thème 1 : un «Japon de papier»

Longtemps considérée comme un simple divertissement, la bande dessinée est aujourd'hui reconnue comme une forme d'expression artistique à part entière. Elle mobilise en effet le dessin, la composition, la couleur et l'écriture pour raconter une histoire. L'exposition *Mortimer et le Japon de papier* propose de porter un regard nouveau sur les planches d'Edgar P. Jacobs en les mettant en dialogue direct avec les collections japonaises du musée des arts asiatiques.

La bande dessinée : un art à part entière

UNE RECONNAISSANCE ARTISTIQUE PROGRESSIVE

Longtemps envisagée comme une forme de littérature populaire principalement destinée à la jeunesse, la bande dessinée acquiert progressivement une reconnaissance artistique au cours de la seconde moitié du XX^e siècle. L'expression « neuvième art », popularisée dans les années 1960, témoigne de cette évolution. Cette reconnaissance se manifeste aujourd'hui jusque dans les grandes institutions : en 2020, l'autrice de bande dessinée Catherine Meurisse est ainsi élue à l'Académie des beaux-arts, dans la section « Gravure et dessin ».

UN PATRIMOINE À CONSERVER ET À TRANSMETTRE

La reconnaissance de la bande dessinée s'accompagne d'un intérêt croissant pour la conservation de ses œuvres originales et de ses archives. Croquis, correspondances, photographies, scénarios ou documents préparatoires permettent de comprendre la démarche d'un auteur, mais proposent également une réelle fenêtre sur le quotidien d'une époque. Par leur quantité et leur diversité, les archives d'Edgar P. Jacobs constituent ainsi un ensemble patrimonial précieux, dont la conservation permet aujourd'hui d'étudier aussi bien son processus créatif que les sources qui ont nourri son œuvre. Edgar P. Jacobs figure ainsi parmi les premiers auteurs de bande dessinée à avoir créé, de son vivant, une fondation destinée à assurer la conservation de son œuvre et éviter la dispersion de ses archives.



OBJET PHARE – LE ROBOT SAMOURAÏ COMME FIGURE OXYMORE

UNE RENCONTRE ENTRE TRADITION ET MODERNITÉ

Imaginé par Edgar P. Jacobs, le robot Samouraï associe l'une des figures les plus emblématiques de l'histoire japonaise à un imaginaire résolument tourné vers le futur. Il évoque la figure du samouraï de manière à la fois imagée (ornement de casque, forme du *kabuto*) mais également symbolique (rôle du serviteur, sacrifice du robot en fin d'histoire) et illustre ainsi l'un des grands thèmes de l'exposition : le dialogue entre héritage culturel et innovation.

UNE INVENTION AU CŒUR DE L'INTRIGUE

Conçu par le professeur Akira Satō, spécialiste de cybernétique, le robot devient l'un des principaux enjeux des *3 Formules du Professeur Satō*. Facilement détourné par Olrik, il soulève des questions sur la responsabilité scientifique et les rapports de pouvoir.

UN DESIGN EFFICACE AU SERVICE DU PERSONNAGE

La conception du robot Samouraï répond à la fois à une exigence technique et scénaristique (résistance optimale, possibilité de s'y réfugier) et à un design pop reflétant les objets techniques des années 1970. Basé sur la forme de l'œuf, E. P. Jacobs en réalise plus d'une cinquantaine de versions avant de trouver sa forme définitive. Passionné d'ingénierie, il l'envisage comme une réelle invention technique documentée par des plans, des mises à l'échelle, des détails de fonctionnement, etc.

POUR ALLER PLUS LOIN

Pourquoi le papier ?

Le titre *Mortimer et le Japon de papier* fait directement référence au matériau qui relie les collections japonaises du musée aux archives d'Edgar P. Jacobs. Support de l'estampe, de la calligraphie ou de la bande dessinée, le papier est au cœur de nombreuses pratiques artistiques. Il devient ici le fil conducteur qui unit patrimoine japonais et création contemporaine.

OUVRIRE LE DIALOGUE

Une bande dessinée peut-elle être considérée comme une œuvre d'art ?

Pourquoi exposer un objet, et comment cela change-t-il notre regard sur lui ?

Thème 2 : Comment représenter un pays sans jamais l'avoir visité ?

On n'imagine pas, en lisant *Les 3 Formules du Professeur Satō*, que son auteur ne s'est jamais rendu au Japon. Le pays qu'il représente est pourtant bien un Japon imaginaire, construit après plus de quatre années de travail documentaire. Les détails du quotidien japonais sont ainsi représentés avec précision et contribuent à donner au récit un cadre crédible.

Des images narratives

UNE DOCUMENTATION AU SERVICE DE LA FICTION

L'un des principaux attraits des *Aventures de Blake et Mortimer* réside dans la manière dont Edgar P. Jacobs inscrit la fiction dans un cadre réaliste. Grâce à un important travail de recherche et d'observation, il construit un quotidien crédible dans lequel viennent s'intégrer des inventions et des événements extraordinaires, mais présentés comme plausibles.

OBSERVER AVANT DE DESSINER

Le travail de Jacobs se caractérise par un grand souci du détail. L'auteur se photographie en prenant la pose, construit ses scènes avec une superposition de plusieurs calques et retravaille inlassablement le mouvement ou l'expression de ses personnages. Cette méthode rappelle par certains aspects le roman-photo, même si les photographies restent chez lui des outils de travail au service du dessin.

TRANSFORMER LA DOCUMENTATION EN IMAGE

La documentation nourrit également les décors, auxquels Jacobs accorde un rôle majeur. Épurés et modernes en intérieur, ils fourmillent de détails en extérieur et inscrivent le récit dans un environnement crédible. Leur précision contribue à la narration et guide le regard du lecteur.



À OBSERVER DANS L'EXPOSITION

LES ESTAMPES JAPONAISES : DES IMAGES QUI INSPIRENT

UNE IMAGE PENSÉE POUR RACONTER

La mise en parallèle des calques de Jacobs et des estampes montre que l'image ne sert pas seulement à représenter : elle raconte. Composition, personnages et décors participent ainsi pleinement à la narration et à la dramaturgie de l'image.

UNE ESTHÉTIQUE QUI INFLUENCE JACOBS

Lignes sinueuses, avant-plan qui rajoute de la profondeur, mise en scène des personnages, incrustation du texte dans l'image, aménagement d'espaces négatifs ou palette de couleurs limitée : plusieurs caractéristiques des estampes se retrouvent dans les planches des *3 Formules du Professeur Satō*.

UNE SOURCE PARMI D'AUTRES

Héritier d'une époque marquée par le japonisme, Jacobs s'approprie certains de ces codes graphiques. Les estampes rejoignent ainsi le vaste ensemble de productions artistiques qui nourrissent sa vision du Japon.



OBJET PHARE

LE NUANCIER DE L'ALBUM : PENSER LA COULEUR AVANT DE PEINDRE

UNE COULEUR CHOISIE AVANT D'ÊTRE APPLIQUÉE

Avant la mise en couleur définitive, chaque teinte est sélectionnée, numérotée et reportée avec précision sur une reproduction en bleu ou en gris de la planche, qui sert de support au coloriage. Le nuancier constitue un véritable outil de travail auquel Jacobs se reporte dans ses repentirs, commentaires et indications pour l'impression.

UNE COULEUR QUI RACONTE

Chez Jacobs, la couleur ne sert pas uniquement à rendre une image plus attrayante. Elle participe à la lecture du récit, crée des ambiances et attire le regard sur certains éléments importants de la composition. Elle devient même symbolique dans l'univers de *Blake et Mortimer*, à l'instar du jaune, couleur de la menace et de l'étrangeté.

UNE INFLUENCE VENUE DU JAPON

Le nuancier de l'album s'inspire directement des palettes limitées que l'on retrouve au Japon où la sobriété des pigments naturels force les dessinateurs à user des complémentaires pour accentuer les contrastes. L'importance majeure de la couleur pour E. P. Jacobs est d'ailleurs confirmée par la présence, au sein de ses archives, d'un « DOSSIER COULEUR JAPON ». Sans les reproduire à l'identique, l'auteur s'en imprègne pour construire l'atmosphère de son album. Cette influence est particulièrement visible dans les ciels dégradés des *3 Formules du Professeur Satō*.

POUR ALLER PLUS LOIN

Le roman-photo : raconter une histoire avec des photographies

Très populaire des années 1950 aux années 1970, le roman-photo raconte une histoire par une succession de photographies accompagnées de textes. Jacobs n'en réalise pas, mais utilise lui-même abondamment la photographie pour préparer ses dessins : poses et expressions sont documentées avant d'être reportées à l'aide de calques. Ses archives conservent ainsi presque autant de photographies préparatoires que de cases par planche.

OUVRIR LE DIALOGUE

Aujourd'hui, les réseaux sociaux permettent le partage d'associer images et textes pour raconter des histoires.

Les mêmes, les stories ou les publications illustrées peuvent-ils être considérés comme des héritiers du roman-photo ?

En quoi ressemblent-ils, ou non, à la bande dessinée ?

Thème 3 : Comment une bande dessinée prend-elle vie ?

Storyboards, sculptures préparatoires, planches encrées, mises en couleur et archives de travail témoignent des nombreuses étapes qui transforment une idée en récit dessiné. Cette partie de l'exposition dévoile ainsi les coulisses de la création d'une bande dessinée.

Un processus créatif complexe

DU SCÉNARIO À LA PLANCHE

Avant d'être publiée, une bande dessinée passe par plusieurs étapes. Au scénario succèdent le *storyboard*, les croquis et calques préparatoires, puis le crayonné et l'encrage. Le bleu de coloriage prépare la mise en couleur avant l'impression et la reproduction de l'album.

DONNER VIE AUX PERSONNAGES

Les bustes en pâte à modeler du professeur Satō et de Kim témoignent des recherches menées par Jacobs pour représenter ses personnages sous différents angles. Associés aux photographies, croquis et études préparatoires, ils l'aident à préciser attitudes, expressions et volumes.

UNE ŒUVRE COLLECTIVE

Edgar P. Jacobs meurt avant de dessiner le second tome des *3 Formules du Professeur Satō*, mais laisse son *storyboard* et de nombreuses indications au sein des archives conservées dans sa Fondation. Son ami Bob de Moor, collaborateur d'Hergé, achève alors l'album à partir de ces documents. Cet exemple montre qu'une bande dessinée peut aussi être le fruit d'un travail partagé.

OBJET PHARE – LE STORYBOARD DU DEUXIÈME TOME



LE PREMIER ÉTAT DESSINÉ DU RÉCIT

Le *storyboard* permet de définir le rythme, l'enchaînement des cases et l'articulation entre images et dialogues. Véritable première version dessinée de l'album, il sert de trame aux étapes suivantes.

UN DOCUMENT DE TRAVAIL

Ratures, annotations et modifications témoignent de l'exigence de Jacobs et de l'évolution du récit au cours de sa conception. Le *storyboard* constitue ainsi un espace d'expérimentation où les idées sont testées et ajustées.

UN TÉMOIGNAGE DE LA TRANSMISSION

Après la disparition de Jacobs, son *storyboard* commenté et ses archives permettent à Bob de Moor d'achever le second volume. La précision des indications et l'univers déjà défini par Jacobs encadrent étroitement son travail et assurent la continuité du récit.

POUR ALLER PLUS LOIN

Le calque : un outil pour observer et créer

Avant les outils numériques, le calque permet aux dessinateurs de reporter, corriger ou adapter un dessin sans reprendre toute la composition. Jacobs l'utilise largement pour préciser le mouvement et l'expression de ses personnages, ajuster les décors ou reprendre certains détails de ses machines. Loin d'être un simple outil de copie, il devient ainsi un véritable instrument de création. Aujourd'hui, il donne son nom aux différentes couches qui composent les images numériques dans les logiciels.

OUVRIR LE DIALOGUE

Une œuvre reste-t-elle la même lorsqu'elle est achevée par un autre artiste ? Quels éléments doivent être respectés pour rester fidèle au projet de son créateur ?

Pourquoi un artiste conserve-t-il toutes les étapes de son travail ? Les brouillons sont-ils aussi importants que l'œuvre terminée ?

Peut-on créer sans s'inspirer du travail des autres ? Où se situe la frontière entre s'inspirer, apprendre, copier et créer ?

Thème 4 : Quel est le Japon des *3 Formules du Professeur Satō* ?

Lorsqu'Edgar P. Jacobs prépare *Les 3 Formules du Professeur Satō*, le Japon connaît de profondes transformations visant à se présenter comme une nation pacifique, innovante et actrice de la modernité. Après les Jeux olympiques de Tōkyō (1964), l'Exposition universelle d'Ōsaka (1970) affirme sa place croissante sur la scène internationale. Puissance économique et technologique, le pays valorise parallèlement son patrimoine culturel. Cette rencontre entre héritage et innovation offre à Jacobs un cadre particulièrement propice à son récit.

Le Japon dans les années 1970

UN PAYS TOURNÉ VERS L'AVENIR

Après le « miracle économique » des années 1960, le Japon s'impose comme l'un des symboles de l'innovation mondiale. Il s'illustre particulièrement dans les secteurs de l'automobile et de l'électronique, jusqu'à se hisser au rang de deuxième puissance économique mondiale en 1968. Il initie une première révolution microtechnologique avec l'invention du Walkman et du Discman par SONY en 1979 et 1984. L'archipel nippon participe également à la course vers l'espace en envoyant son satellite Ōsumi en orbite en 1970.

TRADITION ET MODERNITÉ COHABITENT

Cette modernisation rapide s'accompagne d'une volonté de préserver et transmettre le patrimoine historique et traditionnel japonais. Arts du spectacle, artisanats et savoir-faire traditionnels restent valorisés et demeurent présents dans le quotidien des Japonais. La mise en regard d'objets anciens et d'innovations technologiques dans l'exposition permet ainsi d'observer ces deux facettes du Japon.

UNE FASCINATION POUR LE FUTUR

Les transformations technologiques nourrissent également la création et la culture populaire. Cinéma, manga, architecture et design explorent les possibilités de la robotique, de la cybernétique et des nouvelles technologies. *Astro Boy*, créé par Osamu Tezuka à la fin des années 1950, témoigne notamment de la place prise par le robot humanoïde dans l'imaginaire japonais.

POUR ALLER PLUS LOIN

L'Exposition universelle d'Osaka (1970)

Première Exposition universelle organisée en Asie, l'Exposition d'Osaka accueille en 1970 plus de 64 millions de visiteurs autour du thème « Progrès humain dans l'harmonie ». V véritable vitrine internationale, elle présente les innovations de 77 pays dans les domaines de l'architecture, des télécommunications, de l'informatique, de l'électronique ou encore de l'ingénierie spatiale. C'est Kenzō Tange, lauréat du prix Pritzker et architecte du musée départemental des arts asiatiques, qui en réalise l'urbanisme.

OBJET PHARE



LE SHARP PC-1251 : QUAND LE FUTUR TENAIT DANS UNE POCHE

UNE TECHNOLOGIE DE POINTE POUR SON ÉPOQUE

Lancé en 1982, le Sharp PC-1251 témoigne des débuts de l'informatique mobile. Son écran LCD affiche jusqu'à 24 caractères sur une ligne, tandis que son unité CE-125 permet d'imprimer et d'enregistrer des données sur microcassette.

UN FUTUR DEVENU QUOTIDIEN

Bien que les caractéristiques techniques du Sharp PC-1251 puissent faire sourire lorsqu'on les compare à celles des smartphones actuels, cet ordinateur de poche incarnait en 1982 une nouvelle possibilité : un futur connecté et technique où chaque individu pourrait disposer d'un outil informatique mobile.

UNE TECHNOLOGIE QUI NOURRIT L'IMAGINAIRE

Commercialisé après la conception de l'album, le PC-1251 apparaît néanmoins dans une publicité conservée par E. P. Jacobs. Ce document témoigne de son intérêt constant pour les innovations technologiques et de sa volonté de rester attentif aux transformations de son époque.

OUVRIR LE DIALOGUE

Lorsqu'un artiste représente un pays, montre-t-il la réalité telle qu'elle est ou le regard qu'il porte sur elle ? Peut-on représenter un pays sans faire de choix ?

Les innovations d'hier nous paraissent-elles encore futuristes aujourd'hui ? Quels objets de notre quotidien pourraient symboliser notre époque pour les générations futures ?

Conclusion : Fixer un pays en mouvement

À travers *Les 3 Formules du Professeur Satō*, Edgar P. Jacobs donne à voir un Japon imaginaire et personnel, qu'il rend pourtant extrêmement crédible grâce à sa documentation. Alors que le pays connaît de profondes mutations, l'auteur compose sa propre vision de l'archipel à partir de ses recherches et de son intérêt pour l'art japonais et les innovations technologiques de son époque. L'album témoigne ainsi autant du Japon des années 1970 que du regard porté par Jacobs sur un pays qu'il n'a jamais visité. En cherchant à en restituer une image fidèle, il fixe un moment de son histoire alors même que le Japon continue d'évoluer.

L'exposition donne à voir ce travail à travers les archives de Jacobs, mises en regard des œuvres japonaises conservées par le musée. Leur rencontre fait également ressortir l'un des fils rouges des *3 Formules du Professeur Satō* : le dialogue entre héritage culturel et innovations technologiques.

Ensemble, archives et œuvres composent les vestiges de ce Japon imaginaire, fait d'encre et de papier, qui continue d'alimenter notre regard sur une époque en pleine transformation.

Les grands axes pédagogiques

Axe pédagogique	Ce que l'exposition permet d'aborder	Disciplines concernées
Le processus créatif	Comprendre les différentes étapes de création d'un récit et de sa mise en image dans la bande dessinée.	Français, Arts plastiques
Les échanges artistiques	Observer les influences entre l'art japonais et la bande dessinée européenne, mais aussi entre les différents courants artistiques et productions contemporaines.	Histoire des arts, Arts plastiques
Le Japon contemporain	Découvrir les mutations du Japon dans les années 1970.	Histoire-Géographie
Les archives	Comprendre leur rôle dans la recherche et la création d'un univers crédible.	EMI, Histoire
Patrimoine et transmission	Découvrir la diversité des patrimoines matériels et immatériels, l'importance de leur conservation et les biais de transmission.	Histoire des arts
Innovation et imaginaire	Mettre en relation sciences, techniques et fiction.	Technologie, Sciences

Cycle 1

Objectifs	Pendant la visite	Prolongements en classe
Observer des œuvres et exprimer ses premières impressions.	Décrire le robot Samouraï, les couleurs, et les formes. Dire ce qu'il évoque.	Dessiner son objet préféré de l'exposition et expliquer son choix.
Découvrir qu'une histoire peut être racontée par des images.	Observer une planche de bande dessinée et raconter ce qui se passe à partir des illustrations.	Inventer collectivement une courte histoire ou réaliser une bande dessinée de trois images.
Comparer des objets anciens et contemporains.	Observer un objet traditionnel japonais et un objet moderne, puis échanger sur leurs différences.	Imaginer et dessiner un objet mêlant tradition et modernité.
S'ouvrir à une autre culture à travers ses objets et ses œuvres.	Repérer quelques objets japonais et évoquer leurs usages ou leurs particularités.	Réaliser une création plastique inspirée des formes, des couleurs ou des motifs observés dans l'exposition.

Cycle 2

Objectifs	Pendant la visite	Prolongements en classe
Comprendre qu'une bande dessinée est une œuvre qui se construit étape par étape.	Observer les différentes étapes de création (<i>storyboard</i> , calques, bleus de coloriage, etc.) et repérer ce qui change d'un document à l'autre.	Réaliser une courte bande dessinée en expérimentant les différentes étapes de création : <i>storyboard</i> , esquisse, encrage et mise en couleur.
Découvrir comment un artiste se documente pour créer un univers crédible.	Comparer une estampe japonaise, une photographie et une planche de bande dessinée afin d'identifier les éléments repris par Jacobs.	Constituer un dossier documentaire sur un lieu ou un personnage avant d'en réaliser une illustration ou un court récit.
Découvrir que le Japon est un pays où traditions et innovations se côtoient.	Observer un objet traditionnel japonais et un objet technologique afin d'identifier ce qui les distingue et comprendre pourquoi ils sont présentés ensemble.	Imaginer un objet, un personnage ou un lieu qui associe héritage culturel et innovation.
Découvrir le Japon à travers ses arts, ses objets et son patrimoine.	Identifier quelques œuvres et objets emblématiques de la culture japonaise et échanger sur leur fonction ou leur usage.	Réaliser une production artistique inspirée des formes, des couleurs ou des motifs observés dans l'exposition, ou créer une affiche présentant un aspect de la culture japonaise découvert pendant la visite.

Cycle 3

Objectifs	Pendant la visite	Prolongements en classe
Comprendre comment un auteur construit un univers de fiction à partir de documents réels.	Observer les archives de Jacobs (photographies, livres, calques, croquis...) et identifier leur rôle dans la création des <i>3 Formules du Professeur Satō</i> .	Réaliser un carnet de recherches à partir d'une thématique choisie avant d'écrire ou d'illustrer un court récit.
Analyser les étapes de création d'une bande dessinée.	Comparer <i>storyboard</i> , planches originales, calques et nuancier afin de comprendre la transformation progressive d'une idée en œuvre publiée.	Concevoir une planche de bande dessinée en expérimentant plusieurs étapes de création (<i>storyboard</i> , dessin, encrage, couleur).
Mettre en relation les œuvres de l'exposition avec leur contexte historique et culturel.	Mettre en parallèle les œuvres et les objets présentés afin de comprendre comment l'exposition évoque un Japon encore attaché à ses traditions tout en devenant l'une des grandes puissances mondiales.	Réaliser une frise ou un dossier documentaire sur les grandes transformations du Japon au XX ^e siècle (essor économique, Exposition universelle d'Osaka, innovations technologiques...).
Développer un regard critique sur les images et les représentations.	Comparer une estampe japonaise, une photographie et une planche de bande dessinée afin de comprendre comment une même réalité peut être représentée de différentes manières.	Débattre autour de la question : Peut-on représenter fidèlement un pays sans y être allé ? en s'appuyant sur les œuvres de l'exposition.

Cycle 4

Objectifs	Pendant la visite	Prolongements en classe
Analyser la construction d'une œuvre en s'appuyant sur les archives de création.	Étudier les différentes étapes de réalisation d'une planche (storyboard, calques, mise en couleur, planche finale) et identifier les choix opérés par l'auteur.	Réaliser un dossier ou une exposition retraçant le processus de création d'une production artistique ou littéraire.
Comprendre comment une œuvre de fiction s'appuie sur des références historiques, artistiques et documentaires.	Comparer les documents réunis par Jacobs avec les planches des <i>3 Formules du Professeur Satō</i> afin de distinguer ce qui relève de l'observation, de l'interprétation et de l'imaginaire.	Étudier la représentation d'un pays ou d'une culture dans différentes œuvres (bande dessinée, cinéma, littérature, photographie...) et analyser les choix de leurs auteurs.
Mettre en perspective les transformations du Japon dans la seconde moitié du XX ^e siècle.	Observer la manière dont l'exposition met en regard des objets traditionnels et des innovations technologiques afin de montrer un Japon attaché à son héritage culturel tout en étant tourné vers l'avenir.	Réaliser une recherche sur le Japon des années 1970 (essor économique, Exposition universelle d'Osaka, innovations technologiques) et présenter les résultats sous la forme d'un exposé ou d'une production numérique.
Développer un regard critique sur les images et les représentations.	S'interroger sur la manière dont Jacobs construit un Japon crédible sans jamais s'y être rendu et échanger autour des choix opérés par l'auteur.	Organiser un débat ou rédiger un texte argumenté autour de la question : Une œuvre de fiction doit-elle représenter fidèlement la réalité ?

Lycée

Objectifs	Pendant la visite	Prolongements en classe
Interroger la place de la bande dessinée dans les institutions culturelles.	Observer comment les planches originales, les archives et les objets de collection sont présentés dans l'espace muséal et réfléchir à leur statut patrimonial.	Organiser un débat ou rédiger un essai argumenté autour de la question : La bande dessinée a-t-elle toute sa place dans un musée ?
Analyser le processus de création d'une œuvre à partir de ses archives.	Étudier les documents préparatoires (croquis, <i>storyboard</i> , calques, nuancier, documentation) afin de comprendre les choix de l'auteur et les différentes étapes de la création.	Réaliser une étude comparée entre une œuvre achevée et ses documents préparatoires, ou constituer un dossier présentant les étapes de création d'un projet personnel.
Comprendre comment une œuvre construit une représentation d'un territoire et d'une culture.	Mettre en relation les œuvres japonaises exposées, les documents réunis par Jacobs et les planches des <i>3 Formules du Professeur Satō</i> afin d'identifier les mécanismes de construction d'un imaginaire.	Comparer différentes représentations du Japon dans la littérature, le cinéma, la photographie ou la bande dessinée, puis analyser les influences culturelles et historiques qui les façonnent.
Développer une réflexion critique sur les liens entre création, documentation et innovation.	Observer comment les innovations technologiques présentées dans l'exposition nourrissent l'imaginaire scientifique de la bande dessinée et échanger sur les relations entre progrès technique et création artistique.	Concevoir un dossier, une présentation orale ou un projet interdisciplinaire explorant les liens entre arts, sciences et technologies à partir d'un exemple contemporain.

Offre pédagogique

Toutes les activités pédagogiques durent 1 heure.

Seuls les ateliers sont payants au forfait de 3,50 euros par élève (gratuit pour les accompagnateurs).

La capacité d'accueil de la salle de médiation étant restreinte, les ateliers sont limités à 18 participants par créneau.

OFFRE THÉMATIQUE EN LIEN AVEC L'EXPOSITION TEMPORAIRE

VISITE GUIDÉE DE L'EXPOSITION TEMPORAIRE *MORTIMER ET LE JAPON DE PAPIER*

ATELIER D'ORIGAMI - À PARTIR DE 4 ANS

L'origami est l'art de plier le papier. Originaire de Chine, cette pratique a été importée au Japon et s'est rapidement développée dans le cadre de rituels bouddhistes. Initialement réservé aux classes supérieures, l'origami se popularise durant l'époque d'Edo et est aujourd'hui apprécié pour ses aspects méditatifs et stimulants pour les enfants. Pliez, dépliez et donnez vie au papier !

ATELIER DE RÉALISATION DE *KAMISHIBAI* « TSUKUMOGAMI » - À PARTIR DE 6 ANS

Le *kamishibai*, littéralement « pièce de théâtre sur papier », est un genre narratif japonais. Les participants pourront laisser parler leur créativité et leur imagination en dessinant les illustrations d'un conte japonais qu'un animateur lira à haute voix. En écho à l'exposition, le conte racontera l'histoire d'objets abandonnés qui prennent vie.

ATELIER DE COLORIAGE DE BANDE DESSINÉE - À PARTIR DE 8 ANS

Glissez-vous dans la peau d'un coloriste de bande dessinée et découvrez comment la couleur transforme une image et endosse un vrai rôle narratif. À partir de cases et de planches issues des archives d'Edgar P. Jacobs, définissez votre nuancier, expérimentez les ombres et lumières, et créez votre propre ambiance.

OFFRE AU FIL DE L'ANNÉE EN LIEN AVEC LE PARCOURS PERMANENT

VISITE GUIDÉE THÉMATIQUE

Bestiaire / Monstres et hybrides / Super-pouvoirs / Mythes et légendes / Le Japon

VISITE-JEU - À PARTIR DE 8 ANS

Formez des équipes pour obtenir le maximum de points à ce jeu de questions-réponses basé sur les œuvres du musée.

ATELIER DE LINOGRAPHIE - À PARTIR DE 8 ANS

La reproduction par gravure est très répandue en Asie. À vous d'expérimenter les gestes de la gravure avec cet atelier de linogravure. Choisissez votre motif, dessinez, gravez et repartez avec votre impression unique !

ATELIER DE KUNG-FU - À PARTIR DE 8 ANS

ATELIER DE CALLIGRAPHIE CHINOISE - À PARTIR DE 8 ANS

ATELIER DE LECTURE DE *KAMISHIBAI* - RÉSERVÉ AU CYCLE 1

VISITE CONTÉE « MON VOYAGE EN ASIE » - RÉSERVÉE AU CYCLE 1

VISITE CRÉATIVE « MONSTRES DE POCHE » - À PARTIR DE 8 ANS

Préparez votre visite

EN AMONT DE LA VISITE

Nous invitons les enseignants à préparer leur visite en présentant E. P. Jacobs et en introduisant le Japon en classe.

L'enseignant est tenu de remplir le formulaire de réservation dédié aux groupes scolaires sur le site internet du musée des arts asiatiques (<https://maa.departement06.fr>) dans la rubrique « Activités / Scolaires et centres de loisirs » au maximum 15 jours avant la date de visite.

Une confirmation sera ensuite envoyée par mail par le service de médiation culturelle.

SUR PLACE

La plupart des ateliers ayant des places limitées, il est souvent nécessaire de diviser les classes en deux et d'alterner visite guidée ou visite libre et atelier.

Dans ce cas de figure, l'enseignant devra prévoir un nombre suffisant d'accompagnateurs pour que chaque groupe puisse bénéficier de la présence de 2 adultes minimum (3 pour des classes de maternelle).

Les accompagnateurs présents devront s'assurer du bon déroulement de la visite en veillant au respect des règles du musée (limiter le volume sonore, ne pas courir / jouer à l'intérieur du musée, ne pas s'adosser sur les œuvres ou leurs socles, lever la main pour poser une question, etc.).

Pour les enfants, un livret jeu de l'exposition temporaire est disponible en téléchargement sur le site internet du musée ou sur demande à l'accueil. Dans le cas d'effectifs importants, merci de bien vouloir imprimer les livrets jeu en amont.

Pour des raisons de sécurité liées à la conservation des œuvres, l'usage de stylos et feutres est interdit dans les salles. Un crayon à papier peut vous être prêté sur demande.

Informations pratiques

Pour le règlement des ateliers, le paiement se fait le jour même à l'accueil afin de s'adapter au nombre d'élèves présents. Il peut s'effectuer par CB ou espèces. Une facture vous sera remise par l'agent d'accueil.

Dans le cas où votre établissement ne possède pas de régie ou de service comptabilité, merci de le préciser lors de votre demande de réservation. Une alternative de paiement pourra vous être proposée par le service de médiation.

Des casiers avec verrou sont mis à votre disposition vers l'accueil pour la dépose des affaires.

Attention, n'ayant pas de double des clés, nous vous conseillons de les laisser à l'accueil et de les reprendre à la fin de votre visite. Merci de ne pas laisser les enfants de moins de 12 ans toucher les casiers.

HORAIRES

Du mercredi au lundi de 10 h à 17 h (du 1^{er} septembre au 30 juin)

Du mercredi au lundi de 10 h à 18 h (du 1^{er} juillet au 31 août)

Le musée est fermé les mardis.

CONTACT

Accueil : 04 89 04 55 20

Service de médiation : reservation-arts-asiatiques@departement06.fr