



DÉPARTEMENT
DES ALPES-MARITIMES

06



SALTIMBANQUES AU JAPON

ESTAMPES DE L'ÉPOQUE D'EDO ET DE L'ÈRE MEIJI

28 FÉVRIER
• 28 JUIN 2026

COLLECTION
J.-Y. & G. BORG



MUSÉE DÉPARTEMENTAL DES ARTS ASIATIQUES - NICE ARÉNAS - ENTRÉE GRATUITE

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

PRÉSENTATION DE L'EXPOSITION	4
La figure du saltimbanque à travers l'art de l'estampe	4
Repères historiques :	
l'époque d'Edo et l'ère Meiji en quelques lignes	6
Une exposition en quatre sections	8
SECTION I	
Les montreurs de singes (<i>sarumawashi</i>) : spectacle, satire et miroir social	9
SECTION II	
Festivals, foules et spectacles : une ère de divertissement	11
SECTION III	
Saltimbanques et attractions : virtuoses du divertissement	16
SECTION IV	
Du <i>misemono</i> au cirque : la rencontre avec l'Occident	21
VOCABULAIRE	25
REPÈRES PÉDAGOGIQUES	27
LIENS AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES	28
CYCLE 1	28
CYCLE 2 — CP, CE1, CE2	29
CYCLE 3 — CM1, CM2, 6 ^e	30
CYCLE 4 — 5 ^e , 4 ^e , 3 ^e	31
LYCÉE (général, technologique, professionnel)	32
OFFRE PÉDAGOGIQUE	33
PRÉPARER VOTRE VISITE	34
INFORMATIONS PRATIQUES	34

PRÉSENTATION DE L'EXPOSITION

Marginalisés depuis les temps les plus anciens, les saltimbanques occupent une place singulière dans l'histoire culturelle et visuelle du Japon. Jongleurs, acrobates, funambules, dresseurs d'animaux, illusionnistes ou artisans, se produisent sur les places publiques, aux abords des sanctuaires, lors des fêtes saisonnières ou dans les quartiers de spectacle.

À l'époque d'Edo (1603-1868), la société urbaine est en pleine expansion, et le divertissement populaire connaît un essor sans précédent. Le public avide d'images et de récits, se passionne pour les spectacles de rue et les peintres de l'*ukiyo-e*, « images du monde flottant », s'emparent de ces figures emblèmes d'un univers ludique et transgressif.

Durant l'ère Meiji (1868-1912), l'ouverture du Japon, la modernisation des villes et l'évolution des spectacles transforment les pratiques et les représentations. Certaines estampes perpétuent l'iconographie héritée de l'époque d'Edo, tandis que d'autres intègrent des influences nouvelles.

Dans les villes portuaires nouvellement ouvertes, les spectacles des cirques occidentaux émerveillent une population partagée entre curiosité et réserve. Dans un mouvement réciproque, les saltimbanques japonais font le voyage dans l'autre sens suscitant l'admiration des spectateurs et spectatrices du public occidental.

LA FIGURE DU SALTIMBANQUE À TRAVERS L'ART DE L'ESTAMPE

QU'EST-CE QU'UNE ESTAMPE ?

Une estampe est une image imprimée à partir d'une matrice en bois. Ce processus de reproduction d'images à grande échelle se développe notamment à partir du XVII^e siècle, début d'une période de paix qui voit prospérer une culture urbaine fondée sur les plaisirs, les divertissements et les spectacles. Produites en très grand nombre, les estampes pouvaient être imprimées à faible coût et illustraient la vie citadine du Japon de l'époque d'Edo.

On désigne parfois l'estampe par le terme d'*ukiyo-e*, qui signifie littéralement « image(s) du monde flottant », ou par *mokuhanga*, littéralement « image imprimée à partir d'une planche de bois ».

COMMENT EST-ELLE PRODUITE ?

Le processus de production d'une estampe fait intervenir plusieurs artisans spécialisés : il s'agit d'un travail collectif. Dans un premier temps, l'artiste peintre crée le dessin initial puis le soumet à un éditeur qui va coordonner

la production. Un graveur sculpte ensuite plusieurs planches de bois (une planche par couleur généralement) en creusant les parties qui ne doivent pas s'imprimer. Enfin, l'imprimeur prépare les couleurs avec différents pigments et les applique sur les planches gravées. Il y pose le papier et le frotte afin que le dessin s'imprime correctement sur la feuille. Il répète le processus pour chaque planche, jusqu'à obtenir l'image finale qui peut ensuite être diffusée. Les estampes polychromes (en plusieurs couleurs) nécessitent 6 à 8 planches différentes au minimum.

QUE REPRÉSENTE-T-ELLE ?

Le domaine des estampes est très large et diversifié. On les subdivise donc par sous-genre, selon ce qu'elles représentent. Par exemple, les *yakusha-e* sont des estampes illustrant des acteurs, les *bijin-ga* montrent des « beautés » comme les courtisanes, etc. Les sujets des estampes sont en corrélation avec le goût du public citadin : scènes quotidiennes, fêtes, et figures célèbres, entre autres. Elles permettent ainsi la diffusion de références communes et répondent à une logique de marché en multipliant les représentations les plus populaires. Dans cette exposition, la majorité des estampes sélectionnées prennent pour sujet les *misemono* ou les spectacles de rue.

POURQUOI S'APPUYER SUR L'ESTAMPE POUR PARLER D'UN PHÉNOMÈNE SOCIAL ?

L'estampe joue un rôle crucial dans le Japon de l'époque d'Edo. Son faible coût de production et sa facilité de circulation permettent de faire connaître des événements, des artistes, des lieux, et de façonner indirectement la notoriété des uns et des autres. Sa fonction première est donc publicitaire, bien qu'elle soit également considérée, surtout aujourd'hui, comme un art visuel raffiné.

Dans le cadre de cette exposition, cette dimension promotionnelle est essentielle. Les estampes ne montrent pas seulement des spectacles, elles constituent des documents culturels révélateurs des pratiques urbaines et des goûts du public à cette époque. Elles permettent ainsi de mieux appréhender l'évolution du divertissement urbain, mais aussi la place des artistes et du spectacle dans les milieux citadins de l'époque d'Edo.

Le vocabulaire de l'estampe

Estampe

Image imprimée (et donc multipliable), obtenue par transfert d'encre depuis une matrice (bois, métal, pierre, écran...), selon des techniques variées (gravure, lithographie, sérigraphie, procédés photomécaniques, etc.).

Ukiyo-e

Terme japonais signifiant littéralement « image(s) du monde flottant ». Il désigne un art qui se développe à l'époque d'Edo (1603–1868) et qui se diffuse largement grâce à la production et à la circulation d'estampes représentant notamment les loisirs, divertissements et formes de culture urbaine de la capitale Edo (actuelle Tōkyō).

Gravure sur bois (xylographie)

Technique d'impression en relief : les parties non imprimées sont évidées, les reliefs encrés transfèrent l'image sur le papier.

Matrice

Support (bloc de bois, plaque de métal, pierre...) portant l'image à imprimer.

Mokuhanga

Terme japonais pour désigner une xylographie.

Épreuve / tirage

Feuille imprimée à partir de la matrice ; on parle de tirage pour une série d'épreuves.

Éditeur (dans l'estampe japonaise)

Acteur central du processus de création d'une estampe japonaise : il finance et coordonne la production et permet sa diffusion.

REPÈRES HISTORIQUES : L'ÉPOQUE D'EDO ET L'ÈRE MEIJI EN QUELQUES LIGNES

ÉPOQUE D'EDO (1603–1868)

- Période de paix politique sous le shogunat Tokugawa. Le Japon est unifié après plusieurs siècles de guerres civiles incessantes.
- Développement spectaculaire des grandes villes, notamment Edo (future Tōkyō) et Ōsaka.

- Essor d'une culture urbaine fondée sur le théâtre, les loisirs, les spectacles populaires et encouragée par une large production et diffusion d'estampes.
- Relative fermeture du Japon aux influences étrangères (*sakoku*), mais circulation interne intense des personnes et des images. Le port de Nagasaki est alors la principale interface de contact et de commerce avec les étrangers, notamment avec les Chinois et les Néerlandais.

ÈRE MEIJI (1868–1912)

- Fin du shogunat et restauration du pouvoir impérial par l'empereur Meiji.
- Modernisation rapide du Japon (industries, armée, institutions, éducation) et refonte de la société sur les modèles occidentaux (le système social *shinōkōshō*¹ est aboli, le statut de samurai est supprimé, etc.). C'est la fin du Japon féodal.
- Le Japon s'ouvre au reste du monde : de nouveaux ports sont ouverts aux étrangers qui arrivent en masse, participation aux expositions universelles, et premiers voyages de Japonais en Europe et en Amérique après la réouverture du pays.

PASSER DU RITUEL AU DIVERTISSEMENT

DU RITUEL AU DIVERTISSEMENT : UNE TRANSFORMATION HISTORIQUE DU SPECTACLE

Le spectacle au Japon ne naît pas lors de l'époque d'Edo. En effet, de nombreuses formes performatives sont réalisées dans le cadre des *matsuri* (danse, musique, défilé, etc.). Le spectacle est alors pensé comme un acte de dévotion dont l'aspect divertissant est d'abord réservé aux divinités (*kami*). Il permet ainsi de renforcer le lien entre la communauté et le sacré, mais aussi de s'assurer protection et prospérité.

Petit à petit, on ne cherche plus à divertir seulement les divinités mais aussi le reste de la communauté. Dans le contexte de paix inédit de l'époque d'Edo, on multiplie les formes de spectacles qui s'autonomisent, s'éloignent de leur origine dévotionnelle et deviennent de véritables enjeux commerciaux. C'est à ce moment qu'émergent les *misemono*.

LES MISEMONO ET LA NAISSANCE D'UNE CULTURE POPULAIRE URBAINE

Le terme *misemono*, littéralement « choses à voir », désigne un ensemble de spectacles éphémères, démonstrations et attractions présentés dans des lieux de passage, notamment aux abords des temples, sur les places publiques ou le long des cours d'eau. Leur popularité est telle qu'ils s'installent de manière durable dans certains quartiers (notamment celui de Ryōgoku²) et deviennent de véritables centres d'intérêt des villes en pleine expansion.

Cet essor du divertissement durant l'époque d'Edo est permis par trois facteurs principaux :

- La paix durable instaurée par le shogunat des Tokugawa.
- L'enrichissement des classes marchandes et des artisans qui constituent un public dont les goûts divergent de ceux de la classe dominante des *samurai* et

¹ et ² voir page 26

des *daimyō*, seigneurs de province et propriétaires terriens issus de la classe des guerriers.

- La circulation des estampes

QUE RÉVÈLE LE SPECTACLE À EDO SUR LA SOCIÉTÉ DE L'ÉPOQUE ?

Le *misemono* incarne cette nouvelle culture du divertissement urbain qui émerge dans les villes japonaises. C'est un phénomène inédit par plusieurs aspects, notamment par la mixité sociale de son public. Stratégiquement placés sur des axes de circulation majeurs, ils attirent tous types de population et profitent de l'enrichissement des citadins.

Caractérisés par une co-présence de classes sociales et d'âge qui n'avait jusque-là jamais été permise, les *misemono* constituent ainsi des lieux où la société se montre à elle-même. Pour la première fois, la population se libère des carcans institutionnels extrêmement hiérarchisés et dépense temps et argent pour se divertir. En cela, le *misemono* incarne l'émergence d'une économie du spectacle et constitue ainsi un observatoire privilégié pour comprendre la société urbaine prémoderne, ses hiérarchies, ses curiosités et ses imaginaires.

UNE EXPOSITION EN QUATRE SECTIONS

Les objectifs et les intérêts pédagogiques de cette exposition sont multiples. L'ensemble des estampes sélectionnées pour cette exposition permet de :

- redécouvrir les spectacles populaires du Japon de l'époque d'Edo et comprendre leurs transformations durant l'ère Meiji ;
- observer comment l'estampe participe à la construction d'une culture visuelle du spectacle et du divertissement et comprendre comment elle reflète et façonne les goûts du public de l'époque ;
- comprendre l'impact des premiers cirques occidentaux et découvrir les principales nouveautés qu'ils introduisent dans le domaine du divertissement ;
- suivre la circulation des artistes japonais durant l'ère Meiji, au moment où le Japon s'ouvre au reste du monde et se modernise et comprendre l'intérêt des Japonais pour l'Occident et inversement.

Ces grandes lignes permettent également de développer certains aspects plus spécifiques :

- la naissance d'une culture citadine du divertissement et la commercialisation progressive du loisir ;
- la diversité des performances populaires durant l'époque d'Edo et l'intérêt particulier pour la technique et la maîtrise du corps ;
- le statut social ambigu des saltimbanques durant l'époque d'Edo et le *misemono* comme espace affranchi de la hiérarchie sociale de l'époque ;
- l'ouverture du Japon et de ses premiers réseaux commerciaux ;
- la modernisation rapide du Japon après la restauration de Meiji et l'influence occidentale sur sa culture visuelle ;
- le rapport à l'altérité et à la nouveauté au Japon et en Occident ;
- la recherche d'exotisme des Occidentaux envers l'Orient.

SECTION I

LES MONTREURS DE SINGES (*SARUMAWASHI*) : SPECTACLE, SATIRE ET MIROIR SOCIAL



Montreur de singe dans le palais intérieur, Toyohara Chikanobu, fin des années 1880

Les performances des montreurs de singe, désignées sous le terme *sarumawashi*, littéralement « faire danser le singe », sont bien plus anciennes que l'époque d'Edo. Cependant, elles étaient réservées aux contextes rituels ou religieux car le singe avait alors un statut de protecteur. Cela en fait l'une des figures les plus anciennes et reconnaissables du spectacle populaire au Japon.

À partir du XVII^e, le *sarumawashi* s'intègre au monde plus large des *misemono* en tant que divertissement à part entière. Il devient un sujet régulièrement représenté dans les estampes, ce qui témoigne de sa popularisation et de son intégration dans la vie quotidienne des citadins.

Le comique de la performance du singe repose sur la proximité entre le primate et l'être humain et sur le mimétisme maladroit des gestes et comportements humains. Cette ressemblance imparfaite devient un ressort satirique renforcé par les costumes qui évoquent les hautes classes sociales, moquant tour à tour le seigneur, le guerrier ou le prêtre. Ces accessoires font du *sarumawashi* une performance de caricature où l'on propose au public de tourner en dérision des figures urbaines reconnaissables.

Ainsi, cette performance de dressage de singe n'est pas seulement visuelle : elle permet la critique sociale en ridiculisant les classes dominantes. C'est cet aspect de satire sociale qui popularise le *sarumawashi*. Le singe devient une figure à la frontière entre l'humain et l'animal et fait réfléchir à ce qui définit un être humain et à ce qui le distingue de l'animal.

PISTES DE RÉFLEXION POUR LES ÉLÈVES

Observer les œuvres

- Comment les singes sont-ils habillés ? Quels objets tiennent-ils ? Quelles figures sociales évoquent-ils ?
- Quels sont les accessoires qui permettent d'identifier le dresseur de singe ?
- Comment le public réagit-il ?

Comprendre le comique

- Pourquoi le singe est-il un animal particulièrement utilisé pour imiter l'homme ?
- En quoi l'imitation imparfaite peut-elle être drôle ?

Relier à la société d'Edo

- Pourquoi représenter des singes déguisés en humains dans une société très hiérarchisée ?
- Connaissez-vous d'autres formes artistiques permettant la critique sociale ?

SECTION II

FESTIVALS, FOULES ET SPECTACLES : UNE ÈRE DE DIVERTISSEMENT



Jour de l'An, de la série Événements annuels [des Sables] d'Edo, Toyohara Chikanobu, 1885

Cette section de l'exposition s'intéresse aux moments de festivités dans le paysage urbain. Ces festivals s'organisent surtout dans les endroits de passage et les carrefours les plus empruntés. Edo, ancien nom de Tōkyō, capitale du Japon, est structurée par un dense réseau de rivières et de ponts. Parmi elles, la plus large, la rivière Sumida, constitue l'un des axes majeurs de la ville puisqu'elle réunit transporteurs, voyageurs, marchands et vendeurs ambulants. Le pont de Ryōgoku devient un véritable emblème d'Edo et est souvent représenté dans les estampes de l'époque.

Les scènes illustrées dans cette section révèlent la grande diversité de divertissements proposés (musicien ambulant, danseur, feux d'artifices, parades, cerfs-volants, etc.) mais démontrent également la co-présence de groupes sociaux très divers. On distingue ainsi les courtisanes de haut rang et les dames de cour sur les bateaux loués pour l'occasion, qui contrastent avec les quais bondés lors des feux d'artifice. Ainsi, si le spectacle se destine à tous les publics, il n'abolit pas les frontières sociales d'une société extrêmement hiérarchisée.

Cette section se divise en deux catégories : d'un côté les festivals et ses artistes, de l'autre les pompiers et leurs acrobaties.



Musique Sankyoku des feux d'artifices de Ryōgoku, Watanabe Nobukazu, fin du XIX^e-début du XX^e siècle

LES FEUX D'ARTIFICE (*HANABI*) - TECHNIQUES, RIVALITÉS ET ESTHÉTIQUE

Inventés en Chine entre le IX^e et le XI^e siècle, les feux d'artifices sont introduits au Japon par l'intermédiaire de marchands au cours du XVI^e siècle. Extrêmement populaires, ils sont appelés *hanabi* en japonais, littéralement « fleurs de feu », et occupent une place centrale lors des célébrations.

Les pyrotechniciens japonais rivalisent d'inventivité pour proposer des feux d'artifices toujours plus impressionnants. Savant mélange de poudre noire et de métaux réunis au sein d'enveloppes ou structures en bambou, le feu d'artifice nécessite de

nombreuses connaissances et innovations pour renouveler l'intérêt du public. L'époque d'Edo est caractérisée par la rivalité historique entre deux lignées de pyrotechnie : les Kagiya et les Tamaya. Cela illustre bien l'existence et le développement d'un marché du spectacle avec l'émergence de producteurs reconnus et l'apparition de la critique des performances.

Si les feux d'artifice rencontrent un tel succès au Japon, c'est parce qu'ils incarnent parfaitement une sensibilité esthétique bouddhiste basée sur la conscience de l'impermanence. Notion désignée sous le terme de *mono no aware*, elle exprime l'émotion ressentie face à la beauté éphémère des choses, que l'on retrouve au Japon avec l'appréciation des fleurs de cerisiers.



Acrobaties sur échelles des pompiers lors du premier événement de l'année, Utagawa Yoshitora, 1876

POMPIERS D'EDO : FEU, COMMUNAUTÉ ET SPECTACLE

Si l'époque d'Edo se caractérise par le développement d'une culture du loisir urbain, elle est aussi profondément marquée par la présence constante du feu. Dans une capitale densément peuplée et majoritairement construite en bois, les incendies constituent un risque permanent. Indispensable pour la cuisine et le chauffage, le feu devient aussi un facteur majeur de destruction dans un contexte où les systèmes modernes de prévention n'existent pas encore. L'étude des sources historiques indique un incendie majeur tous les 6 ans, ce qui fait d'Edo la métropole la plus reconstruite de l'époque.

Dès le XVII^e siècle, les autorités mettent en place des organisations de lutte contre l'incendie. Le *shōgun* confie d'abord cette mission aux *samurai* (guerriers), avec la création de brigades telles que les *daimyō-bikeshi*, puis les *jōsho-bikeshi* et *sanchō-bikeshi*, chargées de protéger les zones stratégiques (châteaux, temples, ponts, abords des résidences seigneuriales). Ces brigades, composées exclusivement de

samurai, sont cependant tenues à l'écart des quartiers populaires afin de limiter leur contact avec les strates inférieures de la société. C'est ce qui incite les magistrats de la ville à mettre en place, à partir de 1717, un système de pompiers volontaires issus des quartiers populaires de marchands et d'artisans.

Sous l'impulsion d'Ōoka Echizen no Kami, ces brigades communautaires, appelées *machi hikiishi*, sont structurées selon le système *i-ro-ha* (chaque circonscription ayant sa propre compagnie de pompiers nommée d'après les 47 caractères de l'alphabet syllabique) et se regroupent finalement en 10 brigades au début des années 1730. À cette époque, une part significative de la population masculine d'Edo participe à ce dispositif (environ 1 homme sur 50). Composées d'abord de locataires et de serviteurs, puis de plus en plus de charpentiers et de couvreurs (*tobi*), ces brigades adoptent une organisation précise normée à la fin des années 1780 : un chef de brigade, un porte-étendard (*matoimochi*), des hommes à échelle (*hashigomochi*) et des pompiers ordinaires.

La lutte contre l'incendie repose alors principalement sur une méthode de prévention par démolition (*hakai shōbō*) : il s'agit de détruire les bâtiments autour du foyer pour créer des zones coupe-feu et limiter la propagation de l'incendie. Cette pratique demeure la norme tout au long de l'époque d'Edo.

Par leur rôle essentiel dans la vie quotidienne, les *hikiishi* occupent une place ambivalente dans la société urbaine. Admirés pour leur courage et leur force, ils sont aussi redoutés pour leurs rivalités et leur tempérament parfois violent. Les combats entre brigades étaient si communs au début du XIX^e siècle qu'un dicton affirme alors que « les feux et les combats sont les fleurs d'Edo ». Reconnaisables à leurs manteaux, à leurs insignes de brigade, et à leur argot particulier, ils sont accompagnés d'un *matoi*, étendard servant comme point de ralliement et identification de la brigade.

À partir de la fin du XVIII^e siècle, les *hikiishi* deviennent des figures populaires de la culture citadine, célébrées dans le théâtre, les récits urbains et les estampes. C'est à ce moment-là qu'émerge une société urbaine distincte, et que les *hikiishi* prirent leurs places au sein des quartiers de divertissement et de cette nouvelle « culture du mouvement et de la performance » (notion de *kodō bunka* développée par Nishiyama Matsunosuke). Leur pratique de l'*hashigo-nori* (« montée sur échelle »), née de nécessités opérationnelles (repérer les départs de feu), se transforme en démonstration spectaculaire lors de fêtes et de parades, notamment au Nouvel An. Cette tradition perdure aujourd'hui encore au sein des brigades de pompiers volontaires modernes (*shōbōdan*), héritières directes des organisations communautaires de l'époque d'Edo.

PISTES DE RÉFLEXION POUR LES ÉLÈVES

Comprendre le Japon à l'époque d'Edo

- Comment les estampes montrent-elles les différences de statut social (bateaux, vêtements, musiciens) ?
- Que signifie le terme *hanabi* (« fleurs de feu ») et pourquoi ce choix poétique ?
- En quoi les feux d'artifice et les fleurs de cerisier illustrent-ils la notion d'impermanence (*mono no aware*) ?
- Pourquoi les ponts et les rivières sont-ils des lieux centraux du spectacle urbain à Edo ?

Observer les œuvres

- Comment sait-on que ce sont des *hikeshi* qui sont représentés ?
- En observant les différentes estampes, essayez de distinguer les artistes, les *hikeshi*, et les personnes du public.
- Combien de spectacles différents distingue-t-on sur ces estampes ?
- À votre avis, à quoi servent les acrobaties sur les échelles ?

Comprendre la ville d'Edo

- Pourquoi les incendies sont-ils si fréquents dans une ville comme Edo ?
- Pourquoi les abords des rivières sont des axes de passage majeurs ?

SECTION III

SALTIMBANQUES ET ATTRACTIONS : VIRTUOSES DU DIVERTISSEMENT

LES MISEMONO : UN UNIVERS FOISSANT DE SPECTACLES

Les *misemono* peuvent se comprendre comme des espaces de fêtes plus ou moins temporaires dans lesquels un vaste ensemble d'attractions est proposé. On pourrait les comparer à de larges foires qui se développent dans certains lieux emblématiques des villes japonaises à l'époque d'Edo.

Si les *misemono* regroupent des attractions très diverses (acrobaties, démonstrations techniques et artisanales, curiosités animales et humaines, automates, spectacles d'illusion, stands de vente, etc.), ce sont les acrobates qui sont les plus largement illustrés dans les estampes. C'est d'ailleurs ce qui permet à certains d'entre eux d'atteindre un véritable statut de célébrité.

Ces performances mêlent à la fois virtuosité technique, maîtrise du corps, créativité des artistes et théâtralité, ce qui les intègre parfaitement au sein de la culture de l'image qui se développe en simultané avec les estampes.

GLOSSAIRE ILLUSTRÉ DES TYPOLOGIES DE NUMÉROS

Les estampes présentées ici montrent une grande diversité de numéros peu connus dans le monde de la foire occidentale.



Toupies et jonglage technique — *koma-mawashi*

Les artistes manipulent des toupies de tailles variées, parfois géantes, qu'ils lancent, rattrapent ou font tourner sur des surfaces instables.

Dans l'enceinte du temple Kinryūzan (Sensōji d'Asakusa), venus d'Ōsaka, le maître artisan Takeda Nuinonosuke et l'acrobate aux toupies Okuyama Denji, Ryōko, 1868

Antipodisme — *kyoku-ashi*

Les artistes, allongés sur le dos, manipulent et font tenir en équilibre divers objets et personnes avec leurs pieds. Ce type de performance, spectaculaire par sa maîtrise du corps et de l'équilibre, est l'un des motifs favoris de l'*ukiyo-e*.

Hayatake Torakichi venu d'Ōsaka - Performance à Ryōgoku Hirokōji, Utagawa Kunisada II, 1857





Équilibre — *hashira-nori*

Numéro d'acrobatie régulièrement représenté dans les estampes qui consiste à grimper sur un poteau, s'y tenir en équilibre, et parfois y réaliser des figures sous le regard de la foule au sol.

Lorsque l'on effectue ce type de numéro sur un bambou vert encore souple, comme c'est le cas ici, on parle de *aodake-nori*

Nouveau numéro d'acrobatie en vogue venu des provinces, Ryōko, 1868



Équilibre — *chōchin-watari*

Littéralement « marche sur des lanternes », ce numéro d'équilibriste consiste à se déplacer sur des lanternes en papier, disposées en ligne. L'artiste peut parfois tenir des accessoires et choisit volontairement un costume spectaculaire.

Ono no Tōfū grim pant sur des lampes et Sanbasō traversant sur la pointe des pieds, de la série Hayatake Torakichi venu d'Ōsaka, Utagawa Yoshiharu, 1857



Magie et illusions — *tezuma*

La *tezuma* regroupe des tours de prestidigitation et d'illusionnisme traditionnels au Japon. Certains numéros mêlent illusions d'optique et techniques hydrauliques en faisant jaillir des fontaines (*mizugei*) d'objets ordinaires.

Changement rapide de costume, de la série Hayatake Torakichi venu d'Ōsaka, Utagawa Yoshiharu, 1857

Changements rapides de costumes — *hayagawari*

Bien qu'ils ne soient pas représentés en tant que sujet principal sur les estampes, le changement de costume rapide était un numéro très répandu. Il était parfois associé à des spectacles plus longs. Ce sont surtout les sources écrites de l'époque qui mentionnent ces changements éclairs qui permettaient à l'artiste de se transformer sous les yeux du public.

Les costumes jouent par ailleurs un rôle majeur dans les spectacles, puisqu'ils permettent de faire référence à des récits ou légendes populaires, à des pièces de théâtres connues, ou encore à des entités spirituelles spécifiques.

Spectacle et publicité : entre démonstration, commerce et divertissement

Les spectacles de *misemono* n'ont pas toujours été des spectacles autonomes. La plupart d'entre eux étaient originellement liés à des activités commerciales, notamment à la vente de remèdes et pharmacopées parfois douteuses. La performance jouait alors un rôle publicitaire : elle attirait le public et suscitait la confiance. Elle fonctionnait ainsi comme une stratégie commerciale basée sur la captation visuelle et la force de persuasion des performances.

Ce n'est qu'au cours de l'époque d'Edo que les performances s'autonomisent et deviennent des attractions à part entière que l'on peut observer dans des baraques temporaires moyennant paiement. Cependant, certaines conservent leur rôle commercial et encouragent la vente de certains marchands ambulants.

UNE PLACE SOCIALE PARTICULIÈRE POUR CERTAINS ACROBATES : LA CATÉGORIE DES *HININ*

Les artistes qui se produisent dans les *misemono* occupent une place sociale ambiguë. Désignés par le terme *hinin*, littéralement « non-humains », ils sont en-dehors de la hiérarchie sociale officielle de l'époque, le système *shinōkōshō*. Le terme de *hinin* correspond alors à une catégorie administrative marginale regroupant des personnes extérieures aux normes sociétales, souvent associées à des métiers considérés comme impurs (nettoyage, exécutions, acrobatie, etc.). Si leur statut juridique est inférieur à toutes les classes de la société, leur rôle est pourtant essentiel dans de nombreux aspects de la vie citadine, particulièrement dans la gestion de la mort, de l'espace public et dans le secteur du divertissement. Attention, si la majorité des artistes des *misemono* font partie des *hinin*, ce n'est pas le cas de tous : certains sont issus de lignages professionnels reconnus, d'autres sont intégrés dans les réseaux marchands ou artisanaux.

Ainsi, les *misemono* deviennent des espaces où de nombreux individus socialement marginalisés se donnent à voir, atteignant parfois la célébrité. Les estampes participent pleinement à cette visibilité et à cette popularisation, puisqu'elles transforment le simple acrobate en un représentant de la culture populaire où la marginalité devient spectacle. Les *misemono* représentent ainsi des lieux où les frontières sociales se retrouvent temporairement perméables, bien qu'elles demeurent structurellement présentes.

ANIMAUX EXOTIQUES : MERVEILLES ET ATTRACTIONS

ÉLÉPHANTS, FÉLINS ET AUTRES CURIOSITÉS

Parmi les estampes présentées dans cette exposition, certaines représentent des animaux exotiques pour les Japonais, notamment des éléphants et des félins. En effet, à partir de l'ouverture du Japon, certains animaux absents du territoire nippon (autruches, éléphants, tigres, lions, etc.) sont introduits dans le pays grâce aux premières routes commerciales et diplomatiques. Ces créatures, pour la plupart inédites, suscitent la fascination du public qui se presse pour les observer. Présentées comme des merveilles du monde, elles sont illustrées dans différentes estampes qui participent encore une fois à leur succès.



PISTES DE RÉFLEXION POUR LES ÉLÈVES

Observer les numéros

- Quels objets les artistes manipulent-ils (toupies, plateaux, eau, éventail) ?
- Quels gestes techniques sont représentés ?
- Est-ce qu'il s'agit de numéros que vous avez l'habitude de voir ?
- Comment les artistes sont-ils habillés ? Pensez-vous qu'il s'agisse d'habits de tous les jours ?

Comprendre le statut social

- Que signifie appartenir à la catégorie des *hinin* ?
- L'image peut-elle transformer la perception sociale d'un individu ?

Interroger l'exotisme

- Pourquoi les éléphants ou les félins fascinent-ils le public japonais ?
- Comment ces animaux arrivent-ils au Japon ?

SECTION IV

DU *MISEMONO* AU CIRQUE : LA RENCONTRE AVEC L'OCCIDENT



Le plus grand cirque du monde, le cirque Chiarini, Utagawa Masanobu, 1886

SOUS-SECTION 1 – L'ARRIVÉE DES CIRQUES OCCIDENTAUX AU JAPON

LES PREMIERS CIRQUES OCCIDENTAUX AU JAPON

Bien que l'ouverture du Japon commence dès les années 1850, l'installation d'étrangers reste strictement contrôlée. Les premiers ports (Yokohama, Nagasaki, Hakodate) s'ouvrent au commerce étranger à la suite de la signature des traités de Ansei à partir de 1858. Cependant, il faut attendre plus longtemps pour qu'une communauté occidentale s'installe et diffuse ses technologies et sa culture au sein du territoire japonais.

Ainsi, les premières troupes occidentales doivent longuement négocier avec les autorités afin d'obtenir l'autorisation de se produire sur le sol japonais et restent cantonnées aux quartiers d'étrangers autour des ports commerciaux. Ce sont ces lourdes contraintes administratives qui expliquent une arrivée plus tardive du cirque occidental au Japon par rapport à d'autres pays d'Asie.

Malgré ces obstacles, un premier entrepreneur circassien, l'Américain professeur Risley, parvient à séjourner à Yokohama entre 1864 et 1866 et y produit les premières représentations de cirque occidental. Bien que ses activités soient limitées par l'instabilité politique de la fin du shogunat, le succès est immédiat et d'autres circassiens occidentaux – américains et européens – ne tarderont pas à suivre ses traces dans les années 1870, encouragés par les conditions d'accueil plus favorables du gouvernement de Meiji. Celui-ci débute en 1868 par la restauration du pouvoir de l'Empereur et correspond à un vrai tournant politique marqué par la modernisation rapide du Japon.

NOUVEAUTÉS ET FASCINATION : CE QUE DÉCOUVRE LE PUBLIC JAPONAIS

Les différences entre les *misemonos* et les cirques occidentaux contribuent au succès de ces spectacles, qui séduisent aussi bien l'élite (y compris l'empereur Meiji lui-même !) que le reste de la population, fascinée par toutes ces nouveautés. Même si elles restent exceptionnelles, ces représentations introduisent de nombreuses innovations :

- Spectacles équestres (voltige et dressage) dérivés de la tradition circassienne française
- Femmes écuyères et voltigeuses qui transforment le rapport de genre dans le monde du spectacle
- Différents animaux qui n'existent pas au Japon (éléphants, autruches, félins, etc.)
- La figure du clown, personnage comique par excellence du cirque occidental qui contraste avec les figures comiques japonaises.

Le cirque devient un lieu d'observation privilégié de la modernité occidentale qui se produit au Japon, mais aussi des différences culturelles entre l'Occident et l'archipel nippon. Le contraste entre les numéros occidentaux et les traditions locales marquent profondément les esprits et permettent d'enrichir l'imaginaire collectif japonais. Celui-ci est incarné par les estampes de l'ère Meiji qui intègrent

des éléments visuels inédits (chapiteaux, couleurs vives, animaux exotiques, représentations de nouveaux gestes et mouvements, de physiques et de corps différents, etc.) à une époque où le Japon cherche à observer, comprendre et parfois adopter les pratiques occidentales.

SOUS-SECTION 2 - ARTISTES JAPONAIS EN TOURNÉE : FASCINATION, EXOTISME ET REGARD OCCIDENTAL



The Riogoku Family, Adolph Friedländer, 1907

LES PREMIERS ARTISTES JAPONAIS À L'ÉTRANGER

Peu après les premières représentations de cirques occidentaux au Japon, des troupes d'acrobates japonais sont intégrées dans des cirques américains et européens et, grâce à l'essor des cirques itinérants, participent à des tournées dans le monde entier.

De son premier séjour au Japon entre 1864 et 1866, le professeur Risley ramène une première troupe d'acrobates japonais et les fait se produire au États-Unis et en Europe au cours de l'année 1866. Le succès est immense et certains acrobates acquièrent une grande popularité, à l'image d'Hayatake Torakichi, véritable figure de l'apport du Japon aux traditions circassiennes de la fin du XIX^e siècle.

Ces acrobates figurent parmi les premiers Japonais à voyager à l'international dans un contexte non-diplomatique. Ils jouent ainsi un rôle d'ambassadeurs culturels

en se produisant sur les plus grandes scènes des capitales européennes et lors des expositions universelles. Ils représentent de manière non officielle l'image et la culture du Japon à une époque où les échanges diplomatiques et touristiques sont encore rares.

RÉCEPTION OCCIDENTALE : FASCINATION ET STÉRÉOTYPES

Si les directeurs de cirque souhaitent intégrer des Japonais dans leur troupe, c'est parce qu'ils incarnent un ailleurs perçu comme exotique et original. Qu'il s'agisse de leur physique, de leur costume, ou encore de leurs numéros, ils rompent avec les traditions circassiennes occidentales et attirent le public en quête de nouveauté.

Si leur virtuosité technique est appréciée, elle se retrouve au second plan par rapport à la fascination pour les acrobates eux-mêmes, figures d'un monde lointain et rêvé. Ils sont ainsi présentés comme des attractions exotiques, et la presse de l'époque véhicule des idées raciales au sein d'articles qui illustrent bien la violence du regard que l'Occident porte sur l'altérité. Les acrobates sont parfois comparés à des animaux dans des discours qui révèlent la hiérarchie implicite entre Orient et Occident et les préjugés raciaux et orientalistes qui circulent à la fin du XIX^e siècle.

PISTES DE RÉFLEXION POUR LES ÉLÈVES

Observer

- Quelles sont les figures, numéros et éléments visuels qui n'avaient pas encore été représentés depuis le début de l'exposition ?
- Quelles différences peut-on observer entre les *misemono* japonais et le cirque occidental ?
- Quelles nouveautés les cirques occidentaux introduisent-ils au Japon ?

Comprendre le contexte politique

- Pourquoi le Japon s'ouvre-t-il au monde au XIX^e siècle ?
- Pourquoi les femmes voltigeuses surprennent-elles le public japonais ?
- Le cirque peut-il être considéré comme un symbole de la modernité occidentale ?

Interroger l'altérité

- Pourquoi les directeurs des cirques occidentaux cherchaient-ils des artistes japonais ?
- Comment la presse occidentale parle-t-elle des artistes japonais ?
- Que révèle cette réception sur les rapports entre Occident et Japon à cette époque ?
- Peut-on considérer ces artistes comme des ambassadeurs culturels ?

VOCABULAIRE

Cirque

Forme de spectacle occidental apparue en Europe au XVIII^e siècle, mêlant numéros équestres, acrobaties, exhibition d'animaux, clowns et musique.

Époque d'Edo (1603 - 1868)

Période de paix inédite au Japon, caractérisée par l'unification de l'archipel et une stabilité politique maintenue par le shogunat Tokugawa. Elle permet l'essor d'une culture populaire urbaine, le développement d'une économie de divertissement et le perfectionnement de l'artisanat.

Ère Meiji (1868 - 1912)

Nouvelle ère de l'histoire du Japon, qui débute avec la restauration du pouvoir de l'Empereur Meiji (1868) et qui se caractérise par l'ouverture au monde, la modernisation fulgurante du pays et la transformation rapide de la société.

Hanabi

Littéralement « fleurs de feu » : feux d'artifice. Très appréciés au Japon car ils incarnent l'esthétique de l'éphémère, leur fabrication nécessite de nombreux savoir-faire ayant attisé des rivalités entre certaines maisons de pyrotechnie.

Hanten

Veste courte (souvent matelassée), pouvant servir de tenue de groupe/brigade pour les *hikeshi*. Elle est un marqueur visuel d'appartenance car elle est souvent décorée d'emblèmes ou de motifs géométriques caractéristiques d'une brigade.

Hayagawari

Art du changement rapide de costume.

Hinin

Catégorie sociale marginalisée dans le Japon prémoderne, regroupant des populations considérées en dehors de l'ordre social officiel, dont certains artistes itinérants.

Hikeshi

Terme désignant à la fois les brigades de pompiers et les pompiers eux-mêmes. La majorité d'entre eux étaient des volontaires organisés en brigades pour lutter contre les incendies dans les quartiers populaires. Véritables emblèmes de la nouvelle société citadine, les *hikeshi* sont souvent représentés sur les estampes du XIX^e siècle.

Hashigo-nori

Acrobaties réalisées sur des échelles par les *hikeshi*, à l'origine pratiques techniques devenues démonstrations spectaculaires lors de festivals et parades, notamment lors du Nouvel An.

Koma-mawashi

Numéro de manipulation de toupies, souvent spectaculaire et technique.

Kyoku-ashi

Numéro acrobatique d'antipodisme consistant à manipuler des objets avec les pieds, souvent en position allongée.

Matoi

Étendard ou insigne porté par les brigades de pompiers pour signaler leur présence et leur identité.

Matsuri

Fête rituelle japonaise, souvent liée au *shinto*, comprenant processions, danses, musiques et performances. Elle renforce le lien social et le rapport au sacré.

Misemono

Littéralement « choses à voir » (foires, curiosités, démonstrations, numéros, exhibitions), où la dimension de divertissement et de mise en scène devient dominante dans les espaces urbains.

Mizugei

Numéro de magie utilisant l'eau (jets, transformations, illusions hydrauliques).

Mono no aware

Concept esthétique japonais exprimant l'émotion face à la beauté éphémère et à l'impermanence des choses.

Ryōgoku

Quartier et pont emblématique (Ryōgoku-bashi) d'Edo, célèbre pour les *misemono* et les feux d'artifice. Très fréquenté, le quartier de Ryōgoku devient rapidement un lieu de divertissement privilégié à Edo. De nombreux *misemono* s'installèrent de part et d'autre du pont durant l'époque d'Edo.

Saltimbanque

Artiste (acrobate, jongleur, équilibriste, etc.) itinérant de rue ou de foire, acteur principal des spectacles populaires.

Sakoku

Politique d'encadrement strict des contacts avec l'étranger (souvent résumée comme « fermeture »), avant la réouverture du Japon au XIX^e siècle.

Sarumawashi

« Faire tourner le singe » : spectacle où le singe, souvent costumé, exécute des actions codifiées rappelant certaines classes sociales. L'effet comique repose sur l'imitation maladroite des actions humaines par le singe.

Shi-nō-kō-shō

Système de hiérarchie sociale de l'époque d'Edo divisant la société en quatre groupes (*samurai*, paysans, artisans, marchands), inspiré du confucianisme et servant de cadre idéologique à l'organisation sociale.

Sumida-gawa

Fleuve traversant Edo/Tōkyō en bordure duquel s'organise de nombreux loisirs, festivals et spectacles urbains.

Traité de Ansei

Accords signés entre le Japon et plusieurs puissances occidentales ouvrant certains ports japonais au commerce et à la présence étrangère, et marquant la fin de la politique d'isolement du pays.

Tezuma

Art de la prestidigitation et de la magie japonaise traditionnelle.

Yokohama-e

Estampes de l'ère Meiji représentant les étrangers et les influences occidentales, souvent liées à l'ouverture du Japon.

REPÈRES PÉDAGOGIQUES

UNE APPROCHE INTERDISCIPLINAIRE

La visite de l'exposition permet de mobiliser des compétences variées et transversales, en lien avec les programmes scolaires :

- Observation et analyse d'images : apprendre à lire une estampe, identifier les éléments visuels, comprendre leur fonction (narrative, publicitaire, symbolique).
- Histoire et géographie culturelle : situer Edo/Tōkyō dans l'histoire du Japon, comprendre l'urbanisation, les loisirs, les festivals et les transformations sociales.
- Histoire des arts : découvrir l'estampe japonaise, ses techniques, ses codes visuels et son rôle dans la culture visuelle japonaise ainsi que son influence sur l'art occidental.
- Éducation à la citoyenneté : réfléchir aux hiérarchies sociales, à la marginalité, à l'altérité et au regard porté sur l'autre (notamment dans les tournées occidentales).
- Ouverture culturelle : découvrir une culture extra-européenne, comparer les pratiques festives et spectaculaires entre sociétés.
- Éducation artistique et corporelle : comprendre le corps comme vecteur d'expression artistique et culturelle (acrobaties, performances, cirque).

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES TRANSVERSAUX

- Lire une image comme source historique
- Comprendre la culture populaire
- Comparer sociétés et temporalités
- Développer l'esprit critique
- Stimuler créativité artistique et corporelle

LIENS AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES

CYCLE 1

Objectif : découvrir le Japon et le spectacle

- **Découvrir une autre culture** à travers des images colorées représentant festivals, artistes et animaux.
- **Observer et décrire** des images en utilisant un vocabulaire simple lié au spectacle et au mouvement.
- **Identifier des gestes et des postures** en lien avec l'équilibre, la danse et l'acrobatie.
- **Exprimer ses émotions et ses préférences** face aux œuvres observées.
- **Développer l'imaginaire** en racontant et en inventant des histoires à partir des images.

Domaines d'apprentissage (BO)	Liens avec l'exposition
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	Décrire des images, nommer des actions, raconter un spectacle
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques	Observer des formes, des couleurs, des costumes, des mouvements Imitation de gestes, de position d'équilibre, et de posture
Explorer le monde	Découverte d'un autre pays à travers ses traditions Explorer différentes formes d'arts de rue

Domaines	Avant la visite	Pendant la visite	Après la visite
Langage	Observer des images de spectacles, mobiliser du vocabulaire	Dire ce que l'on voit (animaux, couleurs, mouvements) et ce que l'on préfère	Raconter un spectacle ou inventer une histoire de festival
Arts	Découvrir l'estampe, l'affiche publicitaire	Repérer les couleurs, motifs, accessoires, costumes	Dessiner un acrobate ou un animal
Motricité	Jeux d'équilibre	Identifier les animaux, relever les éléments que l'on ne connaît pas / que l'on n'a jamais vus	Parcours corporel Mimer un numéro de cirque
Explorer le monde	Situer le Japon sur une carte		Comparer les festivals et <i>misemono</i> japonais avec nos arts de rue ou nos cirques

CYCLE 2 — CP, CE1, CE2

Objectif : comprendre l'estampe et le Japon

- **Comprendre ce qu'est une estampe** et découvrir son rôle comme image diffusée et partagée.
- **Observer et décrire des scènes de spectacle** en identifiant artistes, publics et décors.
- **Découvrir des formes de divertissement** différentes de celles d'aujourd'hui et les comparer.
- **Enrichir le vocabulaire** lié au spectacle, à la fête et au corps en mouvement.
- **Développer la créativité** par la production d'images ou de récits inspirés des œuvres.

Domaines / disciplines	Liens avec l'exposition
Questionner le monde	Découverte du Japon, comparaison des modes de vie
Arts plastiques	Comprendre le principe de l'impression, création d'affiches de spectacle, reproduction d'estampes
Français	Décrire une image, maîtriser le vocabulaire du spectacle, raconter une fête
EPS	Coordination, équilibre, expression corporelle

Domaines	Avant la visite	Pendant la visite	Après la visite
Questionner le monde	Localiser le Japon sur une carte	Observer les éléments de la ville, les accessoires, l'architecture	Comparer les divertissements d'hier et d'aujourd'hui (cirque, télévision, réseaux sociaux), d'ici et d'ailleurs (<i>misemono</i> / fête foraine, <i>matsuri</i> / carnaval)
Arts plastiques	Comprendre ce qu'est une estampe et son rôle d'image diffusée	Analyser une image (couleur, composition, style)	Imaginer une affiche de spectacle en s'inspirant de l'exposition
Français	Lexique du spectacle	Décrire une œuvre, parler de ce que l'on voit	Étudier le vocabulaire du spectacle et du cirque Écrire un récit de spectacle, de fête ou de performance
EPS	Jeux d'équilibre	Observer les gestes, les acrobaties, les accessoires utilisés	Reproduire des mouvements vus dans l'exposition Travailler l'équilibre, la coordination, l'expression corporelle Expérimenter les arts du cirque ou nos cirques

CYCLE 3 — CM1, CM2, 6^e

Objectif : contextualiser Edo et Meiji

- **Situer les estampes** dans leur contexte historique, notamment l'époque d'Edo et l'ère Meiji.
- **Comprendre le rôle du spectacle** dans la société urbaine japonaise.
- **Analyser une image** en identifiant les éléments de composition et de sens.
- **Comparer des formes de divertissement** entre le Japon du passé et les sociétés contemporaines.
- **S'initier à la notion de patrimoine culturel immatériel** à travers les festivals.

Domaines / disciplines	Liens avec l'exposition
Histoire	Les sociétés urbaines à l'époque moderne L'ouverture du Japon à l'Occident Le passage de l'époque d'Edo à l'ère Meiji
Géographie	Edo/Tōkyō, une ville aménagée en fonction de l'eau : fleuve, ports, ponts, canaux, et réseaux commerciaux et diplomatiques
Histoire des arts	L'estampe japonaise, les arts du spectacle
EMC	Diversité culturelle, l'altérité, le regard sur l'autre

Domaines	Avant la visite	Pendant la visite	Après la visite
Histoire	Situer l'époque d'Edo et l'ère Meiji	Étudier l'époque d'Edo et la restauration de Meiji dans une perspective mondiale	Que se passait-il dans le reste du monde durant cette période ?
Géographie	Edo, une ville d'eau	Être attentif aux ponts, à la présence de l'eau, à l'architecture	Comparer Tōkyō avec d'autres villes construites autour de l'eau (Venise, Amsterdam, Bangkok, Bruges, etc.)
HDA	Comprendre ce qu'est une estampe, son rôle d'image diffusée et ses codes esthétiques	Analyser une estampe comme document historique	Exposé oral sur une des estampes de l'exposition
EMC	Notion de culture	Réfléchir au rôle du spectacle dans la société Comparer les fêtes japonaises aux fêtes européennes	Débat animé sur le spectacle, la culture Raconter un voyage et ce qu'on y a vécu d'inédit

CYCLE 4 — 5^e, 4^e, 3^e

Objectif : comprendre mondialisation et culture populaire

- **Comprendre les transformations culturelles** liées à l'ouverture du Japon à l'Occident.
- **Analyser les estampes** comme médias diffusant des images, des idées et des modèles culturels.
- **Interroger les notions d'altérité et de stéréotype**, en particulier à travers le regard occidental porté sur les artistes japonais.
- **Étudier le spectacle comme fait social**, révélateur des hiérarchies et des pratiques urbaines.
- **Développer l'esprit critique** face aux images et aux discours culturels.

Domaines / disciplines	Liens avec l'exposition
Histoire	Sociétés, cultures et mondialisation au XIX ^e siècle, l'orientalisme
Géographie	Les échanges culturels, la circulation des artistes
Arts plastiques	L'image imprimée, l'importance de l'art et le principe de communication visuelle
Français	La presse, les récits de voyage, la présentation de l'altérité
EMC	Les stéréotypes, le racisme, les hiérarchies sociales

Domaines	Avant la visite	Pendant la visite	Après la visite
Histoire	Le contexte de l'ère Meiji Le développement du divertissement Le patrimoine immatériel	Comparer <i>misemono</i> avec les cirques et arts de rue européens Étudier les <i>misemono</i> comme phénomène de culture populaire urbaine	Réaliser une étude de cas sur un autre phénomène de culture populaire
Français	Lire des textes de presse, des récits de voyage	Observer et analyser Repérer les hiérarchies sociales	Décrire une scène illustrée en tant que journaliste (article de presse) et en tant que voyageur (récit de voyage)
EMC	Définir ce qu'est un stéréotype, un préjugé Les idées raciales du XIX ^e Les hiérarchies sociales	Observer le rapport à l'exotisme Observer les représentations des occidentaux par les Japonais et les représentations des Japonais par les Occidentaux	Organiser un débat argumenté « Le spectacle est-il un outil de pouvoir culturel ? » Lecture et analyse de textes d'époque suivies d'une discussion en classe

LYCÉE (GÉNÉRAL, TECHNOLOGIQUE, PROFESSIONNEL)

Objectif : comprendre mondialisation et culture populaire

- **Analyser l'estampe japonaise** comme média et comme objet de culture visuelle.
- **Comprendre la mondialisation** des industries culturelles et la circulation internationale des artistes, des pratiques et des esthétiques
- **Interroger les rapports de pouvoir culturel**, notamment à travers le rapport de l'Occident à l'altérité et ses représentations de l'exotisme.
- **Étudier le corps** comme vecteur d'expression artistique et sociale.
- **Construire une réflexion argumentée** sur la culture populaire, le divertissement et son rôle dans la société.

Domaines / disciplines	Liens avec l'exposition
Histoire / HGGSP	Mondialisation culturelle, impérialisme, modernité japonaise
Histoire des arts	Circulation des images, estampe, culture visuelle, patrimoine immatériel, la culture populaire
Philosophie	Le spectacle, le corps, le regard sur l'autre, la culture populaire, le divertissement, la curiosité, la nouveauté
SES	Les industries culturelles, le soft power, la mondialisation
EMC	Le racisme, le regard sur l'autre, l'altérité, la construction des représentations.

Domaines	Avant la visite	Pendant la visite	Après la visite
Histoire	Le Japon moderne La mondialisation de l'industrie culturelle	Repérer les signes de modernisation	Dossier argumenté
HDA	Etudier des œuvres issues des mouvements orientalistes et japonistes Analyse d'estampes comme médias	La représentation du mouvement Les différences de codes esthétiques pour représenter la nouveauté	Analyse exposée à l'oral Comparaison ukiyo-e / photographie / réseaux sociaux.
Philosophie	Etudes de textes sur le divertissement, le loisir, le spectacle, le rapport au corps, la curiosité	La représentation de l'altérité et de la nouveauté ; de la fête, du divertissement	Dissertations sur le rapport au divertissement, sur le plaisir, le spectacle
SES	Le concept du soft power La commercialisation du loisir + l'outil communicationnel	L'estampe comme publicité, les codes de communication commerciale	Analyse de l'industrie culturelle + études de cas (kpop, mangas, jeux vidéos)

OFFRE PÉDAGOGIQUE

VISITE GUIDÉE DE L'EXPOSITION SALTIMBANQUES AU JAPON – ESTAMPES DE L'ÉPOQUE D'EDO ET DE L'ÈRE MEIJI, COLLECTION J.-Y. & G.BORG

(max. 20 personnes)

Tarif : Gratuit pour les groupes scolaires – à partir du cycle 2

Durée : 1 heure

VISITE CONTÉE DE L'EXPOSITION SALTIMBANQUES AU JAPON – ESTAMPES DE L'ÉPOQUE D'EDO ET DE L'ÈRE MEIJI, COLLECTION J.-Y. & G.BORG

(max. 25 personnes)

Tarif : Gratuit pour les groupes scolaires – cycle 1 et CP

Durée : 45 mn

ATELIER MISEMONO (max. 15 personnes)

Inspirés par les estampes de l'exposition, les participants personnaliseront leur toupie en bois avec des motifs récurrents de l'art japonais. Pour comprendre le principe de l'illusion d'optique, ils réaliseront également un thaumatrope à ramener chez eux.

Tarif : 3.5 euros / élève (gratuit pour les accompagnateurs) – tous les cycles

Durée : 1 heure

ATELIER LINOGRAVURE (max. 15 personnes)

L'art de l'estampe est un art complexe qui demande des années d'entraînement pour être maîtrisé. Afin de bien comprendre le principe de l'impression, les participants de l'atelier s'essaieront à la linogravure et deviendront pour une heure artiste peintre, graveur et imprimeur. Chacun repartira avec son impression d'un motif lié à l'exposition et sa matrice en linoléum.

Tarif : 3.5 euros / élève (gratuit pour les accompagnateurs) – à partir du cycle 3

Durée : 1 heure

ATELIER RÉALISATION DE KAMISHIBAI « BUNBUKU CHAGAMA »

(max. 20 personnes)

Le *kamishibai*, littéralement « théâtre de papier », est un dispositif de narration visuelle et orale répandu au Japon. Les participants pourront laisser parler leur créativité et leur imagination en dessinant les illustrations d'un conte japonais que l'animateur lira ensuite à l'ensemble de la classe. En lien avec l'exposition, le conte racontera l'histoire d'un *tanuki*-bouilloire qui se produit en spectacle.

Tarif : 3.5 euros / élève (gratuit pour les accompagnateurs) – à partir du cycle 2

Durée : 1 heure

ATELIER LECTURE DE KAMISHIBAI (max. 25 personnes)

Le *kamishibai*, littéralement « théâtre de papier » est une technique de contage traditionnel japonaise. Venez découvrir quelques-uns des contes japonais les plus populaires illustrés en *kamishibai* venant directement du Japon !

Tarif : 3.5 euros / élève (gratuit pour les accompagnateurs) – cycle 1 et CP

Durée : 1 heure

PRÉPARER VOTRE VISITE

EN AMONT DE LA VISITE

Nous invitons les enseignants à préparer leur visite en présentant l'artiste et en introduisant le Japon en classe.

Toutes les visites guidées et tous les ateliers doivent être réservés au moins 3 semaines avant la sortie.

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 ». 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 sur demande à l'accueil. Toutefois, 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, chèque 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.

**MUSÉE DÉPARTEMENTAL
DES ARTS ASIATIQUES**
405 Promenade des Anglais
06200 Nice

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.



Accueil : 04 89 04 55 20
Service de médiation : 04 89 04 55 27
reservation-arts-asiatiques@departement06.fr



MUSÉE DES ARTS ASIATIQUES
MUSÉE DU DÉPARTEMENT DES ALPES-MARITIMES
405, promenade des Anglais - 06200 NICE
Ouvert du mercredi au lundi

Renseignements sur :
maa.departement06.fr

 @AlpesMaritimes  @departement06

 @Département des Alpes-Maritimes  @Culture06