

JANVIER

MAGAZINE

EDITION

Courrier HDA

HISTOIRE DES ARTS

HISTOIRE DES ARTS

LETTRE À NOS LECTEURS

Dans ce nouveau numéro, nous vous emmenons à l'autre bout du monde : direction le Japon ! Si tout le monde connaît le Japon pour ses mangas, sa cuisine délicieuse ou encore ses technologies de pointe, qu'en est-il de son art et de ses artistes ? Ce numéro de la HDA est l'occasion parfaite pour plonger au cœur de la richesse artistique japonaise et découvrir l'œuvre d'un artiste qui a marqué l'histoire du pays. Préparez-vous à être émerveillés !

I am hopelessly in love with a memory.
An echo from another time, another place.

Hiramatsu Reiji

Hiramatsu Reiji est un peintre japonais né en 1941 à Tokyo. Depuis son plus jeune âge, il est passionné par l'art. Par devoir familial, il entreprend des études de droits et d'économie avant de véritablement commencé sa carrière artistique en 1967. C'est un artiste qui s'inspire depuis de nombreuses années de l'étang des nénuphars de Monet (1840-1926) et de Giverny.

En effet, lors d'un voyage **à Paris en 1994**, à l'occasion d'une exposition personnelle que lui consacre la galerie JAL, Hiramatsu découvre les Nymphéas de Claude Monet au musée de l'Orangerie. Il est dès lors fasciné par Claude Monet, et ses inspirations japonisantes. Il consacre alors une part importante de son œuvre à des réinterprétations des Nymphéas de Monet. Il part sur ses traces, visite sa maison de Giverny et son jardin, qu'il dessine longuement par passion. En 2013, le musée des impressionnistes Giverny a organisé une importante exposition consacrée à l'art de Hiramatsu Reiji.

Hiramatsu est, avant tout, un peintre du paysage. Il représente sur ses tableaux la campagne japonaise au fil des saisons, des paysages vallonnés aux ciels sombres de Corée du Sud, mais aussi les gratte-ciels de Tokyo et de New York. Il est aujourd'hui considéré comme un des plus grands peintres japonais de nihonga, qui signifie littéralement peinture japonaise.

Enfin, le musée des impressionnistes Giverny présente en été 2024 l'exposition Symphonie des Nymphéas, qui met à l'honneur 14 paravents inédits récemment acquis par le musée, et portant sur le thème du cycle des saisons, autour du bassin aux nymphéas.



Les oeuvres d'Hiramatsu Reiji

* ° ∂ ° * SYMPHONIE DES NYMPHÉAS * ° ∂ ° *

Le *Nihonga*, ou peinture japonaise traditionnelle, est un art qui allie techniques ancestrales et modernité. Parmi les grands artistes contemporains du genre, Hiramatsu Reiji se démarque par son style unique. Inspiré par les célèbres Nymphéas de Monet, il réinterprète la nature à travers une esthétique japonaise raffinée. Avec des pigments naturels et des feuilles d'or, ses œuvres capturent la beauté des paysages tout en créant un lien entre l'art japonais traditionnel et l'impressionnisme occidental. Un mélange fascinant de cultures et de poésie visuelle.

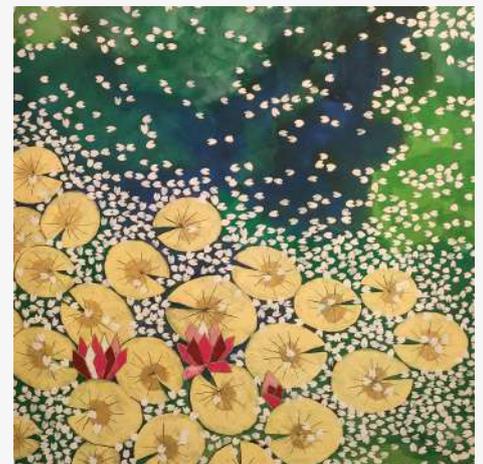


prise en photo au musée de Glverny



平松礼二

La peinture *Concerto de nymphéas et d'érables* de Hiramatsu Reiji a été un véritable coup de cœur pour tous les passionnés d'Histoire des Arts. Mélangeant l'élégance des nymphéas de Monet et la richesse des érables japonais, elle offre un dialogue fascinant entre deux cultures. Sa luminosité et ses textures, sublimées par l'usage de feuilles d'or, captivent le regard et évoquent une harmonie parfaite entre tradition et modernité.



Mon voisin Totoro

Mon Voisin Totoro est un film réalisé par Hayao Miyazaki produit par Toru Hara et Ned Lott
(SORTI AU JAPON LE 16 AVRIL 1988)

La même année le film est récompensé par le prix Noburo Ofuji et Mainichi du meilleur film.

Le compositeur musical "Joe Hisaishi est un pianiste et arrangeur reconnu toujours en quête de nouvelles sonorités. Le morceau le plus connu du film s'intitule "Sanpo" réalisé par l'artiste Azumi Inoue en 1988.

Quant à l'artiste, dessinateur Hayao Miyazaki nous pouvons dire que les graphiques sont justes originaux et propres à la culture japonaise notamment grâce aux dessins simples voir enfantins du film.



Des dessins simples et de toutes beautés, Miyazaki s'est fait un nom avec un style bien à lui (d'après Wikipedia).

Les arrière plans doux et picturaux, les personnages simplifiés mais extrêmement expressifs. En un seul mot nous pouvons décrire son style comme: **Enfantin**.

Il n'y a pas de moral spécifique. Néanmoins nous pouvons conclure que la force brute est mal, mais quand on la domestique pour en faire allier, elle est de notre côté.

De plus, je recommande vraiment ce film, on s'attache facilement aux personnages (surtout Totoro), et l'histoire est captivante. **La rencontre avec Totoro est un moment incroyable du film.**



Le voyage de Chihiro

Le voyage de Chihiro est une création des studios Ghibli. Ghibli a été créé le 15 juin 1985 au Japon, par **H.Miyazaki** et **I.Takahata**, dirigé par le producteur : Suzuki.

Miyazaki quitte Toei en 1974. Il crée Ghibli à l'aide de Takahata. Le voyage de Chihiro est réalisé par Miyazaki le 10 novembre 2002. Ce film est une animation fantastique, connue des studios Ghibli.



Chihiro est une petite fille instable et fantaisiste, qui est en train de déménager avec ses parents. Elle et sa famille se sont retrouvés face à un bâtiment rouge qui donne sur un long tunnel passage d'une ville fantôme.



Nous pouvons voir que le voyage de Chihiro a pour morale qu'il ne faut jamais perdre espoir et toujours y croire. L'auteur dénonce notre l'hyperconsommation et la corruption de la société avec l'argent. Le voyage de Chihiro comporte des dessins avec des caractéristiques d'origine japonaise. On peut les analyser grâce à leurs motifs traditionnels et riches en motifs qui reflètent leur culture. Ce qui nous a le plus marqué est l'hyperconsommation, représentée par la nourriture.

|| Nausicaä de la vallée du vent ||

Après les sept jours de feu, l'humanité a été réduite à néant, la Fukai, une forêt née due à la pollution humaine menace les dernières civilisations, Nausicaä de la vallée du vent, jeune princesse avec la capacité de communiquer avec la nature est en quête de pacifisme et cherche un moyen à réunir hommes et insectes.

Nausicaä de la vallée du vent est un film d'animation japonais de Hayao Miyazaki, sorti en 1984 adapté de son propre manga, il est considéré comme un pilier de l'animation japonaise, malgré les prix qu'il a reçu ce film est dans l'ombre des autres Ghibli sortis plus récemment.



Ce film explore les thématiques des relations entre les humains et la nature, puis la guerre et la quête du pacifisme. Pour l'histoire Miyazaki a puisé dans la mythologie grecque pour le nom de l'héroïne et certains contes japonais comme "la princesse qui aimait les chenilles", c'est un récit qui parle d'une princesse s'appelant Milianna, elle se lie d'amitié avec des insectes notamment des chenilles poilues auxquels elle crée des échanges poétiques.

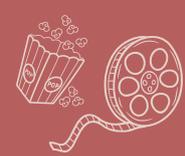


La musique du film joue un rôle crucial dans l'ensemble, **Joe Hisaishi** compositeur de renommée et principal collaborateur de Ghibli a su créer des atmosphères cadrans parfaitement avec chaque scène, mélangeant les synthétiseurs et les instruments classiques représentant les mélanges de tradition et de modernité du film, chaque personnage et scène à son propre thème par exemple le thème de Nausicaä a plutôt une mélodie apaisante principalement composée de piano et la lyre qui symbolise l'innocence et la pureté. Les Ômus partagent une mélodie similaire, mais qui dépend de leurs émotions.



L'esthétique du film est plutôt mixe, elle mélange l'ambiance futuriste et ancienne due au "sept jours de feu" qui a réduit l'humanité et son avancée technologique à néant, les peuples survivent avec les restes d'une ancienne société avancée et la faune y est omniprésente, pour chaque différents plan ils y ont leur propre schéma de couleurs, la forêt toxique par exemple, ses couleurs principales sont des couleurs froides du style bleu vert et violet, la couleur bleu revient souvent dans le film qui signifie la tranquillité la ténacité et la pureté, comme l'héroïne elle-même, ses accoutrements sont simple et adapté au combat et principalement composée de bleu.





FILM

Le Tombeau des lucioles



Le Tombeau des Lucioles (*Hotaru no Haka*) est un film d'animation japonais réalisé par Isao Takahara, cofondateur du légendaire Studio Ghibli. Il s'est inspiré du de la nouvelle, *La tombe des Lucioles* est également en livre .

Le film sorti en 1988, ce long métrage est souvent considéré comme l'un des films les plus déchirants jamais réalisés. Il plonge les spectateurs dans les affres de la Seconde Guerre mondiale à travers le regard innocent de deux enfants, Seita et Setsuko. Adapté de la nouvelle semi-autobiographique de Akiyuki Nosaka, le film explore les thèmes de la perte, de l'innocence et de l'humanité dans les circonstances les plus sombres.

L'histoire suit Seita, un adolescent, et sa petite sœur Setsuko, qui tentent de survivre au Japon ravagé par la guerre. Orphelins après un bombardement qui coûte la vie à leur mère, ils se retrouvent d'abord hébergés chez une tante. Contrairement à d'autres films de guerre, **Le Tombeau des Lucioles** ne se concentre pas sur les batailles ou la politique.

Takahata choisit une approche intimiste et met en lumière les conséquences humaines et émotionnelles des conflits. Je vous conseille ce film car il invite à avoir une réflexion profonde



Your name

La légende du fils rouge

La légende prétend que le destin de chaque personne est lié à celui d'une autre par un fil rouge invisible attaché au petit doigt.



Your name reprend cette croyance en l'embelissant avec une histoire d'amour entre deux ados.

Your name est un film d'animation japonais racontant l'histoire de Mitsuha qui un jour se réveille dans la peau d'un jeune homme, Taki. Évidemment, ce sont des rêves, mais des rêves qui nous font nous poser des questions sur l'avenir des deux personnages.

Le réalisateur **Makoto Shinkai** est pour certaines personnes l'héritier du Ghibli grâce à ses œuvres : *Your name*, *Suzume*, *Les enfants du temps*, ...



Your name a aussi un compositeur musical, Radwimps.

À la base, Radwimps était un groupe **rock**. Certains membres ont quitté le groupe, et d'autres ont travaillé avec Makoto Shinkai. Ils ont notamment produits la bande originale de : *Anti anti génération*, *Suzume* ou *Your name*.

GHOST IN THE SHELL

Ghost in the Shell est une œuvre culte de science-fiction cyberpunk, née d'un manga visionnaire et devenue un phénomène mondial à travers films, séries et jeux vidéo.



INTRIGUE

Ghost in the Shell se déroule dans un futur dystopique où la technologie a transformé la société. Dans ce monde, la majorité des humains a subi des augmentations cybernétiques, comme le cyber-cerveau, qui permet d'accéder directement à Internet ou d'améliorer la mémoire. Cette réalité, pourtant fascinante, n'est pas sans danger : la connectivité généralisée ouvre la porte à des menaces comme le ghost hacking, une technique de piratage permettant de manipuler l'esprit et les souvenirs des individus.

Shirow décrit une société hiérarchisée selon le degré d'augmentation technologique. Tout en bas, on trouve les humains ordinaires, vulnérables et manipulables. Puis, viennent les humains augmentés et les cyborgs, à la frontière entre homme et machine. Enfin, des entités purement numériques, comme l'énigmatique Puppet Master, incarnent une forme d'intelligence et de conscience détachée de toute enveloppe corporelle. Cette hiérarchie reflète à la fois les promesses et les dangers du transhumanisme : une humanité augmentée, mais inégalitaire et contrôlée par la technologie.

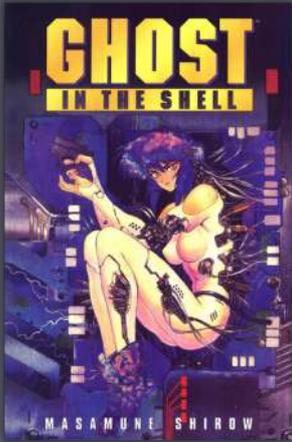
THÈMES ABORDÉS

La nature de la conscience :

Qu'est-ce qui définit une personne ? Son corps ? Ses souvenirs ?

Les inégalités sociales dans une société transhumaniste : humains non augmentés, humains augmentés, cyborgs, et entités numériques forment une hiérarchie complexe.

Les limites éthiques de la technologie : le hacking des esprits et la manipulation mentale nous questionne sur la liberté et le contrôle.



LA FUSION HOMME-MACHINE

L'un des concepts transhumanistes centraux de *Ghost in the Shell* est celui de la fusion entre l'homme et la machine.

Dans cet univers, les humains peuvent remplacer leur corps biologique par des corps artificiels, à l'image de Motoko Kusanagi, la protagoniste principale, qui n'a conservé que son cerveau. Ces cyborgs, dotés de corps mécaniques supérieurs, repoussent les limites humaines en termes de force, d'endurance et de connexion avec la technologie.



LE STYLE GRAPHIQUE DU MANGA : RIGUEUR TECHNIQUE ET DYNAMISME

Dans le manga original, Masamune Shirow combine un dessin détaillé et technique avec une mise en scène dynamique. Son style mêle une précision quasi scientifique à une narration fluide.

VOICI QUELQUES ASPECTS CLÉS DU STYLE GRAPHIQUE DE SHIROW

Détails technologiques minutieux : Les dessins regorgent de détails complexes, notamment dans les représentations des augmentations cybernétiques, des véhicules et des infrastructures urbaines. Chaque élément technologique est conçu pour être crédible et immersif, reflétant l'attention de Shirow pour les machines et les innovations scientifiques.

Design des personnages : Motoko Kusanagi, l'héroïne, incarne une tension entre humanité et artificialité. Son design met en valeur sa nature hybride, avec un corps à la fois fonctionnel et élégant. Ses expressions faciales traduisent subtilement ses interrogations philosophiques et son caractère parfois énigmatique.

Ambiances urbaines : Les décors urbains de *Ghost in the Shell* évoquent une ville futuriste dense et animée, où le cyberpunk prend vie à travers des gratte-ciels oppressants et des rues bondées.



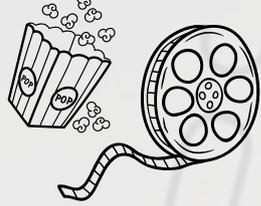
MORAL DE L'ŒUVRE

L'HOMME MACHINE (JULIEN OFFRAY DE LA METTRIE) QU'EST-CE QUE C'EST ?

Dans son ouvrage *L'Homme Machine* (1747), La Mettrie considère l'être humain comme une machine, un organisme complexe sans distinction entre esprit et corps. Pour lui, la conscience et les émotions ne sont que des fonctions du corps, comme des rouages dans un mécanisme.

La Mettrie considère que les humains sont comme des machines complexes. Dans *Ghost in the Shell*, ce concept prend vie, car les humains augmentés ou les cyborgs ne se distinguent presque plus des robots. Si l'être humain n'est qu'une machine sophistiquée, qu'est-ce qui nous rend uniques, ou humains ? Peut-être la capacité à douter, à penser, ou à ressentir...

Motoko Kusanagi, l'héroïne, illustre parfaitement cette tension. En tant que cyborg, son corps est entièrement artificiel, et sa conscience même est parfois remise en question. Est-elle humaine parce qu'elle possède encore des souvenirs et une volonté propre ? Ou n'est-elle qu'une machine sophistiquée programmée pour croire qu'elle est humaine ? Ce doute constant place *Ghost in the Shell* dans la continuité des réflexions de La Mettrie : si l'humain peut être réduit à une machine, qu'est-ce qui nous distingue encore des robots ?



SERIE

ALICE IN BORDERLAND



Avez-vous déjà entendu parler de la célèbre série japonaise “Alice in borderland” ? Si ce n’est pas le cas, laissez-moi vous la présenter !



Nous allons suivre l’histoire d’Arisu, un jeune homme vivant encore chez ses parents, sans emploi, passant alors ses journées sur les jeux vidéos. Malgré cela, il est doté d’une intelligence développée.

Un jour, il décide de sortir en ville avec ses deux amis mais soudainement, toute la population disparaît mystérieusement et ils atterrissent alors dans un Tokyo parallèle, un monde nommé “Borderland” où ils y découvrent alors une série de jeux complètement sadiques.

IL N’Y A QU’UNE SEULE RÈGLE : SURVIVRE OU MOURIR.

Cette série sortie en 2020 sur **NETFLIX** comporte deux saisons, elle a connu un succès mondial, mais ce que vous ne savez peut-être pas, c’est qu’elle est en réalité tirée d’un **manga**. En effet, “Alice in borderland” est un manga illustrée par Haro Aso, publiée en 2010 au Japon sous son titre original : “Imawa no Kuni no Alice” puis se fait traduire en France trois ans plus tard, en 2013.

Cette série psychologique en **deux saisons** comporte une réalisation époustouflante, que ce soit au niveau du casting, du scénario ou encore les effets spéciaux. Le côté violent de la série accentue encore plus loin l’idée des jeux sadiques et obscurs. Elle atteint même une note de 4,2/5 sur “AlloCiné”.



ANIME

GAMBLING SCHOOL

Le Jeu d'Intelligence où Chaque Pari Compte !



Imaginez-vous dans un lycée où chaque pari pourrait bouleverser votre vie. Bienvenue dans **Gambling School** (ou **Kakegurui** en japonais), un lycée où chaque décision compte où les examens sont remplacés par des jeux d'argent et la stratégie vaut bien plus qu'une simple note parfaite. Ici, c'est simple : soit vous gagnez, soit vous perdez et devenez le toutou (esclave) des gagnants.

L'histoire tourne autour de Yumeko Jabami, une jeune lycéenne apparemment douce et élégante, qui adore les jeux d'argent, mais pas pour l'argent. Elle aime le risque pur, la folie, l'excitation de perdre et ça la rend totalement imprévisible. Elle se retrouve dans une école où les élèves s'affrontent dans des jeux de plus en plus dangereux pour gravir les échelons sociaux, mais Yumeko non, elle, elle cherche juste à s'amuser.

Avec elle, chaque jeu est un combat excitant. Elle défie les règles, manipule les autres pour rendre le jeu de plus en plus intense. Mais elle n'est pas seule, à ses côtés, il y a Mary Saotome qui est une jeune fille ambitieuse qui n'hésite pas à tout parier pour réussir, ou encore Ryota Suzui, qui était juste un simple spectateur, mais il se retrouve pris dans la folie de Yumeko.



AlloCiné



MangasFan



L'anime **Gambling School** est basée du manga écrit par Homura Kawamoto et illustré par Tōru Naomura. Produit par le MAPPA a été diffusé en 2017 sur Netflix. La première saison a été réalisée par Yuuichirou Hayashi, et la deuxième a été co-réalisée par Kaori Makita. Il a eu un succès mondial avec la mise en scène exagérée, ses personnages fascinants et ses jeux inattendus. Avec deux saisons palpitantes et des stratégies audacieuses. Si vous aimez les paris qui vous mène à la victoire ou à la ruine, cette série est pour vous !





ANIME

Tokyo revengers

CHANGER LE PASSÉ POUR SAUVER L'AVENIR

Tokyo *Revengers* : entre violence et rédemption, un manga qui captive le monde entier .

L'histoire suit **Takemichi Hanagaki**, un jeune adulte de 26 ans au bout du rouleau. Sa vie monotone prend un tournant tragique lorsqu'il apprend que **Hinata Tachibana**, son amour d'enfance, a été tuée dans une altercation impliquant le Tokyo Manji-kai, un gang notoire. Mais ce drame n'est que le début : peu après, Takemichi est victime d'un accident qui le propulse 12 ans dans le passé, à l'époque de son adolescence et décide de changer le cours des événements pour sauver Hinata.



Tokyo Revengers n'est pas qu'une histoire de bagarres et de gangs. C'est une réflexion sur les choix qui façonnent nos vies et sur le pouvoir de changer, même face aux pires obstacles. En mélangeant voyage dans le temps, drames humains et relations intenses, Ken Wakui a créé une œuvre profondément marquante, qui continue de toucher des millions de lecteurs et spectateurs à travers le monde.

Pour ceux qui n'ont pas encore plongé dans cet univers, **Tokyo Revengers** est bien plus qu'un simple divertissement : c'est une leçon de courage et de résilience, à découvrir absolument.

Ken Wakui, déjà auteur de plusieurs mangas avant **Tokyo Revengers**, a trouvé avec cette œuvre un succès inédit. Publié dans le *Weekly Shōnen Magazine* entre 2017 et 2022, le manga a rapidement gagné en popularité, porté par une intrigue captivante et des personnages mémorables. Il a été récompensé par plusieurs prix et adapté en anime dès 2021, diffusé sur des plateformes comme Crunchyroll et Disney+. Deux films live-action, sortis en 2021 et 2023, ont également renforcé l'engouement autour de l'œuvre.



ANIME

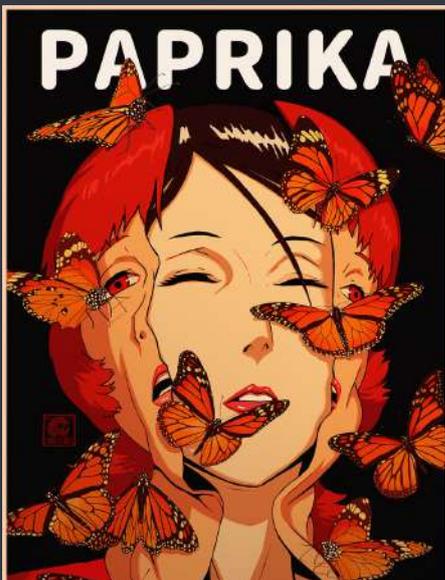
INES HADEF

PAPRIKA



cinemaniak

Quand le rêve dévore la réalité



Paprika est un film d'animation japonais sorti en 2006, réalisé par Satoshi Kon un visionnaire de l'animation japonaise. Il réalisera de nombreux films à succès et deviendra la référence dans son domaine inspirant des grands films hollywoodiens comme *Inception* (2010) de Christopher Nolan fortement inspiré par Paprika ou encore *Black Swan* de la même année réalisé par Darren Aronofsky, s'inspirant d'un de ses autres films, *Perfect blue*. *Paprika* a inspiré aussi la grande série de jeux vidéo *Persona* similaire dans son univers visuel. L'histoire nous plonge dans un futur proche au sein d'une équipe de chercheurs dans la psychiatrie. Celle-ci arrive à créer un produit révolutionnaire appelé Dc Mini, permettant de contrôler les rêves de leurs patients. Mais quand le prototype tombe entre de mauvaises mains, la réalité et le monde onirique se rassemblent et créent le chaos au sein de la société japonaise.

La protagoniste, faisant partie de l'équipe de chercheurs nommée Atsuko Chiba, a une double vie. Dans la réalité c'est celle d'une docteure froide et distante mais dans le monde des rêves, elle devient Paprika, jeune fille remplie de couleur et de joie. Ces deux vies créées la complexité du personnage et nous introduisent deux des thèmes principaux du film, l'acceptation de soi et l'identité

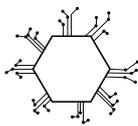
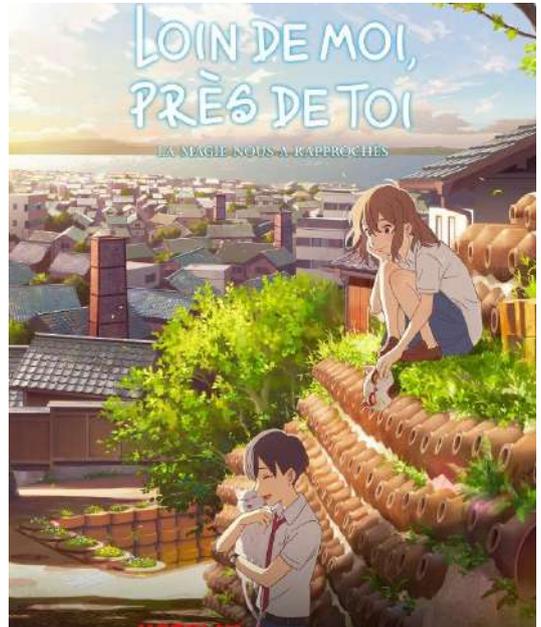
En effet, Paprika bien qu'ayant bientôt 20 ans, nous fait interroger sur des problématiques actuelles de notre société, comme la sous estimation de l'impact des rêves chez quelqu'un, les technologies et ses dérives, la psychiatrie et la résilience, ou encore l'inconscient collectif. Je vous invite à regarder ce film exceptionnel qu'est *Paprika*, et j'espère qu'ils vous introduira aux autres films du géant de l'animation japonaise, Satoshi Kon.

Mon top 3 de mes animés préférés



TOP 1 J'ai beaucoup aimé *Angel of death* pour son histoire avec beaucoup de suspense, et le côté tragique que prend la fin de l'animé. Les personnages sont attachants, et sont pleins de surprises, alors je vous le conseille fortement.

TOP 2 *Loin de moi près de toi*, je l'ai beaucoup apprécié pour sa romance et l'histoire touchante des deux protagonistes qui vont passer par beaucoup d'épreuves, avant de pouvoir vivre leur histoire d'amour.



TOP 3 Je vous présente *Pacific rim the black* que j'ai énormément apprécié lui aussi, pour le côté épique et fantastique de l'animé avec ses *kaiju* et les *jaeger*. Je vous le conseille pour ceux qui aiment tout ce qui est *kaiju*, combats et les ambiances post-apocalyptiques.

