



Communiqué de presse

Design japonais, 1950-1995

Exposition
du 14 février au 29 avril 1996
Forum

L'exposition *Design japonais, 1950-1995* permet de faire le point sur l'ensemble de la création industrielle au Japon depuis les quarante-cinq dernières années. Elle montre la diversité du design japonais, son évolution et ses points forts. Sur les deux niveaux du Forum, le parcours de l'exposition donne à voir quelques 300 objets sélectionnés pour leur qualité esthétique et leur portée historique dans de nombreux domaines : mobilier, design industriel, graphisme, packaging, objets de la table, textile et mode.

Cette exposition, à caractère historique, prolonge ainsi la manifestation pluridisciplinaire *Japon des avants-gardes, 1910-1970* qui avait été présentée au Centre Georges Pompidou en 1987.

L'histoire du design japonais est fortement liée à l'émergence du Japon en tant que grand pays industrialisé. Pendant les quinze années qui suivent la fin de la seconde guerre mondiale, le gouvernement prend une série de mesures pour inciter les fabricants à faire du design un important outil de promotion des ventes, du point de vue tant fonctionnel que formel, et une activité de soutien à l'exportation. Très vite, les produits finis japonais (motos, appareils photo, radios, téléviseurs) deviennent synonymes de qualité et le chiffre des exportations croît de manière fantastique.

Jusqu'en 1960, le Japon importe savoir-faire et techniques de production du monde occidental. La tradition nippone étant d'assimiler de multiples influences, les designers japonais se forment dans un vaste mouvement d'échanges théoriques et pratiques. Cette démarche contribue à créer l'image d'un Japon qui "copie" le modèle occidental, et plus particulièrement américain qui offre abondance et prospérité matérielles. Du mouvement Moderne, les japonais retiennent l'adéquation entre forme et fonction, la production en grande série et à bas prix.

Cependant, les designers japonais se différencient progressivement des canons du modernisme occidental et prennent assez vite conscience qu'ils peuvent exister sans imiter l'occident, en puisant dans leur héritage : *"la clarté, la pureté et la simplicité, voilà les trois idéaux esthétiques du vieux Japon. Nous devons retrouver les trésors de nos traditions et les faire revivre."*(Masaru Katsumie, 1954). A partir des années 60, certains designers japonais s'attachent à concevoir des produits de grande série pendant que d'autres perpétuent un art de vivre traditionnel en utilisant le bambou, le bois, le laque. Des créations, appliquées à l'emballage en particulier, restent liées aux anciennes techniques artisanales, comme le pliage du papier, par exemple. Les Japonais font alors leur entrée sur la scène internationale en associant ces techniques artisanales, ces traditions culturelles et esthétiques avec les technologies modernes. Il en résulte un design novateur et unique.

Le parcours de l'exposition

La scénographie de l'exposition se développe sur les deux niveaux du Forum :

- le niveau supérieur, immédiatement visible par le public, a la double fonction de créer un effet d'appel et d'introduire à la visite : cette "bande-annonce" présente un choix volontairement restreint d'objets, familiers ou insolites, comme le tabouret *Butterfly* de Sori Yanagi (1956), exemple du style traditionnel japonais revisité par un processus moderne, ou la très ergonomique moto de Yamaha (1989), intégrant technologie avancée et formes organiques.

- sur le niveau inférieur, le visiteur circule au travers d'une succession d'espaces regroupant des ensembles d'objets par thème, créateur ou secteur d'activité. Le parcours se développe selon une chronologie à rebours, dans l'ordre suivant :

- **les lampes et le travail du papier appliqué au packaging**, caractéristiques de l'artisanat nippon (Katsu Kimura, Isamu Noguchi),
- **le graphisme** caractérisé par la force émotionnelle, la virtuosité technique dans le détail et la couleur, l'abstraction dans le traitement graphique (Eiko Ishioka, Shigeo Fukuda, Tadanori Yokoo),
- **les tissus**, combinaison d'un artisanat millénaire et d'une démarche expérimentale de recherche de nouveaux matériaux (Makiko Minagawa, Eiji Miyamoto, Masakazu Kobayashi),
- **les vêtements, la mode** dont les créations réinterprètent librement le rapport corps/vêtement (Hanae Mori, Issey Miyake, Kenzo),
- **les objets de consommation, le design industriel** dont les caractères de base sont la simplicité, la compacité, la justesse du détail et l'introduction de formes organiques,
- **le mobilier**, véritable création artistique d'une grande liberté formelle (Rei Kawakubo, Team Zoo, Masanori Umeda, Shigeru Uchida),
- **Shiro Kuramata**, chef de file du nouveau design japonais, maîtrisant la maille d'acier, l'aluminium ondulé, le verre, la lumière pour imaginer des objets conceptuels et poétiques comme *Miss Blanche*, le *Meuble à tiroirs "Side II"*,
- **les accessoires de bureau**, tels la gamme *Team Demi* de Plus Corporation, déclinée dans cinq couleurs, de dimension réduite, qui peut être utilisée à la maison et au bureau,
- **les jouets en forme de robots ou de personnages fabuleux** qui peuplent les B.D. japonaises comme le premier robot télécommandé : *Radicon* de Masudaya Corporation,
- **les objets pour la table** (Masakichi Awashina, Tadashi Nakanishi),
- **l'image graphique des jeux olympiques au Japon**, imaginée par Yusaku Kamekura,
- **Sori Yanagi**, pionnier du design industriel au Japon, concevant des objets usuels aux formes pures et élégantes devenues très populaires,
- **les kimonos**, qui, depuis les années 80, reviennent dans l'affirmation d'un style et d'une identité japonais (Kako Moriguchi, Fukumi Shimura, Hiroshi Tajima).

Afin de donner une identité visuelle à l'exposition et de créer une cohérence forte entre tous les thèmes abordés dans le parcours, le japonais **Katsumi Komagata** a été invité à proposer une image graphique. Il a tracé un "signe" évoquant à la fois l'archipel japonais et les cinq décennies couvertes par l'exposition. Ce logo est décliné sur différents supports intégrés à la scénographie et sur les documents de l'exposition (couverture du catalogue, affiche, carton d'invitation).

Cette exposition est organisée par le Philadelphia Museum of Art avec le soutien de la E. Rhodes and Leona B. Carpenter Foundation et sera présentée à Osaka, au Suntory Museum, du 24 mai au 21 juillet 1996. Le commissariat à Paris a été confié à Marie-Laure Jousset.

Catalogue : premier ouvrage en français consacré à l'histoire des 45 dernières années du design japonais. Conçu par le Philadelphia Museum of Art. Prix : 320 F.

Reuves Parlées : Débat autour du design japonais avec, notamment, Charlotte Perriand et Katsumi Komagata. Mercredi 14 février à 18h. Petite Salle.

Atelier des enfants : "Les portes du design". Du 17 avril au 2 septembre.

1,2,3... Komagata : une exposition autour des livres pour enfants réalisés par le graphiste Katsumi Komagata est simultanément organisée à la médiathèque de la Cité des Sciences et de l'Industrie (20 février - 17 mars).

Direction de la communication

Attachée de presse : Anne-Marie Pereira

Tel : 44 78 40 69 / Fax : 44 78 13 02

Parcours de l'exposition

Le parcours de l'exposition se développe sur les deux niveaux du Forum :

Niveau haut

Immédiatement visible dès l'entrée dans le Centre, ce niveau de l'exposition fonctionne comme un signal et un appel. Le parti a été pris de mettre en valeur l'horizontalité du "plateau" : travailler la nature du sol ainsi que la qualité d'un grand espace calme et laissé vide où sont seulement disposés quelques objets.

Une petite partie seulement de ce niveau est accessible au public. De plan carré, décalée par rapport à l'orthogonalité du bâtiment, cette surface contribue à l'effet d'appel. C'est une sorte de sas préalable à la visite. Au sol est inscrite la première intervention du graphiste japonais Katsumi Komagata. Le cercle noir, les ellipses rouges et bleues deviennent une carte géante et schématique du Japon, sur laquelle le public circule et qui l'achemine vers la suite de la visite au niveau du sous-sol.

La zone non accessible est une vaste plage noire, sur laquelle viennent prendre place les objets sélectionnés comme étant emblématiques du design japonais. Meubles, véhicules, vêtements, objets de consommation divers sont placés hors contexte, dans des rapports d'échelle et de proximité inhabituels ; certains très "rares", d'autres extrêmement banalisés, doivent produire une impression d'étrangeté, susciter la curiosité.

Niveau bas

Quarante-cinq ans de production japonaise sont donnés à voir selon un parcours dont le principe général est une chronologie à rebours.

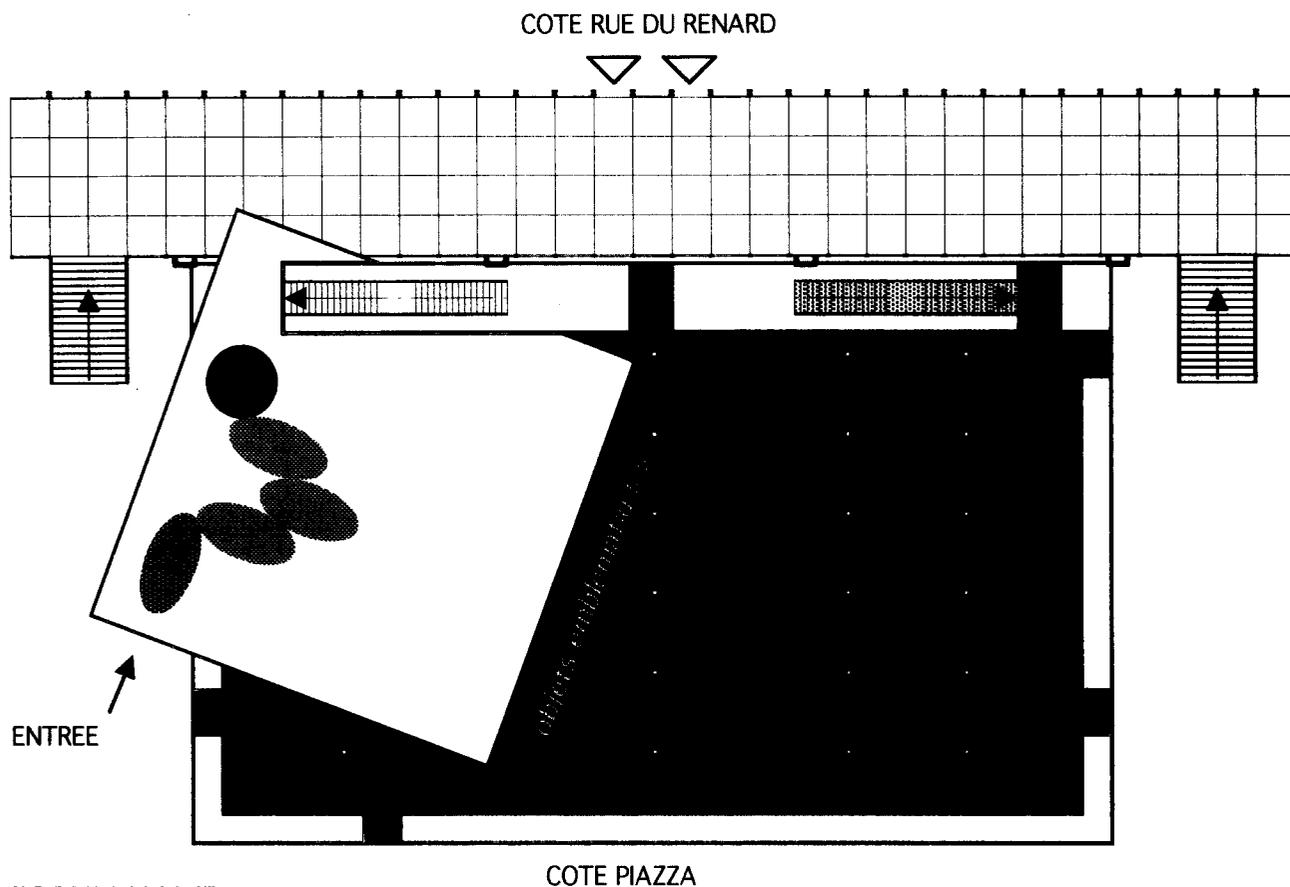
Des parois inscrites subdivisent l'espace en une succession de lieux très différenciés qui accueillent des ensembles d'objets rassemblés par thème, créateur ou secteur d'activité. D'un dessin très sobre, les socles, tablettes, vitrines, sont imaginés pour laisser la vedette aux objets, favoriser la perception de leur qualité formelle.

A cet environnement blanc et paisible vient se superposer un élément plus spectaculaire : sur environ soixante-dix mètres de long et suivant un tracé elliptique, des panneaux de toile de coton grège sont suspendus depuis le plafond jusqu'à quatre-vingt centimètres du sol. Inspirée des *noren*, portières en tissu marquées d'une inscription qui sont traditionnellement placées au seuil des maisons et des boutiques japonaises, cette installation a la triple fonction de délimiter l'espace, d'accompagner une déambulation et de suggérer des passages.

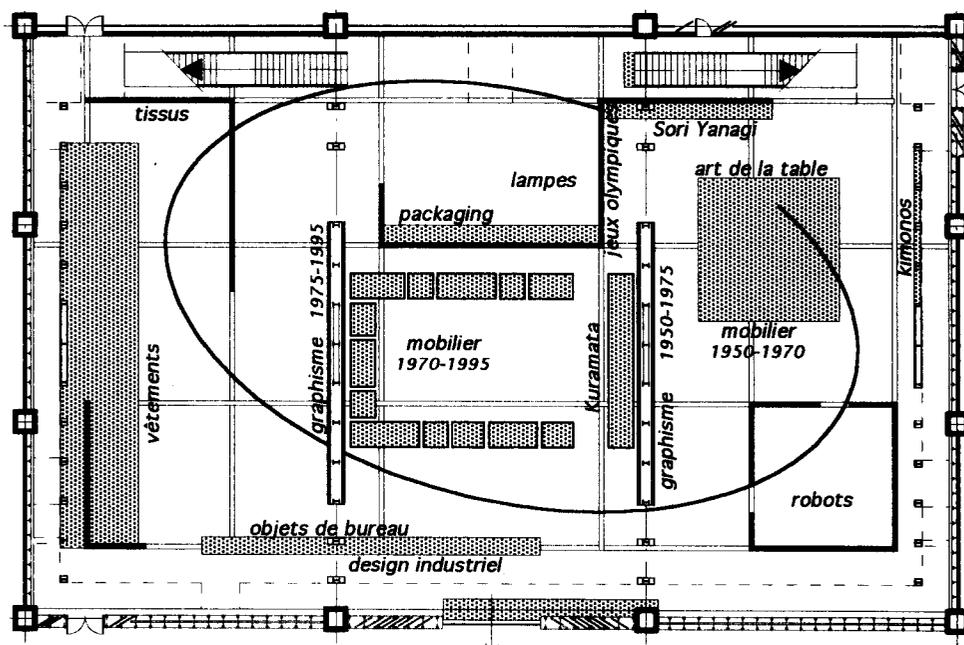
Face au premier *noren* qui devra être franchi, Katsumi Komagata intervient à nouveau. Par un jeu de décomposition et l'introduction d'aplats de couleurs vives, son image initiale en engendre quatre nouvelles. Transcriptions d'idéogrammes à l'usage des visiteurs occidentaux, elles expriment des concepts, choisis par le graphiste lui-même, pour approcher les objets exposés. Ce sont quatre "clés", introduisant un autre niveau de lecture. Chaque composition graphique est imprimée sur la cimaise d'entrée, accompagnée d'un court texte.

Enfin, en certains points particuliers du *noren*, les "clés graphiques" sont successivement sérigraphiées, en chevauchement sur deux bandes de toiles. Le public est incité à écartier les panneaux de tissu, traverser l'écran qui sépare une section de la suivante, se laisser engloutir par le signe même.

PLAN DE L'EXPOSITION



FORUM HAUT



FORUM BAS

DESIGN JAPONAIS 1950 - 1995

Scénographie : Michel Antonietri et Laurence Fontaine

SERVICE ARCHITECTURE ET RÉALISATIONS MUSEOGRAPHIQUES

Présentation des thèmes principaux

Le mobilier

L'après-guerre a été marquée par l'attrait pour le modernisme occidental. Parmi les influences étrangères, le style scandinave qui privilégie le bois naturel et une esthétique pure, puis le design italien coloré des années 60 sont des exemples stimulants pour les japonais. L'entreprise Tendo Mokko, en s'associant au designer Isamu Kemmochi, participe à cette expansion du design en produisant en grande série des meubles en bois contre-plaqué moulé qui deviendront très populaires. Reiko Tanabe crée son tabouret *Torii* en 1960, Isamu Kemmochi sa chaise *Kashiwado* en 1961.

Peu à peu, le mobilier japonais apparaît sur la scène internationale et les designers japonais sont invités à travailler aux Etats-Unis et en Europe. Shiro Kuramata fait une carrière internationale en concevant mobilier et architecture intérieure. Toshiyuki Kita crée la chaise *Wink* pour Cassina en 1980, Masamori Umeda le cabinet *Ginza Robot* pour Memphis en 1982.

- Sori Yanagi (1915-)

C'est avec Charlotte Perriand, collaboratrice de Le Corbusier, qu'il apprend le design et devient pionnier du design industriel au Japon. Il conçoit des objets usuels, aux formes pures et élégantes, devenus très populaires. Il évite la ligne droite trop fonctionnaliste et utilise des formes courbes, naturelles et maniables pour des objets domestiques : bouilloires, théières, carafes et tabourets dont le célèbre *Butterfly* (1956). Charlotte Perriand dit de lui : "*La beauté pour lui se trouve naturellement dans les objets produits pour la vie quotidienne par un artisanat intégrant la technique, l'usage et la sensibilité de la main de l'homme, des objets sincères et non gratuitement décoratifs*".

- Shiro Kuramata (1934-1991)

Cet inventeur de formes pousse les objets jusqu'à leur limite extrême "désintégrant les rapports qui lient la forme et la fonction" (Arata Isozaki). Il utilise la maille d'acier, l'aluminium ondulé, le verre, la lumière et imagine des objets conceptuels et poétiques, à la limite de la trace ou du signe, loin des formes conventionnelles. Ses objets semblent souvent immatériels et ambigus, pleins de mystère, en suspens dans l'espace, comme s'ils exprimaient l'idée d'une image virtuelle en trois dimensions. Le fauteuil *Miss Blanche* (1989), avec ses roses de papier rouge incluses dans de l'altuglass, suggère avec poésie la fragilité de l'amour. Les *Meubles à tiroirs courbes* (1970) évoquent pour Kuramata l'enfance où les tiroirs de ses commodes étaient pleins de jouets et de "trésors".

Le design industriel

Dans le Japon des années 50, qui met en place les bases de son système de croissance économique accélérée, le design devient une profession moderne. Pour la première fois, les fabricants engagent des designers afin d'améliorer les marchandises tant sur le plan fonctionnel que formel, de créer de nouveaux produits et d'en faire la publicité. Aux influences du Bauhaus, les japonais ajoutent des qualités de miniaturisation et de légèreté qui rendent les objets particulièrement performants et faciles d'emploi.

Sony avec le téléviseur portable ou la radio miniature (1959) de même que les produits Canon et Sharp sont les best-sellers des décennies d'après-guerre et demeurent encore très populaires.

L'évolution des dernières années a été de réintroduire une souplesse et des formes organiques dans des appareils à haute technologie. L'appareil photo *Photura* (1990) de Canon s'impose tant par sa facilité d'utilisation que par sa forme particulière et son confort ergonomique.

Les objets robots

Les jouets robots peuplent les mangas, ces B.D. japonaises, comme la vie quotidienne et font partie de l'imaginaire japonais. Très populaires, ils sont issus de l'univers des machines et de celui des personnages légendaires traditionnels. Le robot *Radicon* (1955) de Masudaya Corporation est le premier robot télécommandé. Il reçut un accueil enthousiaste au Japon.

Le graphisme

Les arts décoratifs traditionnels japonais ont prévalu jusqu'à la guerre. C'est seulement à partir de la reconstruction et en référence au style occidental que l'art graphique est né pour créer l'image moderne d'un pays dynamique et offensif. Les décennies 50/60 sont marquées par l'influence visuelle américaine. Tadanori Yokoo affirme la protestation des années 60 influencées par le pop'art et use de techniques aussi diverses que la sérigraphie, le collage de photographies et l'illustration.

Le graphisme japonais contemporain se caractérise par la force émotionnelle, le jeu de l'allusion, la virtuosité technique dans le détail et la couleur, l'abstraction dans le concept ou le traitement graphique. Les caractères propres à l'esprit japonais sont d'une spiritualité et d'une sérénité qui n'excluent pas la violence. Il est rare qu'une affiche commerciale désigne le produit ou la marque. Tout est art de glissement et de liberté. L'art graphique est devenu une signature de l'identité et de l'esthétique japonaises.

La mode

Bien que le vêtement se soit occidentalisé au Japon dès les années 50, par simple phénomène d'imitation, depuis les années 70 la mode japonaise est apparue sur la scène internationale avec des créations qui réinterprètent librement le rapport corps/vêtement. Hanae Mori puise son inspiration dans le répertoire pictural, calligraphique et décoratif japonais et utilise souvent des textiles raffinés tels que le crêpe de Chine ou la soie.

Issey Miyake imagine des sculptures, des cuirasses de samouraï ou des bustiers moulés comme une armure. Kenzo multiplie les mélanges, les superpositions et les combinaisons qui font ressurgir la mémoire des folklores régionaux et des kimonos.

Dans les années 50, le port du kimono était réservé aux grandes occasions. Les années 80 le voient revenir dans l'affirmation d'un style et d'une identité japonais. Il est relié à toute la filière artisanale du textile. De grands artisans ont fait entrer le kimono japonais dans le patrimoine national. Kako Moriguchi utilise les procédés de teinture "Yuzen" et la peinture japonaise traditionnelle et emprunte ses motifs à la nature. Fukumi Shimura : ses kimonos de soie, tissés à la main, restituent les motifs décoratifs traditionnels (cercles, lignes).

Le textile

Les tissus populaires appartiennent à la fabrication traditionnelle japonaise. La production de textiles était destinée au vêtement, aux habits de cérémonie ainsi qu'à l'aménagement intérieur de la maison (futon, noren). Les designers textiles ont combiné cet artisanat millénaire avec une démarche expérimentale de recherche de nouveaux matériaux et de techniques empruntées aux technologies de pointe. Les tissus contemporains créés par Makiko Minagawa, Eiji Miyamoto, les travaux en fibres expérimentales de Masakazu Kobayashi sont représentatifs de l'évolution des textiles. Junichi Arai applique les techniques traditionnelles de teinture et de plissage à des textiles réalisés avec des fils de polyester, d'aluminium et de résine.

Le matériau papier

Le travail du papier, le pliage, le froissage sont caractéristiques de l'artisanat nippon et se retrouvent particulièrement dans la fabrication des lampes et des packagings. Offrir un cadeau ou l'envelopper relève d'un cérémonial ancien fortement ancré dans la population japonaise. Les designers déploient une grande virtuosité dans la réalisation de boîtes qui sont à la fois contenant et objet décoratif. Celles de Katsu Kimura, par exemple, ingénieuses, jouent l'effet de surprise en révélant des couleurs et formes multiples. Les lampes fabriquées en papier, telles les "akaris" d'Isamu Noguchi expriment : *"la légèreté comme essence et la lumière comme utilité"*.

Cette exposition est organisée par le Philadelphia Museum of Art avec le soutien de la E. Rhodes and Leona B. Carpenter Foundation.

Commissaire

Marie-Laure Jousset assistée de Sandra Schlittler

Commissaire adjoint

Nicole Chapon-Coustère

Scénographes

Michel Antonietri et Laurence Fontaine

Image graphique de l'exposition

Katsumi Komagata

Liste des créateurs et entreprises exposés

Yusuke AIDA	Mitsuo KATSUI
Yusai AKAJI	Yosei KAWAJI
Shigeru AKIZUKI	Kyoichiro KAWAKAMI
Alps Shoji Company	Motomi KAWAKAMI
Junichi ARAI	Yoshimasa KAWAKAMI
Michio ARAI	Rei KAWAKUBO
Masakichi AWASHIMA	Kazuo KAWASAKI
Hiroshi AWATSUJI	Isamu KENMOCHI
Kiyoshi AWAZU	Kenmochi Design Associates
Bandai	KENZO
Bridgestone Cycle Company	Katsu KIMURA
Canon	Toshiyuki KITA
Daisaku CHOH	Yoshiko KITAGAWA
Chubu Design Research Center	Setsuo KITAOKA
Hiroshi EGAWA	Masakazu KOBAYASHI
Eitaro - Sohonpo	Iwataro KOIKE
Kazuko FUJIE	Takashi KONO
Kenji FUJIMORI	Jiro KOSUGI
Shigeo FUKUDA	Yoshiaki KUBOTA
Saburo FUNAKOSHI	Keiko KUMAGAI
Tetsuya FURUKAWA	Shiro KURAMATA
GK Design	Natsuki KURIMOTO
Michio HANYU	Tatsuaki KURODA
Hiromu HARA	Masayuki KUROKAWA
Tokio HATA	Takeshi KUSUMOTO
Yoshio HAYAKAWA	Yoshihisa MAITANI
Hayakawa Metal Works	Zenichi MANO
Satoru HIBINO	Masudaya Corporation
Takuo HIRANO	Mashiki MASUMARA
Akio HIRATA	Katsuo MATSUMURA
Keiichi HIRATA	Shin MATSUNAGA
Keiko HIROHASHI	Toru MATSUSHITA
Eiji HIYAMA	Matsushita Electric Industrial Com.
Toyo HO	Hiroyuki MATSUYAMA
Honda Motor Company	Makiko MINAGAWA
Yoshisada HORIUCHI	Issey MIYAKE
Gan HOSOYA	Eiji MIYAMOTO
Takenobu IGARASHI	Koji MIZUTANI
Rokansai IIZUKA	Hanae MORI
Rokuhei INOUE	Masahiro MORI
International Industrial Design	Kako MORIGUCHI
Fujiwo ISHIMOTO	Hiroshi MORISHIMA
Eiko ISHIOKA	Shutaro MUKAI
Arata ISOZAKI	Reiko MURAI
Kenji ITOH	Kazumasa NAGAI
Shinji IWASAKI	Makoto NAKAMURA
Yoshiharu IWATA	Tadashi NAKANISHI
Kozo KAGAMI	NEC Corporation
KAK Design Group	Nido Industrial Design Office
Shozo KAKUTANI	Takeshi NII
Yusaku KAMEKURA	Nikon Corporation
Shuya KANEKO	Nintendo Corporation
Takashi KANOME	Nippon Kogaku
Akemi KASHIMA	Isamu NOGUCHI
	Teruaky OHASHI

Kozo OKADA
Sinya OKAYAMA
Akio OKUMURA
Olympus Optical Company
Plus Corporation
Popy
Makoto SAITO
Sanyo Electric Company
Toshimitsu SASAKI
Koichi SATO
Seiko Corporation
Keisuke SERIZAWA
Sharp Corporation
Tadao SHIMIZU
Fukumi SHIMURA
Shounsai SHONO
Sony Corporation
Reiko SUDO
Kokei SUGIURA
Tomoyuki SUGIYAMA
Yoichi SUMITA
Hiroshi TAJIMA
Akiraka TAKAGI
Reiko (Murai) TANABE
Ikko TANAKA
Yoshitaka TANAKA
Teikoku Sen-i Company
Tendo MOKKO
Masatoshi TODA
Tokyo Telecommunications Engineering
Corporation

Tomix
Katsuhei TOYOGUCHI
Shigeru UCHIDA
Masanori UMEDA
Kunibo WADA
Katsuji WAKISAKA
Riki WATANABE
Tokuji WATANABE
Hirosuke WATANUKI
Water Studio
Tamotsu YAGI
Yamaha Corporation
Yamaha Motor Company
Yohji YAMAMOTO
Ryuich YAMASHIRO
Yoshiro YAMASHITA
Sori YANAGI
Tadanori YOKOO
Mosuke YOSHITAKE
Samiro YUNOKI
Team ZOO

Quelques biographies

Mobilier

- Sori YANAGI (1915-)

Né en 1915, S. Yanagi, pionnier du design industriel au Japon, commence par étudier la peinture à l'huile à l'Ecole des Beaux-Arts de Tokyo de 1936 à 1940. Il travaille ensuite pour l'agence de l'architecte Junzo Sakakura. En 1942, il s'associe avec la designer française Charlotte Perriand, venue à Tokyo conseiller les entreprises japonaises en vue d'améliorer le design des produits. C'est d'elle qu'il apprend, selon ses propres termes, le processus du design. En 1947, il abandonne l'architecture pour étudier le design industriel. En 1952, il ouvre à Tokyo sa propre agence, le Yanagi Industrial Design Institute. Cette même année, il obtient pour sa combinaison radio/tourne-disque intégré le premier prix Mainichi de design industriel, qui vient de se créer. De nombreuses récompenses nationales ou internationales lui seront décernées, notamment en 1957 la médaille d'or de la Triennale de Milan. Il travaille dans des domaines aussi divers que le mobilier en bois, l'électroménager, les transports ou la céramique, et utilise une vaste gamme de matériaux, comme le plastique, l'aluminium ou l'acier inoxydable. On lui doit la création des torches olympiques des jeux de Tokyo en 1964 et de ceux de Sapporo en 1972. Il est l'un des membres fondateurs de la Japan Industrial Designer Association, créée en 1952. L'année suivante, il rejoint le Japan Committee on Industrial Design (actuellement le Japan Design Committee). De 1953 à 1954, il enseigne au Woman's Art College de Tokyo, puis, à partir de 1954, à l'université des Arts and Crafts de Kanazawa (section design industriel). Il écrit sur le design quantité d'ouvrages, publiés en anglais comme en japonais. En 1977, il devient directeur du Japan Folk Crafts Museum de Tokyo, fondé en 1936 par son père, Soetsu Yanagi -qui avait été à la tête, au début du XXe siècle, d'un mouvement pour les arts populaires-. S. Yanagi reçoit en 1981 la Médaille d'honneur pour l'ensemble de sa contribution à la culture japonaise.

- Shiro KURAMATA (1934-1991)

Shiro Kuramata fut un audacieux inventeur de formes dans les domaines du mobilier et de la décoration d'intérieur. Sa carrière fut internationale plutôt que typiquement japonaise. Utilisant toute la palette des matériaux industriels - grillage métallique, tôle ondulée, câble d'acier ou verre -, il a produit des effets conceptuels, poétiques. Après avoir suivi un enseignement traditionnel à l'Ecole polytechnique de Tokyo (section travail du bois), il fait ses débuts, en 1953, à l'usine de meubles de la société Teikoko Kizai. Il étudie la décoration à l'Ecole de design Kuwasawa à Tokyo, avant de travailler, à partir de 1957, pour San-Ai, puis en 1964, pour le département architecture intérieure du grand magasin Matsuya.

En 1956 il ouvre sa propre agence à Tokyo. *Furnitures with drawers*, 1967, sa première création de mobilier industriel comporte des tiroirs logés de façon inattendue dans et autour de formes par ailleurs conventionnelles, ou empilés en de hautes pyramides montées sur roulettes. A partir de 1970, il dessine des meubles audacieux aux formes irrégulières, et vers le milieu des années 70 il commence à utiliser des matériaux dans des contextes qui subvertissent leurs sens, ce qui aboutira à des créations comme la table en verre avec des pieds en caoutchouc en forme de balles de fusil *Table with rubber legs* (1976), les étagères acryliques lumineuses qui semblent flotter *Lighting shelves* (1978), la table *Latitude nord* (1985) posée en apparence de manière précaire sur des pieds de forme conique en grillage d'acier, et la chaise *How High the Moon* entièrement en grillage d'acier. S. Kuramata crée des intérieurs d'un caractère aussi expérimental et novateur que ses meubles, à commencer par le *Judd Club de Tokyo* (1969), aux murs composés de tubes d'acier inoxydable superposés, puis l'ensemble de magasins qu'il conçoit pour le couturier Issey Miyake à Tokyo, Paris et New-York - en particulier la boutique Issey Miyake

Men, avec ses colonnes en grillage métallique, dans le grand magasin Shibuya Seibu à Tokyo (1987). Juste après sa mort se tiendra, en 1991, à la Ma Gallery à Tokyo, une exposition présentant sa dernière création, *Sealing of Dreams*, encore à l'état de prototype.

Design industriel

- GK DESIGN

Le GK (Groupe Koike) est fondé en 1953 par quatre étudiants - Kenji Ito, Shinji Iwasaki, Kenichi Shibata, Harutsugu Koike - de l'Université nationale des Beaux-arts de Tokyo. Il deviendra l'une des plus grandes agences de design industriel au Japon. La première création du groupe, un piano droit, est destinée à un concours de design lancé par Nippon Gakki, qui deviendra l'un de ses principaux clients. Jusqu'en 1965, l'agence se consacre surtout au design d'objets faisant appel à de nouvelles techniques de production : une série de motos pour Yamaha, des bicyclettes pour Maruishi et la célèbre bouteille de sauce de soja Kikkoman. Entre 1965 et 1975, elle s'investit dans des projets plus vastes, notamment pour l'Expo 70 d'Osaka ou pour le Kyoto Trust Bank. Le GK fonde à partir de 1975 cinq filiales qui fournissent aux entreprises toute une gamme de services de design. Il s'agit de cinq sociétés spécialisées : GK Inc. se consacre à la conception du design de produits, GK Sekkei à l'architecture, à l'urbanisme et au design de l'environnement, GK Graphics à toute une gamme de services graphiques allant de la création d'images de marque pour les sociétés aux emballages ou aux éléments d'ordinateurs; GK Dynamics s'occupe du design de motocyclettes et d'articles de sport ou de loisirs, et GK Tech. de la technologie et des transports.

Graphisme

- Shigeo FUKUDA (1932-)

Né en 1932, Shigeo Fukuda est reconnu internationalement comme l'un des graphistes les plus innovateurs de sa génération; il gagne son premier concours d'affiches à l'âge de 11 ans, et il est encore au collège quand il publie sa première bande dessinée. Diplômé en 1956 de l'Université nationale des Beaux-arts et de la musique de Tokyo, il travaille chez Ajinomoto, dans le département publicité, avec Mitsuo Katsui. En 1958, il participe à la création de l'agence de design graphique Deska, où il travaille avec Takashi Kono, puis s'établit à son compte en tant que designer indépendant en 1959. En 1960, il rencontre à la World Design Conference (WoDeCo) de Tokyo le designer italien Bruno Munari, dont l'oeuvre graphique et les créations de jouets auront, selon les propres mots de Shigeo Fukuda, une influence déterminante sur sa carrière. Après la naissance de sa fille en 1963, Shigeo Fukuda commence à dessiner des jouets et des livres illustrés, qui feront l'objet d'une exposition *Choses et jouets japonais : les créations de Shigeo Fukuda*, présentée en 1967 à la galerie IBM de New York, puis à Amsterdam, à Londres et à Milan.

L'oeuvre graphique de Shigeo Fukuda est aussi exposée en Europe, notamment à Brno, en Tchécoslovaquie, lors de la Biennale du design graphique, où elle est régulièrement primée de 1966 à 1980. Le talent de Shigeo Fukuda ne passe pas inaperçu au Japon, où il est invité en 1965 à participer à l'exposition Persona, au cours de laquelle il reçoit le prix Mainichi de design industriel, qu'il partage avec d'autres designers. En 1970, il recevra à nouveau un prix Mainichi pour ses jouets en trois dimensions. De son inspiration créatrice naîtront au fil des ans toutes sortes de produits : affiches, livres, calendriers, créations graphiques pour l'Expo 70 d'Osaka et pour les Jeux Olympiques d'hiver de Sapporo en 1972, jouets, origami, sculptures, installations, expositions, etc. Il recevra de nombreuses récompenses, dont les médailles d'or et d'argent à la Biennale internationale de l'affiche à

Varsovie, le prix du Design du livre décerné par les éditions Kodansha en 1980, le prix de l'association japonaise des arts de l'étalage en 1980 et en 1981, le prix Mainichi d'art en 1986 et la médaille du New York Art Directors Club Hall of Fame en 1987.

Mode

- Rei KAWAKUBO (1942-)

Asymétriques, surdimensionnés, les vêtements en noir et blanc de Rei Kawakubo sont parfois pliés, plissés, ou criblés de trous; ils défient les lois traditionnelles et conventionnelles de la mode lorsqu'ils sont présentés à Paris et New York au début des années 80. Tout en étant reconnue comme l'une des créatrices les plus révolutionnaires de l'avant-garde de la mode, Rei Kawakubo parviendra à commercialiser ses vêtements avec un tel succès que le chiffre d'affaires de sa maison "Comme des garçons" s'élèvera en 1992 à 100 millions de dollars. Diplômée en 1964 de la faculté des Beaux-arts de l'université Keio de Tokyo, Rei Kawakubo trouve du travail dans le département Relations publiques d'Asahi Chemical Industry. Devenue en 1967 styliste indépendante, elle se rend compte que les tissus dont elle a besoin ne se trouvent pas sur le marché et elle en vient à les concevoir et à les fabriquer elle-même. Ce n'est qu'en 1975 que Rei Kawakubo présente ses vêtements pour la première fois à Tokyo où elle ouvrira l'année suivante une boutique. En collaboration avec l'architecte Takao Kawasaki, elle crée un espace intérieur minimaliste qui sera le modèle des 260 boutiques qui seront ultérieurement ouvertes. Elle présente sa première collection à Paris en 1982. Ses vêtements offrent au regard des silhouettes auxquelles il semble manquer des morceaux ; ils tombent en plissés surprenants et les clients ont parfois besoin d'un mode d'emploi pour les enfiler. En 1993, tous ses tissus sont délibérément décolorés, les coutures et les pinces n'ont pas été repassés.

Rei Kawakubo lancera en 1988 son propre magazine grand format *Six* dont la publication coïncide avec la présentation des collections semestrielles de "Comme des garçons". Elle a reçu en 1985 le prix Mainichi et a été la première japonaise lauréate du prix Veuve Cliquot, en France, en tant que "business woman de l'année".

Tissu

- Junichi ARAI (1932-)

Junichi Arai, l'un des designers de tissus les plus innovants au monde sur le plan technologique, est né en 1932, dans une famille de tisserands établie à Kiryu, centre traditionnel de l'industrie textile. Il commence sa carrière dans l'atelier de kimonos de son père et suit des cours sur le textile à la Gunma University de Kiryu. Au milieu des années 50, il entreprend des expériences avec des fils métalliques et des fibres modifiées chimiquement. Au cours des années 70, il est le premier à explorer les possibilités d'application de l'ordinateur au design industriel et à la production. En utilisant pour programmer les métiers à tisser jacquard des cartes perforées extrêmement complexes, fabriquées à l'aide d'ordinateurs, Arai apporte de nouvelles possibilités à l'industrie du textile : il tisse des tissus quadruples, comportant des designs différents sur chaque surface, et d'autres étoffes d'une complexité inédite. A partir des années 80 il expérimente également plusieurs méthodes de finitions high-tech : il utilise notamment une machine qui transfère les impressions par la chaleur pour créer des textures et des motifs extraordinaires. Ces tissus seront utilisés par les couturiers Issey Miyake et Rei Kawakubo. J. Arai recevra en 1983 le prix spécial Mainichi de la mode et sera promu en 1987 Honorary Royal Designer for Industry par les Britanniques.

Packaging

- Katsu KIMURA (1934-)

Katsu Kimura est l'un des designers d'emballages japonais les plus connus. Exerçant ses talents aussi bien à mettre en forme le papier qu'à le décorer en surface, il crée des emballages nouveaux, souvent pleins d'humour, pour toutes sortes de produits, des cosmétiques aux produits alimentaires en passant par les alcools ou le linge de maison. Né à Tochigi en 1934, dans la préfecture d'Ibaraki, il poursuit ses études à l'Institut japonais d'art publicitaire de Tokyo, dont il sort diplômé en 1956. En 1960, il crée la Packaging Direction Company, qu'il continue de diriger lui-même aujourd'hui. Il présente sa première exposition personnelle à Tokyo en 1968 ; d'autres suivront à Tokyo, Osaka et New-York. Il sera l'un des quatre designers d'emballages qui présenteront leurs créations en 1981 et 1988 à l'exposition *4 Boxers* de la galerie Ginza Wako, à Tokyo. Il recevra de nombreuses récompenses, dont le prix du Club des directeurs artistiques de Tokyo en 1981 et 1984 et le prix du jury de l'Association japonaise des designers d'emballages en 1964, 1974 et 1985.

L'image graphique de l'exposition par Katsumi Komagata

- Katsumi KOMAGATA

Katsumi Komagata, graphiste, est né en 1953 dans la région de Shizuoka.

Après avoir travaillé pour le Nippon Design Center, il part en 1977 aux Etats-Unis et travaille aux ateliers de design de P.M.G. à Los Angeles puis au bureau directeur de C.B.S. à New York. En 1981, il reçoit la médaille d'argent du Club des directeurs artistiques de New York et entre au groupe Schechter pour lequel il conçoit la ligne graphique et l'emballage des produits. De retour au Japon, il ouvre sa propre agence "One Stroke", en 1986. Ses travaux seront exposés l'année suivante à l'Espace des nouveaux designers à Tokyo. En 1990, il publie les trois premiers titres de *1, 2, 3 ... Komagata*, une série de petits livres illustrés destinés aux enfants, qui allient pliage, découpage et graphisme.

Après avoir exposé au Musée de Niigata (1992) et à Osaka (1993), l'ensemble de son travail éditorial pour les enfants est présenté pour la première fois en France par l'association *Les 3 ourses*, en 1994, à la Maison du Livre, de l'Image et du Son de Villeurbanne, puis à Strasbourg. Parallèlement à ses activités graphiques, il est membre actif du Conseil de la ville de Tokyo pour l'amélioration de l'environnement pour les enfants depuis 1993.

En 1995, le Centre Georges Pompidou l'invite à concevoir l'image graphique de l'exposition *Design Japonais, 1950 - 1995* et la médiathèque de la Cité des Sciences et de l'Industrie organise une exposition autour de ses livres pour enfants.

Autour de l'exposition

Le catalogue

Editions du Centre Georges Pompidou

Nombre de pages : 250

Nombre d'illustrations : 255

Prix : 320 F

Il s'agit du premier ouvrage en français consacré à l'histoire des 45 dernières années du design japonais. Largement illustré, ce catalogue est écrit par Kathryn B. Hiesinger et Felice Fischer avec la contribution d'une quinzaine de critiques, historiens et designers japonais.

La version française est complétée par un texte de Charlotte Perriand relatant son expérience japonaise à partir des années 40 ainsi que par un texte de J.L. Azizollah de l'agence Carré Noir.

Il comprend aussi des notices détaillées sur les oeuvres présentées dans l'exposition ainsi que les biographies des principaux designers et une bibliographie générale sur le thème.

Le carnet du visiteur

Document pédagogique gratuit publié par le Centre Georges Pompidou. Il présente les principaux thèmes et retrace le parcours de l'exposition.

Les visites de l'exposition

Visites régulières : visite gratuite sur présentation du billet d'entrée

mercredi à 18h30 et dimanche à 15h30

Visites de groupes : sur inscription au 44 78 46 73

Une conférence / débat

Mercredi 14 février 1996 à 18h. Petite Salle. Débat autour du design japonais en présence de Charlotte Perriand avec notamment Katsumi Komagata et Marie-Laure Jousset.

Atelier des enfants

"Les portes du design". Du 17 avril au 2 septembre.

Pour permettre aux enfants d'aborder les processus de création et de fabrication des objets de tous les jours, un parcours interactif leur propose : expériences tactiles, outils à manipuler, jeux de reconnaissance et d'observation.

Informations pratiques :

Horaires d'ouverture du Centre Georges Pompidou :

du lundi au vendredi : 12h - 22h (sauf le mardi, jour de fermeture)

samedi et dimanche : 10h - 22h

Prix d'entrée de l'exposition : 27 F - 20 F (tarif réduit)

Liste des diapositives de presse

DIAPPOSITIVES COULEURS

1. Uniforme de pompier, 1983
Teikoku-Sen-I Company1.
polyamide aramide
2. Bustier, automne-hiver 1980
Issey MIYAKE
plastique
Philadelphia Museum of Art.
Ph. : Graydon Wood
3. Ensemble manteau, chemise et pantalon,
automne-hiver 1984-1985
Takado KENZO
laine
4. Robe de soirée et cape, printemps-été 1986
Hanae MORI
soie imprimée et brodée
5. Tissu "Sou", 1988
Hiroshi AWATSUJI
coton sérigraphié
Collection Hiroshi AWATSUJI, Tokyo
6. Kimono "Patchwork", 1994
Fukumi SHIMURA
pongee
Shiga Prefectural Museum
7. Kimono "Robe of feathers"
Kako MORIGUCHI
soie
Shiga Prefectural Museum
8. Lampe "AndOn-Zukin", 1994
Takenobu IGARASHI
papier et plexiglass
Yamada Shomei Lighting Co., LTd.
9. Lampe "Akari", 1960-1970
Isamu NOGUCHI
Collection Mnam/Cci
Photo J-C Planchet/CNAC GP
10. Fauteuil "Kashiwado", 1961
Isamu KENMOCHI
cèdre du Japon laqué
Tendo Company LTd.
11. Chaise, 1958
Isamu KENMOCHI
rotin
Musée, Université d'art Musashino,
Tokyo
12. Fauteuil à bascule, 1972
Takeshi NII
acier, bois et toile
Musée, Université d'art Musashino,
Tokyo
13. Cabinet, 1992
Shigeru UCHIDA
bois bubinga et chêne de Slavonie
UMS-Pastoe B. V., Utrecht
Photo : Katsuhisha SANO
14. Fauteuil "Fufu", 1986
Toyo ITO
Japan Airlines, Paris
Ph. : G. Meguerditchian/CNAC GP
15. Fauteuil "Wink", 1980
Toshiyuki KITA
acier et mousse de polyuréthane
Philadelphia Museum of Art
16. Lampadaire "Ariake", 1983
Motomi KAWAKAMI
papier, acrylique et aluminium
Bushy Company, Tokyo
17. Meuble à tiroirs "Side II", 1970
Shiro KURAMATA
bois laqué
Philadelphia Museum of Art
18. Fauteuil "How High the Moon", 1986
Shiro KURAMATA
acier
Philadelphia Museum of Art
19. Tourne-disque et radio, 1952
Sori YANAGI
bois, plastique et métal
Yanagi Product Design Institute, Tokyo

20. Cruche, 1958
Sori YANAGI
acier inoxydable et bakélite
Yanagi Product Design Institute, Tokyo
21. Tabouret "Butterfly", 1956
Sori YANAGI
contre-plaqué et métal
Collection Mnam/Cci
22. Affiche "Moisawa & Company", 1985
Mitsuo KATSUI
Collection Mitsuo Katsui, Tokyo
23. Affiche "Victory", 1975-1976
Shigeo FUKUDA
Musée, Université d'art Musashino, Tokyo
24. Affiche JO 1964, Tokyo, 1961
Yusaku KAMEKURA
Musée, Université d'art Musashino, Tokyo
25. Affiche exposition "Persona", 1965
Tadanori YOKOO
Musée, Université d'art Musashino, Tokyo
26. Enceintes "Bubble Boy", 1986
Tomoyuki SUGIYAMA
céramique
Inax Corporation, Tokoname
27. Téléviseur, 1959
Sony Corporation, Tokyo
Collection Roger Handy, Los Angeles
28. Radio Sony, 1957
Tokyo Telecommunications Engineering Corporation, Tokyo
Collection Roger Handy, Los Angeles
29. Motocyclette "Morpho II", 1989-1991
GK Design
plastique armé de fibre et aluminium
Yamaha Motor Company, Hamamatsu
30. Série de robots transformeurs "King of Beasts Five Lions", 1981
POPY, Tokyo
Collection William Hiesinger, Philadelphia
31. Téléphone "Robo", 1987
Sanyo Electric Company, Osaka
matières plastiques
Sanyo Electric Company LTd., Osaka
32. Appareil photographique "Photura", 1990
Canon, Tokyo
résine de polycarbonate armée de fibre de verre
Canon Inc., Tokyo
33. Chaise roulante "Carna", 1989
Kazuo KAWASAKI
titane
Collection Kazuo Kawasaki, Fukui
34. Accessoires de bureau "Team-Demi", 1984-1985
Plus Corporation, Tokyo
matières plastiques
Collection privée
35. "Tower Ashtray", 1964
Kenmochi Design Company, Tokyo
acier chromé et mélamine
Philadelphia Museum of Art
36. Flacons pour la sauce de soja, 1971
Tadashi KAKANISHI
bois laqué
Philadelphia Museum of Art
37. Emballage "Mold Packo" pour Tsutsumu, 1992
Takashi KANOME
papier
Collection Takashi Kanome, Tokyo
38. Récipient à saké, 1987
Akiraka TAKAGI
cèdre laqué
Odate Craft Company, Odate
39. Bouteille à shochu Komako, 1985
Shuya KANEKO et GK Design
verre dépoli
Collection privée
40. "Box and Cox", depuis 1979
Katsu KIMURA
papier imprimé
Katsu Kimura et Reinhold-Brown Gallery, New-York

41. Emballage pour Kibun, 1977
Shin MATSUNAGA
papier imprimé
Collection Shin Matsunaga, Tokyo

42. Emballage pour Eitaro-Sohonpo,
1975
Eitaro-Sohonpo
papier imprimé
Eitaro-Sohonpo Company LTd., Tokyo

43. Emballage pour Hyobando, 1972
Akemi KASHIMA et Yoshimasa
KAWAKAMI
offset sur carton
Collection Akemi Kashima, Tokyo

44. Affiche "Bubble", 1989
Koichi SATO
offset
Museum für Gestaltung, Zürich

45. Affiche "Alpha Cubic", 1987
Makoto SAITO
offset
Museum für Gestaltung, Zürich

46. Affiche UCLA Asian Performing Arts
Institute, 1981
Kiyoshi AWAZU
offset
Museum für Gestaltung, Zürich

47. Chaise Séville Expo'92 avec
traduction intégrée, 1992
Toshiyuki KITA
fibre de verre, acier
Toshiyuki KITA, Osaka

48. Affiche de l'exposition "Design
JAPONAIS 1950-1995", 1996
Katsumi Komagata
Centre Georges Pompidou

LISTE DES PHOTOGRAPHIES NOIR/BLANC :

1. Caméra écru, 1989
Olympus Optical Co., LTD.
plastique et métal
Olympus Corporation

2. Bustier, automne-hiver 1980
Issey MIYAKE
plastique
Philadelphia Museum of Art

3. Katsu Kimura Package Direction, 1980
Katsu KIMURA

4. Radicon Robot, 1955
MASUDAYA
Collection privée

5. Affiche JO Sapporo 1972, 1966
Kazumasa NAGAI

6. Emballage pour bonbons Muhoan-Sohke, 1987
Watanuki HIROSUKE
papier
Muho-an Soke, Inc.

7. 12 emballages pour Kibun Canned Food, 1977
Matsunaga SHIN
encre sur papier