

**du 7 avril
au 30 juin**

–
**vendredi
6 avril**

Visite de presse : 13h
Suivi d'un buffet-déjeuner

Navette depuis Paris
sur réservation

–
**samedi
7 avril**

Vernissage avec conférence
de l'artiste Mutsumi TSUDA : 15h

Navette depuis Paris
sur réservation

Kodomo No Kuni Enfance et aires de jeux au Japon

**en partenariat avec La Maréchalerie à
Versailles et le FRAC Grand Large –
Hauts-de-France à Dunkerque**

Avec les œuvres de Kasumi FUJISAWA, Le Gentil Garçon, Fujio KITO, Isamu NOGUCHI, Tadashi ONO, Kohei SASAHARA, Mitsuru SENDA, SHIMABUKU, Mayu SOEDA, Constance SOREL, Soni TAKEURA, Mutsumi TSUDA et Yohei YAMAKADO

Commissaire invité: Vincent Romagny

Micro Onde, Centre d'art de l'Onde
8 bis, avenue Louis Breguet
78140 Vélizy-Villacoublay
microonde@londe.fr / londe.fr
01 78 74 39 17



#kodomonokuni

Relations avec la presse

Marie Dernoncourt
01 78 74 39 17 / 06 19 77 32 89
mariedernoncourt@londe.fr



Ouverture officielle de *Kodomo No Kuni*, 5 mai 1965

Sommaire

| | |
|----------------|------------------------|
| Page 4 | Kodomo No Kuni |
| Page 6 | Les artistes |
| Page 12 | Calendrier Micro Onde |
| Page 13 | Ailleurs |
| Page 14 | La publication |
| Page 15 | Aires de jeux, 2010 |
| Page 16 | Visuels disponibles |
| Page 18 | Informations pratiques |

Kodomo No Kuni

par Vincent Romagny, commissaire de l'exposition

« Kodomo No Kuni » signifie, en japonais, « le pays des enfants ». C'est le nom d'un parc pour enfants, situé à Yokohama, dont l'inauguration a lieu le 5 mai 1965, le jour de la fête traditionnelle des enfants par l'empereur du Japon, soit dix ans après la déclaration officielle du gouvernement japonais selon laquelle le pays en a fini avec les reconstructions de l'après Seconde Guerre mondiale. Isamu NOGUCHI y construisit sa première aire de jeux, tandis que l'avant-garde de l'architecture japonaise, les métabolistes (Kyonori KIKUTAKE, Kyoishi KUROKAWA, et Sachio OTANI, sous la houlette de Takashi ASADA) y réalisèrent quelques-uns de leurs premiers bâtiments, cinq ans avant l'exposition universelle de 1970 d'Osaka.

Maintenant disparus ou en ruines, les vestiges de ces constructions cohabitent avec des générations ultérieures d'aires de jeux accumulées dans un parc dédié principalement à une nature foisonnante. Le parc conserve également le souvenir de la guerre : il est parsemé de portes blindées donnant accès aux abris souterrains où étaient stockées des munitions de l'armée impériale. C'est un parc que tous les japonais connaissent ou dont ils ont entendu parler, quand bien même ils n'y seraient pas allés.

Kodomo No Kuni peut être compris comme une réponse aux cataclysmes naturels et humains ayant concouru à écrire l'histoire traumatique du Japon. Déjà en 1923, après le séisme du Kanto qui eut pour conséquence la destruction de la plaine de Tokyo et Yokohama, une loi d'urbanisme imposa que toute maison construite soit située à moins de 500 mètres d'un terrain sur lequel la population pourrait se réunir (les incendies qui suivirent le séisme provoquèrent plus de morts que le séisme lui-même). Ces terrains accueillirent peu à peu des aires de jeux dont les japonais importèrent le modèle des États-Unis. Enfin, depuis le séisme de Tohoku de 2011 qui entraîna la catastrophe de Fukushima, les éléments de mobilier de ces places sont conçus pour être transformés en abris et pour fournir des moyens de subsistance. De même, nombre d'interventions à visée thérapeutique pour aider les enfants traumatisés ont été réalisées avec des aires de jeux ou *adventure playgrounds*.

Célébrer l'enfance n'est-il pas le meilleur moyen d'annoncer le début d'une nouvelle ère ? *Kodomo No Kuni* n'est pas juste un lieu physique et réel : c'est aussi, le signe du recours à l'enfance pour survivre aux traumatismes. C'est le *Youkali* de la chanson de Kurt Weil, le *Neverland* de Peter Pan. *Kodomo No Kuni* révèle l'importance de l'enfance pour survivre à la débâcle, c'est un lieu physique autant que psychologique, universel. Ce passé traumatique, et le recours à l'enfance qu'il peut susciter, est une question récurrente dans l'art japonais, qu'il s'agisse des artistes *Gutai* cherchant dans l'enfance des gestes inconditionnés et radicalement nouveaux, jusqu'à une nouvelle génération d'artistes qui revient sur son oblitération.

**KODOMO NO KUNI –
ENFANCE ET AIRES DE JEUX
AU JAPON**
Micro Onde, Centre d'art
de l'Onde, Vélizy-Villacoublay
du 7 avril au 30 juin 2018

Avec les œuvres de Kasumi FUJISAWA, Le
Gentil Garçon, Fujio KITO, Isamu NOGUCHI,
Tadashi ONO, Kohei SASAHARA, Mitsuru
SENDA, SHIMABUKU, Mayu SOEDA,
Constance SOREL, Soni TAKEURA, Mutsumi
TSUDA et Yohei YAMAKADO.

**KODOMO NO KUNI –
MÉMOIRE ET ENFANCE
AU JAPON**
La Maréchalerie –
Centre d'art contemporain, Versailles
du 17 mai au 8 juillet 2018

Avec les œuvres de Susumu HANI
et Yusuké Y. OFFHAUSE.

KODOMO NO KUNI – REPLAY
FRAC Grand Large –
Hauts-de-France
du 26 janvier au 24 mars 2019

Avec les œuvres des deux expositions
précédentes.

Vincent Romagny est commissaire d'exposition et éditeur indépendant. Il a organisé l'exposition *Aires de jeux* à Micro Onde, Centre d'art de l'Onde à Vélizy-Villacoublay et au Centre d'art du Quartier à Quimper en 2010 et a édité la publication *Anthologie d'aires de jeux d'artistes*, aux éditions suisses Infolio.

Il a par ailleurs été curateur des expositions *Miroirs Noirs* (Fondation d'Entreprise Ricard, Paris, 2010) et *Florbelles* (after Sade) à l'Air de Paris en 2011. Cette dernière, ainsi que l'exposition *Pétrone/Pétrole* (2013), présentée également à Air de Paris, avec l'exposition *l'Image*, qu'il présentait en 2017 à la Galerie Francesca Pia, constitue le cycle de trois expositions intitulé *The Last Lost Notes*. À l'occasion de ces expositions, il a édité des estampes sous l'enseigne de *VRprints* ; depuis, certaines sont entrées dans les collections du MoMA et du Fnac. En 2012 et 2013, il est commissaire invité au CEAAC (Strasbourg) où il réalise le cycle de trois expositions intitulé *Doppelgänger* et le double LP *Doppeldoppelgänger* Shelter-press (Bruxelles). En 2013 il édite l'ouvrage *Sources* aux éditions Immixtion Books dans le cadre du programme *Entrée Principale* de l'association Rond Point Projects (Marseille). En 2015, il a été lauréat de la Villa Kujoyama. En 2016, il a été curateur de l'exposition *Psychologie Bibliologique* à la galerie mfc-Michèle Didier. En 2015 et 2016, à l'occasion de la Nuit Blanche de Kyoto, il réalise les expositions *Et nous voici plus bas et plus haut que jamais* ainsi que *Nous tournons toujours le dos au couchant* dans l'espace de la compagnie Chiso, qui réalise des kimonos depuis 1555, accrochant kimonos historiques et œuvres d'art contemporaines.

Il enseigne la théorie de l'art à l'école des Beaux Arts de Lyon.

***Kodomo No Kuni* est ce lieu réel et historique, un territoire qui agrège les sédiments de la guerre, de la reconstruction, ainsi que des générations d'aires de jeux. On l'aura compris, c'est un lieu tout autant métaphorique que l'on approchera notamment par un objet et un thème : l'aire de jeux et la mémoire.**

L'exposition *Kodomo No Kuni – Enfance et aires de jeux au Japon* au Centre d'art de l'Onde propose de parcourir quelques jeux d'enfants au Japon, ainsi des jeux spontanés filmés par SHIMABUKU, le *kamishibai* (dispositif scénique transportable sur vélo, par lequel des histoires sont racontées aux enfants dans les parcs publics à partir de scènes imprimées) de Julien AMOUROUX (aka Le Gentil Garçon), la reconstruction de *Panel Tunnel*, une aire de jeux conçue en 1976 par Mitsuru SENDA, le plus important concepteur d'aires de jeux du Japon, ou encore une œuvre *in situ* créée par Kohei SASAHARA à partir de parapluies japonais en plastique transparent.

Il s'agit aussi d'évoquer l'histoire comme l'atmosphère d'aires de jeux avec la bande sonore de Yohei YAMAKADO, ou encore les œuvres subtiles et poétiques de la jeune artiste française Constance SOREL. Les photographies de Kasumi FUJISAWA, Mayu SOEDA et Soni TAKEURA, étudiants de la Kyoto University of Arts and Design, réalisées dans le cadre du cours de Tadashi ONO, et qui furent exposées en 2016 à l'Institut français de Kyoto, sous le nom de KYOTO PLAYGROUND PROJECT, tentent alors de transmettre aux visiteurs un peu de la nostalgie qu'inspirent ces parcs si présents au Japon. Quant aux photographies de Tadashi ONO, elles documentent une aire de jeux pliée par la vague du tsunami, et sa version reconstruite quelques années après.

Enfin, nous sommes particulièrement fiers de présenter une large sélection de photographies de Mutsumi TSUDA, réalisées à l'occasion de plus de dix ans de recherches en Nouvelle-Calédonie et récemment acquises par le FRAC Alsace. Elles documentent l'histoire des descendants d'immigrants japonais venus travailler dans des mines, qui ont fondé des familles avec des femmes kanaks, et que l'État français a déportés en Australie suite à l'attaque de Pearl Harbor. En vertu d'accords multilatéraux, ils ont été renvoyés au Japon à la fin de la guerre et n'ont jamais pu reprendre contact avec leurs enfants. Une histoire que l'artiste donne à lire dans le champ de l'art après avoir œuvré comme « travailleuse sociale ».

Les artistes

Kasumi FUJISAWA, Le Gentil Garçon, Fujio KITO, Isamu NOGUCHI, Tadashi ONO, Kohei SASAHARA, Mitsuru SENDA, SHIMABUKU, Mayu SOEDA, Constance SOREL, Soni TAKEURA, Mutsumi TSUDA et Yohei YAMAKADO.



Mayu SOEDA, Playgrounds in Kyoto



Kasumi FUJISAWA, Playground in Kyoto



Le Gentil Garçon (Julien AMOUROUX),
Chronique du monde d'avant, 2013

Kasumi FUJISAWA (née à Sumoto en 1991), **Mayu SOEDA** (née à Hiraka en 1995), **Soni TAKEURA** (né à Kyoto en 1996) sont étudiants à la Kyoto University of Arts and Design.

En 2015, dans le cadre du projet « Kyoto Survey » de la classe de Tadashi ONO à la Kyoto University of Arts and Design où il dirigeait alors le département d'art contemporain, Kasumi FUJISAWA, Mayu SOEDA et Soni TAKEURA ont participé au « Kyoto Playground Project », qui consistait à documenter quelques aires de jeux de la ville de Kyoto, choisies par chacun d'eux dans un quartier spécifique de la ville. Soni TAKEURA choisit des aires de jeux proches du centre ville, Soni TAKEURA du quartier résidentiel de Yoshida, et enfin, Kasumi FUJISAWA, d'un quartier populaire proche de la gare. En plus de leur aspect documentaire sur les aires de jeux de la ville de Kyoto, ces images nous renseignent sur le regard de jeunes adultes sur les espaces sur lesquels ils ont joué, ou auraient pu jouer quelques années auparavant.

À l'invitation d'Isabelle Olivier, alors programmatrice de l'Institut français de Kyoto, les photographies y furent présentées en avril 2016 dans l'exposition *The Kyoto Playground Project*, dans le cadre du programme KG+ du festival international Kyotographie.

Le Gentil Garçon (Julien AMOUROUX)
(né à Lyon en 1974, où il vit et travaille)

Suite à sa résidence à la Villa Kujoyama en 2012, Le Gentil Garçon réalisa *Chronique du monde d'avant*, une vidéo d'animation inspirée par la tradition des *kamishibai*. Parcourant les parcs pour enfant, des conteurs lisaient une histoire à partir de feuilles dessinées qu'ils faisaient se succéder dans un caisson, souvent accroché au porte-bagage de leur vélo. Au terme de l'histoire, ils vendaient des biscuits qu'ils confectionnaient sur place. Comme l'explique l'artiste : « *L'histoire évoque un "monde d'avant", avant que l'homme n'ait eu les moyens de le mettre en péril. Le projet propose aussi une réflexion sur l'image et sa manipulation. Chronique du monde d'avant est une œuvre composite regroupant un film, qui en est le principal élément et l'argument, ainsi que différents objets qui bien que liés au film et à sa réalisation (en tant qu'accessoire, costume ou décors) ont aussi été conçus comme des œuvres autonomes* ».

Fujio KITO

Outre des aires de jeux aux formes stéréotypées, et produites industriellement, nombre d'éléments de jeux ont été réalisés par des constructeurs anonymes. Ils reprennent des formes connues, les détournent, les copient maladroitement, en transforment les parties penchées en toboggans, les intérieurs en cabanes. Le temps les a patinés et leurs couleurs se sont affadies.

Pourtant, le photographe Fujio KITO les magnifie en les photographiant de nuit : les éclairages puissants qu'il utilise leur redonne de leur éclat et les décontextualise. Il les donne à voir à nouveau, et leurs formes retrouvent à nos yeux l'attrait qu'elles n'ont jamais cessé d'avoir pour les enfants.

Isamu NOGUCHI (1904-1988)

Sculpteur, designer, scénographe, Isamu NOGUCHI est le premier artiste à avoir imaginé que l'aire de jeux pourrait être pensée comme un paysage sculptural avec *Play Mountain* en 1933. En 1939, il redessina les équipements de jeux traditionnels de l'aire de jeux. Mais ces projets, pas plus que ceux qui leur succédèrent en 1941 (*Contoured Playground*), en 1951 (pour le bâtiment des Nations-Unies), ou encore de 1961 à 1966 avec l'architecte Louis KAHN, ne virent le jour. Ils n'en furent pas moins relayés par la presse, et des maquettes furent exposées à plusieurs reprises au MoMA. Elles influencèrent grandement de jeunes concepteurs pionniers d'aires de jeux aux formes renouvelées (Paul FRIEDBERG et Richard DATTBNER). NOGUCHI devra attendre 1965 pour que Takashi ASADA, concepteur du parc *Kodomo No Kuni* de Yokohama, ne lui propose d'y réaliser une aire de jeux (notamment aussi en compensation du refus de son projet de sculpture pour commémorer la destruction de la ville de Hiroshima).

NOGUCHI réalisera ensuite des éléments de jeux pour l'aire de jeux de *Piedmont Park* à Atlanta (la commande fut l'initiative de Brian O'DOHERTY, qui travaillait alors au *National Endowment for the arts*). Il dessina ensuite le *Moere Numa Park* à Sapporo, qui fut achevé après son décès, qui concrétisait ses projets initiaux de sculpture du paysage, et pour lequel il dessina de nouvelles structures de jeux, principalement en ciment.

Outre un diaporama proposant un parcours dans les aires de jeux de NOGUCHI, qu'elles aient été réalisées ou bien qu'elles n'aient existé que sous forme de maquette, sont exposées des feuilles de papier Japon imprimées et destinées originellement à recouvrir les lampes AKIRA qu'il avait dessinées, rappelant que l'œuvre de l'artiste est inséparable, chez lui, de celle du designer.

Tadashi ONO (né à Tokyo en 1960, vit et travaille à Arles)

Le travail photographique de Tadashi ONO repose sur une observation attentive de l'environnement social et politique, notamment tel que ses modifications laissent des traces dans les paysages. Ainsi, il photographiait les vestiges de la contestation politique dans le parc Gezi et la place Taksim à Istanbul en 2013, les traces de l'occupation japonaise sur l'île de Taïwan, ou encore, depuis 2011, les paysages du bord de mer de la région du Tohoku



© TADASHI ONO
PLAYGROUND, SOMA, FUKUSHIMA PREFECTURE
FEBRUARY 14, 2012. ONO ARCHIVE PHOTO

Tadashi ONO, *Playground. Soma. Fukushima Prefecture February 14, 2012 340 days after*, de la série « From the 247th to the 341st day, Tohoku », 2013



Kohei SASAHARA, *Sunny*, 2016

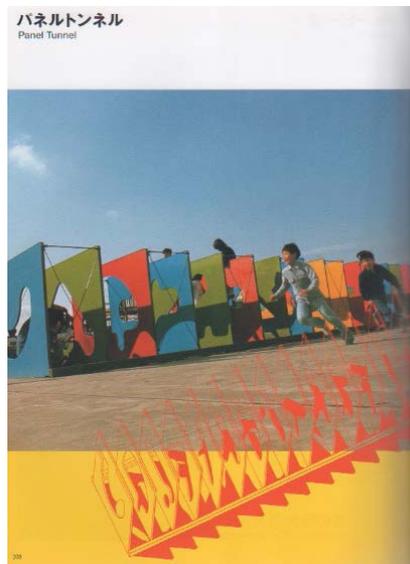
(la région nord est du Japon) dévastée par le tsunami, qui engendra la catastrophe de Fukushima, ainsi que la disparition de 18 000 personnes. Dans une première série, *From the 247th to the 341st day, Tohoku*, réalisée quelques mois après le passage du tsunami, l'artiste documentait la destruction de villes entières et les vestiges de la catastrophe côtoyant les hauteurs non touchées. Il y photographiait notamment une balançoire d'aire de jeux, à Soma, pliée par la vague, et la présence inattendue d'une joggeuse faisant de l'exercice sur le terrain défoncé. En 2017, il retournait documenter la construction par le gouvernement japonais d'une digue aux dimensions et formes démesurées dont il n'est pas sûr qu'elle soit pertinente. Il retourna alors photographier l'aire de jeux, depuis reconstruite, avec des éléments standards que l'on trouve sur presque toutes les aires de jeux du Japon.

Kohei SASAHARA (né à Tokyo en 1984, vit et travaille à Osaka)

L'artiste s'intéresse aux activités spontanées, réalisées sans qu'on en ait conscience, et qui sont le signe d'une adaptation permanente de l'individu à son milieu, qui n'en passe pas par l'architecture ou le design. Il rapproche cette capacité à créer des structures éphémères inconscientes des jeux spontanés des enfants dans les aires de jeux.

Pour l'exposition *Kodomo No Kuni*, Kohei SASAHARA réalise à nouveau une œuvre déjà produite plusieurs fois dans différents contextes : la construction d'un abri réalisé à partir des parapluies japonais en plastique transparent, souvent oubliés dans des espaces publics, cafés ou restaurants. L'abri précaire devient métaphore de « *notre société, composée non pas d'un grand toit, mais de nombreuses couches de petites pièces. J'essaie de rendre visible cette conception, surtout que ce toit-là est composé inconsciemment et sans aucun design. C'est pour cela que je rassemble des parapluies qui ont été oubliés par des anonymes* ».

L'artiste a récupéré plus de 200 parapluies dans des cafés, restaurants, hôpitaux et même maisons de retraite entourant le parc, et auprès de l'administration du parc qui accueillit en 1970 l'iconique exposition universelle (*Osaka 70*, ou encore *Banpaku*). Cette manifestation internationale fut le point d'orgue de l'architecture des métabolistes, dont un des principes de construction était la multiplication d'éléments identiques, (ainsi des cellules). Leur approche techniciste et utopiste était motivée par une croyance dans le progrès des développements techniques (le titre de l'exposition universelle était d'ailleurs *Progrès et harmonie pour l'humanité, Jinrui no shinpo to ch wa*). Une sculpture géante de Taro KAMOTO, la *Tour du Soleil*, traversait un immense toit suspendu, réalisé à partir d'unités répétées, conçu par Isozaki ARATA. Quand ce dernier affirmait que « *les cités du futur sont déjà des ruines* », Kohei SASAHARA rétorque que « *chaque ruine a son futur dans la vie des gens* », et réalise un toit à partir d'éléments identiques, mais qui tous proviennent de vies et d'expériences uniques : des parapluies, qui à l'origine ne protégeaient qu'une personne, mais qui, rassemblés, permettent de créer un toit collectif, qu'il intitule *Sunny*.



Mitsuru SENDA, *Panel Tunnel*, 1976



SHIMABUKU, *Children Playing in the Sea*, 2013



SHIMABUKU, *Passing Through The Rubber Band*, 2001



Constance SOREL, *Objet perdu*, photo-souvenir, 2015

Mitsuru SENDA (né à Yokohama en 1941, vit à Tokyo)

Alors que NOGUCHI installait son aire de jeux à *Kodomo No Kuni*, Mitsuru SENDA, qui travaillait pour l'agence de l'architecte métaboliste Kiyonori KIKUTAKE, dirigeait dans le même parc la construction des bâtiments destinés à accueillir des scolaires. En 1968, il créait sa propre agence, *Environment Design Institute*. Depuis lors, il peut être considéré comme le concepteur d'aires de jeux japonais le plus important de l'archipel. Loin de réinterpréter les formes des équipements traditionnels de l'aire de jeux, il en renouvelle l'approche par son souci de proposer de réels environnements aux enfants, qui leur laisse une large marge d'invention des usages et gestes : « *l'ambiguïté des fonctions (...) peut donner aux enfants l'opportunité d'inventer librement leurs jeux*¹ ».

Mais le design de ses aires de jeux est également redevable de ses propres souvenirs de jeux d'enfant dans les tunnels construits dans les collines de Yokohama par la population japonaise pour se protéger des bombardements américains. La contribution principale de SENDA à la compréhension du jeu des enfants repose dans sa « *Circular Play System theory* » qui énonce les conditions auxquelles répondent ses aires de jeux : proposer des passages circulaires, des activités variées, des éléments symboliques forts (points de vue en hauteur, endroits où se cacher...), des raccourcis, des espaces à occuper à plusieurs, et enfin être réalisées en matériel « poreux » (au travers duquel on puisse voir ou passer)².

En 1976, il réalisait *Panel Tunnel*, ici reproduit pour la première fois, et qui va rejoindre la collection du FRAC Grand Large – Hauts de France.

SHIMABUKU (né à Kobé en 1969)

Les œuvres de SHIMABUKU frappent par leur poésie et le peu de moyens auxquels elles ont recours pour la provoquer. Qu'il filme des enfants se ruant face à la mer pour la défier, puis fuient la vague qui se déchire sur le rocher sur lequel ils courent, ou bien qu'il propose aux visiteurs de passer au travers d'un élastique, les deux œuvres présentées dans l'exposition montrent une thématique récurrente de son travail : l'invocation de l'enfance, qu'il s'agisse de l'évoquer ou de la revivre.

Constance SOREL (née à Bruxelles en 1991, vit et travaille à Paris)

« *Je me souviens des aires de jeux de Kyoto car j'y allais pour fumer des cigarettes. Les smoking area se trouvaient souvent dans les petits squares de la ville. C'est d'ailleurs assez drôle que des espaces conçus pour des activités physiques deviennent des lieux où l'on y fait des pauses, on est toujours assez statique lorsque l'on fume. Les agrès avaient souvent perdus leurs couleurs, cela formait des tâches de couleurs délavées, pastel. Les gants, les bonnets, les écharpes sont les objets les plus perdus dans ces lieux. Ils freinent souvent le jeu, alors les enfants les retirent quand les parents ont le dos tournés. Au Japon, je me souviens avoir souvent vu des gants dans des petites pochettes*

1 Mitsuru Senda, *Design of Children's Play Environment*, McGraw-Hill Inc, 1992, p. 20.

2 Mitsuru Senda, « *Circular Play System Theory* », in SENDA MAN, *Bijutsu Shuppan-Sha*, Tokyo, 2011, p. 13.

accrochées sur les arbres ou sur les distributeurs de boissons eux aussi présents à côté des zones fumeurs dans les squares ».

De son séjour au Japon, Constance SOREL a ramené le souvenir des effets d'enfants perdus dans les aires de jeux, aussi utilisés par les fumeurs. Elle réactive ce souvenir avec des bobs d'enfants qu'elle a teints elle-même, et dont les couleurs passées sont similaires aux couleurs passées des éléments de jeux. On retrouve là l'attention, la précision et autres qualités propres à ses œuvres.



Mutsumi TSUDA, *Dialogues*, 2003/2010
Ensemble indissociable de 20 photographies

Mutsumi TSUDA (née à Nara en 1962, où elle vit et travaille)

Artiste photographe, Mutsumi TSUDA a travaillé pendant près de quinze ans à documenter un aspect sombre et méconnu de l'histoire des relations franco-japonaises. Des hommes japonais qui avaient immigré en Nouvelle-Calédonie de 1892 à 1919 pour travailler dans les mines de nickel et sont restés pour y vivre après qu'elles aient fermé. Ils ont fondé des familles avec des femmes kanaks, vietnamiennes, indonésiennes et françaises. Le lendemain de l'attaque de Pearl Harbor, le gouvernement français les fit arrêter et les déporta dans des camps d'internement en Australie. Au lendemain de la guerre, ils furent renvoyés au Japon en vertu d'accords internationaux.

L'artiste documente les traces qu'en gardent leur descendants : coupures de presses, objets du quotidien, traces des camps en Australie, des cultures et plantations que ces hommes apportèrent du Japon, et surtout des portraits des enfants de seconde et troisième génération. Les œuvres présentées font partie de la collection du FRAC Alsace, Sélestat. Si elles n'abordent pas la question des aires de jeux au Japon, elles témoignent du destin d'une génération d'enfants franco-japonais marqués par la violence de l'histoire.

Yohei YAMAKADO (né à Kobé en 1987)

À travers ses projets, Yohei YAMAKADO cherche à connecter différentes catégories pour une approche artistique multidisciplinaire. Formé comme designer sonore, à la suite de ses études sur la philosophie, la science d'économie, et le cinéma, il réalise des œuvres sonores et visuelles telles que des films, des concerts, des compositions, des performances, des installations, ainsi que la production d'enregistrements et la publication d'écrits. Il est également l'un des co-fondateurs de RÉCIT, un label de musique basé à Paris, qui est consacré à la recherche de toutes formes d'expériences auditives : de l'expérimentation acoustique à la musique électronique contemporaine.

Yohei YAMAKADO a réalisé la pièce sonore *Isamu Noguchi said* à partir de l'enregistrement de la voix de John Cage sur son disque « Indeterminacy », qu'il sample. L'artiste explique avoir traité le son de la voix de NOGUCHI comme une matière brute, de manière intuitive. Elle n'en résonne pas moins dans l'espace d'exposition comme pour rappeler que NOGUCHI est le premier artiste à avoir considéré que l'artiste pouvait proposer de nouvelles formes aux aires de jeux.

Calendrier Micro Onde

SAMEDI 7 AVRIL, 15H
Vernissage de l'exposition
avec conférence de
Mutsumi TSUDA

— entrée libre

En lien avec la présentation de sa série de photographies *Dialogues*, l'artiste japonaise Mutsumi TSUDA parlera du destin des enfants japonais en Nouvelle-Calédonie entre 1941 et 1960, un pan méconnu de l'histoire des relations entre le Japon et la France après la Seconde Guerre mondiale.

LUNDI 9 AVRIL, 19H
« Mémoires de la guerre et
pouvoirs de l'image »
Conférence art contemporain
par Cécile Camart

— entrée libre

L'artiste face à l'histoire renégocie sans fin les arcanes de récits en partie façonnés dans le matériau même des archives. En l'absence de celles-ci ou devant leurs béances à combler, émergent des interprétations fictionnelles.

LUNDI 28 MAI, 19H
« L'art, c'est pas sérieux ! »
Conférence art contemporain
par Nathalie Desmet

— entrée libre

Cette conférence explore le travail d'artistes ayant mis le ludique, l'humour et le jeu au coeur de leurs pratiques. C'est l'occasion de retrouver l'impertinence de l'enfance ou encore de découvrir des œuvres pensées comme de véritables jeux.

SAMEDI 9 JUIN
RandoTram « Kodomo No Kuni »
Micro Onde > La Maréchalerie

Parcours pédestre dans les Yvelines pour découvrir les deux premiers volets de l'exposition *Kodomo No Kuni* à l'Onde et à La Maréchalerie.

Tarif : 5 €
Infos et inscriptions : 01 53 34 64 43
taxitram@tram-idf.fr / tram-idf.fr

SAMEDI 23 JUIN, 15H
Regards Croisés
Rencontre entre Vincent
Romagny, Sophie Auger et
Valérie Knochel à l'Onde
Suivie d'une visite de l'exposition
à La Maréchalerie
— entrée libre

Le commissaire Vincent Romagny parlera de ses recherches sur les aires de jeux au Japon, et sur les liens qu'il est possible d'établir avec les aires de jeux réalisées par des artistes en Europe et aux États-Unis. Il sera accompagné de Sophie Auger, responsable du Centre d'art de l'Onde, et de Valérie Knochel, directrice de La Maréchalerie à Versailles.

La rencontre sera suivie d'une visite de l'exposition *Kodomo No Kuni – Mémoire et enfance au Japon* à La Maréchalerie à Versailles.

Ailleurs



Susumu HANI, *Les enfants qui dessinent*, 1954



Yusuké Y. OFFHAUSE, sculpture en céramique pour *Asobiba Reactivated Memories*, 2018



Mitsuru SENDA, *Panel Tunnel*, 1976

KODOMO NO KUNI – MÉMOIRE ET ENFANCE AU JAPON **La Maréchalerie, Versailles** **du 17 mai au 8 juillet 2018**

*Avec les œuvres de Susumu HANI
et Yusuké Y. OFFHAUSE.*

Au Centre d'art de La Maréchalerie, l'exposition *Kodomo No Kuni – Mémoire et enfance au Japon* est l'occasion de confronter une œuvre inédite produite par Yusuké Y. OFFHAUSE et le film *Les enfants qui dessinent* de Susumu HANI, datant de 1954. Les deux œuvres sont autant de regards différés sur le mystère de la créativité enfantine, inspiratrice de bien des tentatives de renouvellement de l'art.

L'artiste Yusuké Y. OFFHAUSE présente une installation *in situ* inédite, intitulée *Asobiba Reactivated Memories*, qui consiste en la réalisation d'une vingtaine de sculptures en céramiques reprenant des formes d'équipements de jeux. Réalisés uniquement de mémoire, il s'agit moins de maquettes que de modélisations de souvenirs, les céramiques conservent alors, plutôt que la forme des éléments de jeux, celle de leur déformation par le travail de la mémoire. C'est là un nouveau sens que l'artiste donne aux imprévus du travail de céramiste, portant ainsi son attention sur le fait qu'« une sorte d'originalité naît d'un défaut ». Les céramiques sont présentées sur un énorme socle pénétrable, reprenant les formes du traditionnel *jungle-gym* (appelé cage à écureuil en

France), matérialisant la mémoire comme une grande structure de jeu dans laquelle les souvenirs sont rangés. Et dont nous tentons de remplir tant bien que mal les parties manquantes. Serait-ce là le travail propre de la mélancolie qu'inspire tant le film de HANI ?

Le film de Susumu HANI *Childrens who draw* est historique à bien des égards, et c'est une grande fierté d'en présenter une version sous-titrée en français. À l'occasion d'une commande du ministère de l'Éducation, Susumu HANI filme des enfants au plus près d'une classe d'arts plastiques, des « acteurs qui ne jouent pas », pour reprendre le titre d'un de ses ouvrages écrits en 1958, et tente de comprendre leurs réalisations en fonction de leur vécu. Le film est projeté à l'occasion d'un programme de 20 dates durant le temps de l'exposition.

Sont présentées, en alternance, des reproductions inédites des plans originaux des constructions réalisées par NOGUCHI et les métabolistes à *Kodomo No Kuni*.

KODOMO NO KUNI – REPLAY **FRAC Grand Large –** **Hauts-de-France** **du 26 janvier au 24 mars 2019**

*Avec les œuvres des deux
expositions précédentes.*

À l'occasion des expositions *Kodomo No Kuni*, le FRAC Grand Large – Hauts-de-France a acquis auprès du concepteur d'aires de jeux Mitsuru SENDA l'aire de jeux qu'il avait conçue en 1976, intitulée *Panel Tunnel*.

La publication

ANTHOLOGIE AIRES DE JEUX AU JAPON

La publication *Anthologie Aires de jeux au Japon* va paraître fin 2018 aux éditions Tombolo Presses, avec le soutien de Micro Onde, Centre d'art de l'Onde, de La Maréchalerie – centre d'art contemporain, du FRAC Grand Large – Hauts-de-France, du CNAJ (aide à l'édition), de la Villa Kujoyama et du Fonds Ars Ultima. La conception graphique sera assurée par Marie PROYART.

Elle compile des traductions inédites des concepteurs d'aires de jeux Mitsuru SENDA, Kuro KANEKO, et Kenichiro IKEHARA, de l'architecte métaboliste Takashi ASADA, du travailleur social Hideaki AMANO, de l'artiste Taro OKAMOTO, du critique d'art Noi SAWARAGI, ainsi que des photographies de Tadashi ONO, Domon KEN, Arnaud RODRIGUEZ, Nishiyama UZO, Kasumi FUJISAWA, Fujio KITO, et des documents inédits sur les projets menés à *Kodomo No Kuni* par Isamu NOGUCHI, Kyonori KIKUTAKE, Kyoishi KUROKAWA, et Sachio OTANI. Mais aussi une large documentation textuelle et visuelle sur les aires de jeux de Mitsuru SENDA ainsi que Kenshun ISHII, sur le Hanegi Play Park et la question des aires de jeux comme dispositif thérapeutique après les tremblements de terre de Kobe et du Tohoku. Un texte inédit de Mathieu CAPEL explore les questions des aires de jeux dans l'imaginaire cinématographique japonais. Les relations entre aires de jeux et artistes contemporains sont évoquées au travers des figures trop méconnues que sont ARAKAWA & Gins, ainsi que Toshiko MCADAMS.



Nishiyama UZO, Aires de jeux, île maintenant abandonnée de Hashima

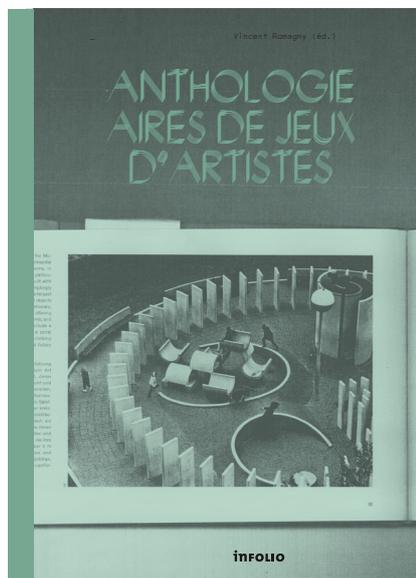
Aires de jeux 2010

Le cycle d'expositions *Kodomo No Kuni* reprend le fil rouge des expositions du cycle *Aires de jeux* initié en 2010 au Centre d'art de l'Onde avec *Aires de jeux, Contre-emplacements* et au Centre d'art du Quartier à Quimper avec *Aires de jeux, La police ou les corsaires*.

Commissaire invité : Vincent Romagny

L'exposition *Aires de jeux, Contre-emplacements* à l'Onde traitait des différentes formes d'existence de l'aire de jeux. L'hypothèse était la suivante : en déplaçant l'objet aire de jeux depuis l'espace de nos villes vers celui de l'exposition, l'aire de jeux devient « contre-emplacement », et permet de penser, en négatif, le statut de l'aire de jeux, qui échappe à notre vigilance dans la vie quotidienne. La connaissance des intentions qui les motivent nous dispense d'en vérifier véritablement l'efficacité. Car à quoi servent-elles ? Satisfaire les besoins d'espace des enfants ou au contraire les canaliser, quadriller, contrôler sous couvert d'épanouissement ou de dépense physique ?

L'exposition a été l'occasion de productions nouvelles (Karina BISCH, Florence DOLEAC, Jochen GERNER, Anita MOLINERO, Simon NICAISE), de réactivations (Carsten HÖLLER), de présentation d'œuvres jamais vues en France (Seth PRICE, Corin SWORN), de documents sur des aires de jeux historiques ou plus récentes, toujours réalisées par des artistes (Enzo MARI, Pierre SZEKELY, Heimo ZOBERNIG) et d'un choix d'œuvres (Katsumi KOMAGATA, Robert MORRIS, Pierre SZEKELY).



l'onde



1 -



PROJECT: 146.303556
PLAYGROUND, SOMA, FUKUSHIMA PREFECTURE
FEBRUARY 14, 2012 346 DAYS AFTER

4 -



2 -



5 -



3 -



6 -



7 -



9 -



8 -

1 - Ouverture officielle de *Kodomo No Kuni*, 5 mai 1965

2 - Kasumi Fujisawa, *Playground in Kyoto*

3 - Soni Takeura, *Playground in Kyoto*

4 - Tadashi Ono, *Playground. Soma. Fukushima Prefecture February 14. 2012 340 days after*, de la série « From the 247th to the 341st day, Tohoku », 2013
Archival Pigment Print, papier Hahnemüle photo, 45 x 60 cm

5 - Kohei Sasahara, *Sunny*, 2016
Vue de l'exposition *Spontaneous Beauty*,
Kyoto Art Center, 2016

6 - Shimabuku, *Children Playing in the Sea*, 2013
Film Super 8 numérisé, silencieux
1 min. 17 sec., en boucle
Courtesy de l'artiste et Air de Paris, Paris
© Shimabuku

7 - Shimabuku, *Passing Through The Rubber Band*, 2001
Plaque de bois, élastiques. ø 90 cm
Vue de l'exposition *Encounter*,
Tokyo Opera City Art Gallery, Tokyo, 2001
Courtesy de l'artiste et Air de Paris, Paris
© DR

8 - Constance Sorel, *Objet perdu*, photo-souvenir, 2015
Photo © Constance Sorel

9 - Mutsumi Tsuda, *Dialogues*, 2003/2010
Ensemble indissociable de 20 photographies
Edition : 1/8 (+ 2 EA). Collection Frac Alsace
© Mutsumi TSUDA

Informations pratiques

Commissaire invité : Vincent Romagny

Kodomo No Kuni - Enfance et aires de jeux au Japon
exposition du 7 avril au 30 juin 2018

Vendredi 6 avril :

Visite de presse à 13h, suivie d'un buffet-déjeuner
départ de Paris-Concorde à 12h30 *

* Sur réservation obligatoire

Micro Onde, Centre d'art de l'Onde
8 bis, avenue Louis Breguet
78140 Vélizy-Villacoublay
01 78 74 39 17
microonde@londe.fr
www.londe.fr

— Entrée libre

Du mardi au vendredi de 13h à 18h30

Le samedi de 11h à 16h

Le Centre d'art est également ouvert les soirs de spectacle, une heure avant les représentations. Pendant les vacances scolaires, les expositions sont accessibles seulement sur rendez-vous.

Accès / stationnement

- Tram T6, arrêt L'Onde.
- A86 direction Versailles, sortie Vélizy centre.
- Parking Saint-Exupéry situé à côté de l'Onde, gratuit pendant 3h, niveaux 4 et 5.
- Station Autolib' avenue Robert Wagner devant le centre sportif, et avenue du capitaine Tarron devant l'Hôtel de Ville.

-

Relations avec la presse

Marie Dernoncourt

01 78 74 39 17 / 06 19 77 32 89

mariedernoncourt@londe.fr

Visuels disponibles sur demande

PARTENAIRES

Micro Onde, Centre d'art de l'Onde reçoit le soutien de la Ville de Vélizy-Villacoublay, de la Région Île-de-France et de la Direction Régionale des Affaires Culturelles d'Île-de-France – Ministère de la Culture.

Le cycle *Kodomo No Kuni* est organisé par Vincent Romagny, en partenariat avec La Maréchalerie – Centre d'art contemporain à Versailles et le FRAC Grand Large – Hauts-de-France à Dunkerque, suite à sa résidence à la Villa Kujoyama en 2015.

L'exposition *Kodomo No Kuni – Enfance et aires de jeux au Japon* bénéficie du soutien de la Kwansai Gakuin University de Hyogo. La série de photographies *Dialogues* de Mutsumi TSUDA fait partie de la collection du FRAC Alsace et l'œuvre *Passing Through the Rubber Band* de SHIMABUKU fait partie de la collection du FRAC Île-de-France, Le Plateau.