

Marcher sur la tête

Dossier pédagogique

Makiko Furuichi

Exposition
12.10.25 > 08.03.26



Frac Normandie
espace de Sotteville-lès-Rouen

Pour sa rentrée d'automne, le Frac Normandie présente sur son site de Caen et celui de Sotteville-lès-Rouen, des expositions réunies sous le signe des « figures de l'ailleurs, des contes et des monstres ».

À **Caen**, l'exposition intitulée **DORMIR DEBOUT**, regroupe une cinquantaine d'œuvres de la collection du Frac Normandie, des pièces anciennes des musées du territoire, des œuvres d'art brut mais aussi des masques lointains. Forêts hostiles, danses macabres ou encore contes revisités, plongent le visiteur dans des histoires à dormir debout !

A **Sotteville-lès-Rouen**, l'exposition personnelle de l'artiste japonaise **MAKIKO FURUICHI - Marcher sur la tête**, développe une œuvre où la couleur déborde du cadre classique du tableau. Son univers peuplé de yokaï et ses présences hybrides, mi végétales-mi animales, s'infiltrent sur les murs, les céramiques, les textiles, ou encore sur un kayak.

« Marcher sur la tête »

Marie Terrieux, directrice du Frac Normandie

Née en 1987 dans un temple japonais à Kanazawa, **Makiko Furuichi** baigne enfant dans un univers où les rites ont leur importance ainsi que la recherche d'une existence joyeuse. Ce n'est certainement pas un hasard si Makiko Furuichi déploie une œuvre généreuse et sensible.

Son panthéon d'images flirte aussi bien avec la **Divine Comédie de Dante** que les **masques funéraires asiatiques**. Dans cette épopée multicolore, les personnages étranges et les formes hybrides saturent l'espace. Végétaux et animaux ont la part belle. Des murs au sol, sur des embarcations volantes ou marines, les apparitions surviennent et s'évanouissent. Danse des corps, des visages, jeux de rôles, enlacement et embrasement activent ses tableaux.

Le travail de Makiko Furuichi témoigne de son approche transculturelle et des différents territoires qu'elle relie. On apprécie la maîtrise du trait, de la couleur et des formes, telles qu'elles ont pu lui être enseignées au début de son parcours classique à l'école des Beaux-Arts de Kanazawa. L'artiste combine ainsi une double connaissance : la culture classique et populaire japonaise et la rencontre de la peinture occidentale. Forte de ce double point de vue, l'artiste décline alors un univers proche du théâtre, où ses figures grimaçantes, cocasses, masquées, s'animent sous nos yeux.

Parmi elles, Makiko éprouve une tendresse particulière à l'égard des **yokaï**. Apparitions étranges, provenant du terme chinois « Yao Guai » (妖怪), les multiples visages de ces êtres surnaturels habitent toute la mythologie japonaise. Petits monstres aux apparences trompeuses, ils expliquent ou justifient de nombreux événements, des pandémies aux tremblements de terre. Les yokaï symbolisent le mal et parfois la bienveillance. Ils sont renard à neuf queues, dieu chien, mais aussi oni, un ogre multiforme aux yeux exorbités et à la bouche déformée.



Makiko invente alors son monde. Ses nombreux ailleurs nous réjouissent. Ici, au Frac Normandie elle renverse un kayak et invite à la jonction entre le monde des vivants et celui des morts, un monde abstrait et ambigu. Les grands textiles flottants sur lesquels l'artiste peint, amplifient la dimension théâtrale, tout comme les figures masquées, les corps presque déguisés. Les oiseaux sont affublés de bras, les éphèbes se transforment en taureau, et la tête des singes se décroche.

Avec Makiko Furuichi nous marchons sur la tête !

PORTRAIT DE L'ARTISTE



Makiko Furuichi est née en 1987 à Kanazawa au Japon et réside en France depuis 2009. Diplômée de l'École Supérieure des Beaux-Arts de Nantes et de l'université des beaux-arts de Kanazawa, elle se consacre à l'aquarelle, à la peinture et au dessin. Elle explore des installations et des sculptures utilisant divers matériaux tels que la céramique, le ciment et le tissu teint ou imprimé. Son travail inclut également des fresques murales gigantesques aux atmosphères fantastiques.

En 2018, elle reçoit le Prix des Arts Visuels de la Ville de Nantes. Elle expose régulièrement en Europe et en Asie, avec des expositions personnelles au Frac des Pays de la Loire en 2018 et au Carré, Scène nationale de Château-Gontier en 2021. Elle crée aussi l'œuvre *Dream Jungle* pour le Voyage à Nantes et une fresque de 53 mètres dans une cave troglodyte lors de la résidence Ackerman + Fontevraud en 2022. Son travail d'édition comprend plus de quinze publications personnelles et collectives, allant de la bande dessinée au livre d'artiste. Elle a décoré une cloche de près d'une tonne pour l'Abbaye Royale de Fontevraud et a exposé au musée Marc Chagall de Nice en 2023 pour le cinquantième du musée. Depuis trois ans, elle réalise des dessins pour Angers-Nantes Opéra, incluant la couverture de leur programme de saison.

Makiko Furuichi a grandi entourée des peintures de son grand-père, Minokichi Yasui, qu'elle n'a pas connu. Cette proximité physique voire sensuelle avec la peinture constitue sa première rencontre avec l'art. Enfant, elle dessine en secret des **shojo-mangas** (mangas pour filles, en général des histoires d'amour stéréotypées), pratique qu'elle décrit comme un grand plaisir caché. Elle reçoit plus tard, durant ses études aux Beaux-Arts de Kanazawa, un enseignement académique où elle pratiquera assidument **la peinture à l'huile** selon la tradition des maîtres de la Renaissance italienne. Elle étudie plus largement la peinture occidentale de Michel Ange à Claude Monet.

Puis, lorsqu'elle vient en France pour intégrer les Beaux-Arts de Nantes, sa vie opère un virage. Elle abandonne un temps la peinture et tout ce qu'elle a appris pour se consacrer à **la vidéo** et profiter d'une forme de liberté de pouvoir tout essayer : dessin, vidéo, installation... Mais le geste de la peinture lui manque, c'est alors qu'elle se tourne vers **l'aquarelle**, pour sa rapidité, sa spontanéité, sa fluidité, ne permettant pas de reprise. C'est ce risque qui l'attire, la perte de contrôle, ne pas entièrement maîtriser la matière. **L'accident est fréquent**, ce à quoi il faut trouver des solutions, faire avec. Pour Makiko Furuichi, cette approche entre en résonance avec notre rapport à la vie en général.

L'influence du bouddhisme et du shintoïsme dans la culture japonaise

Le shintoïsme est né au Japon, alors que le bouddhisme a été importé de Chine et de Corée en provenance de l'Inde à partir du V^e siècle. Ces deux croyances, bien que différentes, se sont entrecroisées au fil du temps, et ont imprégné la culture japonaise et ses traditions. Au lieu de s'opposer, **ces deux religions ont trouvé des moyens de coexister harmonieusement**, fusionnant parfois pour créer un système de croyances unique. Cette fusion a été favorisée par des similitudes conceptuelles, telles que la vénération des ancêtres et des esprits, ainsi que l'importance accordée à la nature et au cosmos. Ces croyances vont bien au-delà de la sphère religieuse et influencent l'art, l'architecture et la culture japonaise dans son ensemble.

Le shintoïsme, littéralement la « voie des dieux », est une croyance polythéiste et animiste qui vénère tous les éléments de la nature, ainsi que les forces surnaturelles souvent appelées « kami » qui résident et s'incarnent dans cette nature. Ces esprits sont vénérés pour leur pouvoir de protéger, mais aussi pour leur capacité à causer des désastres si leur colère venait à être provoquée. Les Japonais cherchent donc à **vivre en harmonie avec ces esprits** en accomplissant des rites de purification et des offrandes.

Le bouddhisme (仏教 *bukkyō*, littéralement "apprentissage de Bouddha") est une religion mondiale qui a vu le jour en Inde, s'est propagée à travers la Chine, avant de s'introduire au Japon au VI^e siècle, via la péninsule coréenne. Contrairement au shinto, le bouddhisme offre un chemin universel vers **l'éveil spirituel** à travers les enseignements du Bouddha. À partir du XIX^e, siècle de « nouvelles religions » voient le jour à l'instar du **tenrikyō** fondé en 1838 par Nakayama Miki, connue sous le nom d'Oyasama. Le Dieu-parent, Oyagami ou Tenri-Ō-no-Mikoto lui aurait révélé sa volonté de sauver les êtres humains. D'après l'enseignement du tenrikyō, Oyagami, le Dieu-parent, aurait créé ce monde humain afin de mener les personnes à la vie de joie qui est cultivée par des actes de charité et de pleine conscience appelés hinokishin. **La vie de joie est donc le but de l'existence humaine.**

DESSIN / PEINTURE / SUPPORT LIGNE / GESTE / COULEUR / SURFACE

Dans l'histoire du dessin

En Occident, dans la tradition classique, le dessin est pratiqué très largement – comme instrument d'apprentissage, comme moyen d'étude, comme outil de préparation – mais n'est jamais une œuvre à part entière.

En Orient (Chine, Corée, Japon), la peinture est issue de la **calligraphie chinoise** et use des mêmes instruments. L'encre et les couleurs à l'eau sur du papier ou de la soie, très absorbants : une fois un trait tracé, il est impossible de le corriger. L'artiste n'imité pas la nature, il cherche à **exprimer l'essence des choses** en réduisant la forme aux lignes essentielles. Au XIX^e siècle, les artistes européens étouffent dans la tradition de l'**Académisme**, qui leur enjoint de répéter toujours les modèles de l'Antiquité et de la Renaissance. Leur découverte de pratiques différentes, notamment par l'estampe japonaise, leur permet de renouveler l'art occidental. Il leur devient alors possible d'investir, de la dignité d'œuvre d'art, cette pratique modeste et spontanée qu'est le dessin.

À la même époque, l'écriture est introduite dans la peinture (Futuristes, Cubistes). Les **expérimentations graphiques** des avant-gardes, en particulier des cubistes, critiquent la représentation classique. Le dessin constitue un mode d'expression majeur pour Picasso ou Matisse. La pratique du dessin fait l'objet de propositions pédagogiques chez Kandinsky et Klee. Le dessin automatique surréaliste d'André Masson exerce une influence notable sur les artistes de l'expressionnisme abstrait.

Le dessin va à l'essentiel. Combien de traits pour dessiner une figure ? La ligne prend son autonomie : elle évoque, mais elle ne fait pas illusion. Elle tend à l'abstraction.

« L'espace de la feuille est totalement dramatisé, tous les sentiments peuvent y être mis en scène exagérément. Mais c'est aussi un lieu dédramatisé où les figures jouent sans complexe, ni retenue. De fait, il s'agit vraiment d'une sorte de théâtre ambulant ou d'atelier portatif. »

Hippolyte Hentgen, in Roven, revue critique sur le dessin contemporain, n°2, 2009.

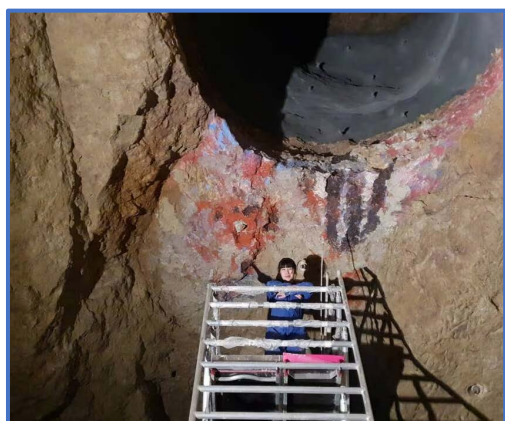
Dessin / Peinture

« Le développement des pratiques récentes, tant du dessin que de la peinture, semble résister à toute tentative de définition de l'une d'elles comme démarquée de l'autre. **Pour beaucoup d'artistes, la peinture est devenue dessin, et inversement.** Reste pourtant le dessin comme code tel qu'il s'est imposé durant des siècles et tel qu'il imprime encore notre mémoire. Le dessin, dans sa tradition, trouve à se définir selon des données matérielles : son support est le papier, et ses moyens sont essentiellement graphiques (mine de plomb, fusain, plume, etc.). Viennent ensuite se greffer d'autres traits caractéristiques contribuant à l'opposition des codes dessin / peinture : le dessin serait du côté de la ligne, de la délinéation, du geste, alors que la peinture serait du côté de la couleur, de la surface, de la tâche. Pourtant, certaines techniques comme l'aquarelle ou le lavis (qui font usage du pinceau et de la couleur) sont annexées par le genre « dessin », et viennent donc déjà défier cette taxinomie trop rigide. »

Gilgian Gelzer in « Dessiner Voir », Éditions Esac, École des beaux-arts de Caen, 2001

Les supports

Dans la plupart des collections des Frac et des musées, la catégorie « dessin » qui permet de classer les œuvres est déterminée par **son support**. Ainsi, toutes les œuvres sur papier sont considérées comme « dessin ». Cependant, dans la préhistoire, le dessin s'affirme sur la roche de la grotte. Dans l'Égypte ancienne, les dessinateurs, « scribe des contours et scribe des formes », rivalisent de technicité sur les parois des temples, des tombes ou des stèles. Le papyrus apparaît dans l'Égypte Antique, au Moyen-âge, le dessin est tracé sur du vélin ou sur des peaux animales avant la généralisation du papier à partir du XIV^e siècle.



« L'artiste Makiko Furuichi inscrit quant à elle sa démarche dans l'ombre tutélaire des grottes préhistoriques, de l'art pariétal mais aussi des gouffres naturels qui sont venus nourrir son imagination ». In catalogue de l'exposition *Le vent, la vague, l'étoile* au Masc, Les Sables d'Olonne, 2024

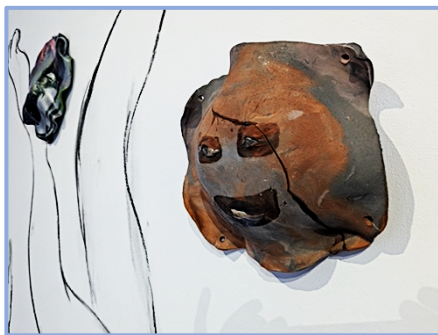
Les œuvres de Makiko Furuichi, dans lesquelles la couleur surgit aussi bien de l'aquarelle que de la peinture à l'huile, se déploient sur **une pluralité de supports**, de formats et échappent ainsi à toute catégorisation. Son univers fantasmagorique s'est d'ailleurs déployé dans des lieux insolites : sur les parois d'une cave (proche de la grotte !), sur le plafond d'une chapelle, d'une chambre d'hôtel, sur de grands voiles de tissu, sur la façade d'un immeuble...

Pour l'espace du Frac, elle joue sur différents registres avec des dessins encadrés, des dessins simplement posés sur le mur et de grands dessins muraux, par nature éphémères, qui font le lien entre tous ces éléments. De grandes bandes de tissu peint viennent également définir l'espace. A toutes ces formes de dessin/peinture s'ajoute un ensemble de céramiques et une installation avec un kayak.

Les petites sculptures modelées en pâte polymère ou en terre cuite émaillée revendiquent une esthétique de la gaucherie et de l'enfance. Elles participent, comme le reste de son travail, d'une pratique liée au **geste** et au **mouvement** ainsi que de la perte de contrôle. Ici, elle se manifeste lors du passage au four de la pâte polymère ou des émaux lorsque la couleur se révèle, se transforme. Certaines des céramiques sont des oiseaux qui se déguisent en humains, d'autres des créatures semblables à des tiques.

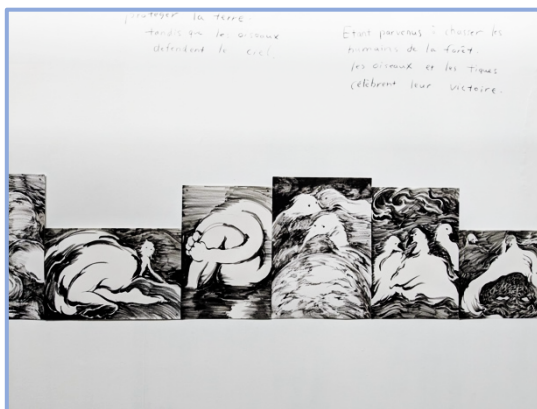


Ces figures organiques incarnent pour l'artiste le « monde tragi-comique teinté d'un sentiment que les japonais connaissent sous le nom de **niyari**, l'esprit grotesque de quelque chose de moche et rigolo. Une bouffonnerie sincère qui s'attache sérieusement à explorer la débilité dans ses différents aspects, notamment celui de la faiblesse et de la fragilité. » Francis Coraboeuf



Vues de l'exposition au Frac Normandie – espace de Sotteville-lès-Rouen

A l'étage, une série très récente de **dessins au marqueur noir sur papier** vient compléter ce monde tout en couleur. Intitulée « Mythology of Sarvisalo », cet ensemble a été réalisé cette année lors d'une résidence sur l'île de Sarvisalo en Finlande. Ces dessins sont une réponse directe au paysage de l'île, lui semblant appartenir aux oiseaux et autres animaux tandis que les humains apparaissent comme des personnages très secondaires. Inspirée à la fois par la **mythologie finlandaise du Kaleva** (épopée composée au XIX^e siècle sur la base de poésies populaires dans la mythologie vernaculaire finnoise) et **du Kojiki** (recueil de mythes japonais du VIII^e siècle sur l'origine des îles formant le Japon et les kamis, divinités du shintoïsme), Makiko Furuichi **invente sa propre mythologie**.



Vues de l'exposition au Frac Normandie – espace de Sotteville-lès-Rouen

HYBRIDATION / TRANSFORMATION

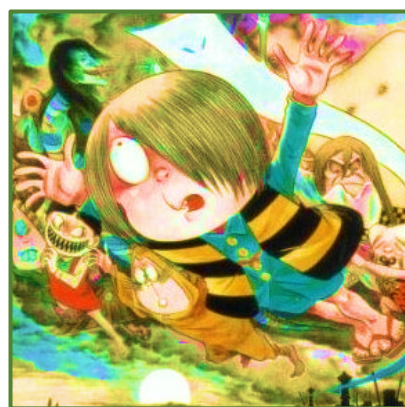
INVISIBILITÉ

L'univers du Yokai

À la croisée des monstres, des fantômes et des démons, les yokai sont des **créatures surnaturelles** issues du **folklore japonais** et de la **religion shintô**. Selon ces croyances, les yokai seraient responsables des événements surnaturels, des phénomènes étranges et inexplicables. Ambivalents par nature, les yokai peuvent aussi bien porter chance, s'amuser de nous les humains, ou encore se montrer malveillants, cruels et sordides.

Makiko Furuichi découvre plus particulièrement les Yokai grâce au dessin animé *Kitaro le repoussant* (*GeGeGe no Kitaro*) de Shigeru Mizuki.

Le manga *GeGeGe no Kitarô*, publié entre 1959 et 1969 au Japon et dessiné par le mangaka **Shigeru MIZUKI**, est un véritable objet culturel et offre **une fenêtre sur le Japon de l'époque**. Le personnage principal, **Kitarô**, est chasseur de yokai. Il raconte son initiation à ce monde imaginaire et traditionnel japonais durant son enfance par une vieille dame, amie de sa famille. Son auteur, né en 1922, enrôlé dans l'armée japonaise pour participer à la guerre en 1942, sera durement marqué par celle-ci. Le manga fera l'objet de nombreuses adaptations sous forme d'animé, de film, de jeu vidéo...



Dans le travail de Makiko Furuichi, ces créatures ne se limitent pas à des éléments narratifs ou esthétiques empruntés à la tradition, mais deviennent des vecteurs d'exploration de concepts contemporains tels que **l'hybridation entre l'humain et la nature, le rapport à l'invisible et la transformation**.

En choisissant l'univers des yokai, l'artiste engage également une **réflexion anthropologique** sur les sociétés qui les ont créés, approfondissant ainsi notre compréhension de l'Homme. Historiquement, ces créatures étaient souvent accusées d'être responsables de phénomènes comme les épidémies ou les tremblements de terre, symbolisant la fragilité de la nature et de notre existence. À travers ces mythes, Furuichi aborde la frontière entre le vivant et l'inerte, l'altérité et la métamorphose, l'étrangeté et l'inconnu, tout en intégrant une **dimension humoristique** qui apporte de la légèreté dans un contexte actuel toujours plus violent.

Makiko Furuichi a coutume de dire qu'elle dessine et peint les personnages qui flottent dans sa tête, des personnages qui font partie de ses rêves, de son imaginaire de mangaka refoulée, ou de la réalité médiatique qui l'entoure, et parfois l'obsède. Miroir de cette scène mentale, l'œuvre fait défiler une foule **d'êtres onctueux et trempés** dont le visage divague, dont le corps se liquéfie, tenté par l'abstraction, le flou, l'échappée. Comme dans les rêves et les contes, ces visions éclosent sans prévenir, à la fois empathiques et cruelles, douces et terribles, traversées par la présence animale et végétale, mais consacrées en majeure partie au portrait d'êtres presque humains, **porteurs d'émotions troubles**.

L'anecdote, qui relate un double mouvement d'attraction-répulsion, a plus d'importance qu'il n'y paraît : le sentiment repoussant et attirant à la fois que certaines choses suscitent en l'artiste motive l'ensemble de l'œuvre. Makiko Furuichi, qui déclare être en quête de cette émotion spécifique nommée en japonais **niyari**, la met en scène suivant différentes modalités, entre réminiscences d'enfance et **iconographie métissée**.

La mythologie antique

La mythologie antique est pleine de **créatures fantastiques**. On en trouve des représentations dans les sculptures (en pierre généralement en Égypte et en Grèce, en céramique et en bronze chez les étrusques) mais surtout sous la forme de dessins qui décorent les objets en céramique comme les vases grecs.

Parmi ces créatures on trouve :

La GORGONE

Le MINOTAURE

Le GRIFFON

Le LOUP-GAROU

Le DRAGON

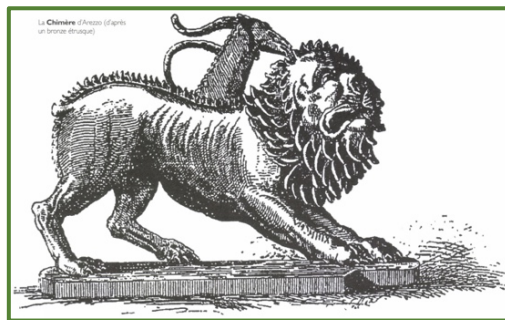
La LICORNE

La CHIMÈRE

Dans la mythologie grecque, la Chimère est une créature fantastique ayant **une tête de lion, un corps de chèvre et une queue de serpent**, qui crachait le feu et dévorait les humains.

La Chimère est un animal composite, c'est à dire **imaginaire**, composée de plusieurs animaux. Chacune des parties de la Chimère correspond à un animal qui, dans la société à filiation matrilinéaire (par la mère) qui précède celle patriarcale (par le père) des Achéens, préfiguraient aux trois âges de la vie, et d'une femme en particulier : l'âge d'avant la puberté (le lion), l'âge de la maturité (la chèvre) et l'âge après la ménopause (le serpent). On attribuait également à ces mêmes animaux les trois saisons du cours de l'année : le printemps (lion), l'été (la chèvre) et l'hiver (le serpent qui est froid, qui mue, se "régénère" dans l'ombre). L'assemblage de ces trois éléments de la compréhension du temps et de la nature symbolisait la vie qui passe, la vie dans son cours : la Déesse-Mère dans son accomplissement.

La légende selon laquelle elle fut tuée signifie l'abandon de son culte et de ses prérogatives, remplacés par ceux des nouveaux dieux masculins. Le symbole du serpent se retrouve dans la Genèse de la Bible, encore sous la forme d'un animal féminin, mais cette fois-là néfaste ; et dans la religion chrétienne on donne encore à la Vierge le pouvoir de dominer son serpent. Mais tandis que dans les temps de la Chimère, en tant que représentante de la Déesse-Mère, le serpent était le symbole d'un âge, d'une époque de l'année. Il est devenu, dans la société patriarcale, un symbole phallique.



Évoquer l'**hybride**, c'est remonter au plus profond de l'homme, assez loin en tout cas pour constater la **trans-culturalité** du phénomène, et qu'indépendamment du cloisonnement des cultures et des époques, les créations hybrides sont universelles. De la Chine primitive à l'Europe en passant par l'Inde, l'homme s'est de tout temps adonné à cet exercice de compilation, accumulant les images et les formes pour **réinventer de nouvelles entités** exutoires à ses plus obscures et intimes préoccupations.

Les monstres de Jérôme Bosch

À cheval sur les XV^e et XVI^e siècle, Jérôme Bosch a manié l'art de l'assemblage en mettant au centre de sa création **des figures démoniaques, drôles et pleines de fantaisie**. En voulant attiser nos angoisses et nos sens, Bosch est passé maître dans la réunion de ce qui ne va pas ensemble. Il en résulte une multitude d'images inspirées et expressives qui manifestent une invention extravagante allant parfois jusqu'au grotesque.



Le jugement dernier, 1504, détails

Le fantastique de Johann Heinrich Füssli

Le Cauchemar, qui a inspiré de nombreux artistes, auteurs et cinéastes, est devenu une œuvre emblématique de l'imaginaire de Füssli, **peuplé de personnages hybrides, de créatures monstrueuses, grotesques et terrifiantes**, et oscillant sans cesse entre horreur, délice et sublime. Dans ce tableau, Füssli flirte avec le fantastique et innove en montrant simultanément, sur la même image, un personnage en train de rêver et l'incarnation de son cauchemar. **L'invisible se matérialise.**



Le cauchemar, 1781

THÉÂTRALITÉ / MISE EN SCÈNE

Le rideau

Les expositions de Makiko Furuichi sont peuplées de **personnages figurés ou suggérés**, dans le cadre et hors cadre, qu'elle met volontiers en scène en usant d'un élément emblématique du théâtre : **le rideau**. Ce dernier est bien entendu revisité, il vient rythmer l'architecture toute entière, il révèle autant qu'il dissimule. Il évoque le drap, le linceul, la voile, le vent, le tourbillon, la végétation luxuriante et pourquoi pas le mouvement d'algues géantes, nous plongeant alors dans un univers aquatique, marin. Cette dernière lecture est influencée par la présence d'un kayak dans l'espace central du Frac.

« Le tissu relie tous les fils du récit qui partent du sommeil pour mener vers le rêve, la mort ou la révélation » Gaëlle Rageot-Deshayes, in *Le vent, la vague, l'étoile*, catalogue de l'exposition au MASC, Sables d'Olonne, 2024-25.



Vues de l'exposition au Frac Normandie – espace de Sotteville-lès-Rouen

Le kayak renversé suggère un **retournement du haut et du bas**, du ciel et de la terre, de l'air et de l'eau, du dessus et du dessous. Posés sur l'embarcation une tête et des mains en céramique évoquent **une sorte de gisant** (la tête est un peu drôle voire moqueuse). L'installation cristallise un ensemble de symboles et d'évocations du **passage de la vie à la mort**, d'un état à un autre, dans une volonté peut-être **d'abolir les frontières** entre le visible et l'invisible, les vivants et les esprits.

Dans la mythologie grecque antique, **le Styx** est le principal des cinq fleuves des Enfers. Les fleuves infernaux (avec des eaux noires ou enflammées) empêchaient la fuite et **séparaient le royaume des vivants du monde souterrain des morts**. Charon était le passeur qui, sur sa barque, transportait les morts sur le Styx (ou Achéron) pour les faire entrer dans les Enfers.



Charon traversant le Styx, par Joachim Patinir, vers 1520.
Musée du Prado, Madrid

Le masque

Le masque est un élément qui trouve son origine dans les civilisations primitives, à des fins rituelles. Lorsqu'il était utilisé pour cacher la véritable personnalité du célébrant et pour représenter de façon parfaite, non humaine, **le visage de l'être divin**. Les masques les plus anciens sont ceux des Égyptiens, des Incas et des Aztèques.

L'utilisation des **masques funéraires**, pour couvrir le visage des morts, remonte à l'époque mycénienne.

Les **masques du théâtre grec ancien** n'étaient qu'une variété de ceux du culte, car la représentation théâtrale elle-même était considérée comme une sorte de cérémonie religieuse.

Déjà au Moyen-Âge, le masque perd son symbolisme magique et est utilisé principalement lors de **fêtes masquées sauvages**. À la Renaissance et tout au long des années 1700, grâce aux comédies d'art, le masque en tant qu'accessoire quotidien s'est répandu dans toute l'Europe. L'utilisation du masque est alors devenue, au fil des ans, de plus en plus limitée **aux danses et célébrations du Carnaval**. Aujourd'hui encore, la caractéristique la plus importante du Carnaval est le masque et le déguisement, pour **symboliser le véritable esprit de fête**.

« En proposant des stéréotypes ou des caricatures, le masque s'écarte de la nuance et uniformise. En un sens il protège, en permettant à qui le porte de composer, d'imiter, de tenir son rang. **Makiko Furuichi** rapporte cet usage à l'hypocrisie de la société japonaise, normative et corsetée. (...) Tout n'est que leurre, rien n'a plus de sens dans cette comédie humaine où l'homme est pris au piège de ses propres conventions et perd de vue l'essentiel. »

Gaëlle Rageot-Deshayes, in *Le vent, la vague, l'étoile*, catalogue de l'exposition au MASC, Sables d'Olonne, 2024-25

La mascarade de James Ensor

Chez James Ensor, la mascarade est avant tout collective et le grotesque se dilue dans une masse aliénée qui magnifie la dégradation. Ses tableaux révèlent autant **l'hypocrisie de la société** que la dualité de l'individu dans **sa lutte entre le bien et le mal**.



James Ensor, *Squelette arrêtant masques*, 1891, huile sur toile

L' oni :

Parmi les yokai, l'« oni », qui signifie **fantôme ou esprit**, est devenu un démon très populaire du folklore nippon. Dans les plus vieilles légendes, ils étaient de **grands esprits bienveillants** qui vivaient dans les montagnes japonaises et protégeaient les humains des forces du mal. Puis au fil du temps, l'oni est devenu le monstre que l'on connaît aujourd'hui, **avide de cruauté** dont l'apparence varie en fonction des régions. De forme humanoïde, il possède des **attributs animaux** : deux cornes, des longues griffes et parfois des défenses de sanglier.



Sessen Doji, offrant sa vie à un oni, par Soga Shohaku, 1764



Masque de Hannya datant du XVII^e ou XVIII^e siècle. Musée national de Tokyo.

Les masques oni sont utilisés dans les **pièces de théâtre Nô ou Kabuki** pour symboliser les antagonistes ou les personnages tourmentés. Il est également utilisé lors des **cérémonies religieuses et des festivals**. Il est porté par les danseurs et les acteurs pour invoquer les forces surnaturelles et communiquer avec le monde des esprits. Il est fréquent de voir des masques oni accrochés **aux portes des temples** et des sanctuaires pour dissuader les mauvais esprits de pénétrer dans ces lieux sacrés. Les masques oni sont présents dans la **pop culture**, notamment dans les mangas, les animés et les jeux vidéo.

GLOSSAIRE

BESTIAIRE

En littérature, un bestiaire désigne un manuscrit du Moyen-Âge regroupant **des fables et des moralités** sur les « bêtes », animaux réels ou imaginaires. Plus largement, on appelle bestiaire **une œuvre consacrée aux bêtes**.

CRAPAUD

Au Japon, il est symbole **d'immortalité** parce qu'il renaît au printemps, apporte la fortune et la richesse. Même mot japonais que la grenouille : « kaeru ».

FOLKLORE

À partir du Moyen-Âge, le folklore désigne une **représentation artistique et esthétique du monde**. Il n'est pas nécessaire de croire en sa véracité. Il met l'accent sur les récits, les personnages, les lieux, les objets, mais aussi sur les rites, les savoir-faire, les chansons, les danses, tout ce qui relève du **patrimoine culturel immatériel de l'humanité**.

GRENOUILLE

Au Japon, elle est considérée comme **un porte-bonheur** car « kaeru » (grenouille en japonais) est un homophone du verbe « revenir » ; verbe qui revient souvent dans des expressions telles que « l'argent revient » ou « la fortune revient » ou « revenir sain et sauf ». Comme la grenouille ne peut sauter que vers l'avant, on dit qu'elle porte chance à la carrière. Elle est souvent placée dans le porte-monnaie pour s'assurer que l'argent revienne.

HYBRIDE

Le mot « hybride » vient du latin « *ibrida* » qui désignait le produit du sanglier et de la truie, et plus généralement tout individu de sang mêlé.

Qui provient du croisement de variétés ou d'espèces différentes.

MAIN

Au quotidien, les japonais n'utilisent pas leurs mains pour saluer une personne mais ils s'inclinent. La main tendue paume vers le bas désigne une direction de façon polie. Mais à plat devant soi elle demande pardon.

Dans l'art et les croyances populaires : la main est associée à la **protection et à la chance**.

Les doigts sont associés aux cinq éléments.

MANGA

Bande dessinée japonaise, le manga puise ses origines dans les *emaki*, premiers rouleaux narratifs illustrés datant de l'époque de Nara au VIII^e siècle et les *Ehon*, livres d'estampes ukyo-e de l'époque Edo.

En 1814, le célèbre peintre **Hokusai**, utilisa le mot « manga » pour désigner **ses carnets de croquis**. Il avait choisi ce terme pour exprimer la notion de dessin pris sur le vif. Ces recueils d'illustrations nommés « Hokusai manga », comprenaient des scènes de la vie quotidienne ainsi que des paysages, des éléments naturels, des représentations de la mythologie et des esprits japonais. Il ne prend le sens précis de « **bande dessinée** » qu'au cours du XX^e siècle. Lorsque la bande dessinée devient très populaire, après 1945 et grâce à Osamu Tezuka, le terme s'impose pour finir par ne plus désigner qu'elle. Ce terme utilisé à l'étranger caractérise **la bande dessinée japonaise**, dont il est devenu un synonyme et parfois grossièrement ramené à un genre.

MYTHOLOGIE

La mythologie est soit un ensemble de mythes liés à une civilisation, une religion ou un thème particulier, soit l'étude de ces mythes qui remontent à l'Antiquité. Comprise comme **ensemble de mythes**, la notion de mythologie est généralement utilisée pour décrire des ensembles de récits et de **figures divines, humaines ou monstrueuses** brassés par les systèmes religieux des civilisations anciennes ou de sociétés traditionnelles, éloignées dans l'espace ou dans le temps.

UKIYO (浮世, « monde flottant »)

Est un mot d'origine bouddhique qui désigne initialement **le monde présent**, c'est-à-dire un monde illusoire, empli de peines et de souffrances selon la pensée bouddhique. Passé de mode, le terme réapparaît dans le vocabulaire japonais du XVII^e siècle sous une graphie différente **ukiyo-e**, terme japonais signifiant « image du monde flottant ». Il devient une allusion ironique au parcours terrestre de la mort et de la renaissance dont les bouddhistes cherchent à se libérer. S'il désigne la même réalité à savoir le monde présent, il met l'accent non plus sur la tristesse mais **sur l'inclination au plaisir et à la jouissance**.

DANS LA FAMILLE DES YOKAÏ



BAKU

Il est le yokaï **mangeur de rêves**, protégeant des cauchemars, de la peste et du mal. Le Baku prend traditionnellement la forme d'un tapir mais est aussi perçu comme une chimère, à la trompe d'éléphant, yeux de rhinocéros, queue de bœuf et pattes de tigre.



YAMACHICHI

Il vit dans les montagnes du nord-est du Japon et ressemble à **un singe avec un visage humain**, aux dents pointues et aux lèvres aspirantes. Il descend dans la nuit pour entrer dans les maisons et **aspirer les ronflements de ses victimes**, puis, donne un coup de poing sur leur torse avant de s'enfuir. La victime meurt le lendemain sauf si la créature est vue par des témoins ; dans ce cas, elle prend la fuite et la durée de vie de la victime se trouve alors allongée.



JIRAIYA

Protagoniste du conte « La légende du Galant Jiraiya / Jiraiya Goketsu Monogatari » (1806-1807), Jiraiya est un puissant souverain qui, à la ruine de son clan, devient **chef d'une bande de voleurs chevaleresques**. Il se fait initier dans sa fuite à la magie des crapauds, et par son pouvoir de métamorphose venge son clan en tuant le responsable de sa ruine.



KAPPA

Signifiant littéralement « le garçon de la rivière », les kappas sont des **yokaï aquatiques à l'apparence humanoïde**, dotées de pattes palmées. Créatures mouvantes dans leurs formes, petits farceurs mais civilisés, ces yokaï pratiquent dans la plupart des récits des exactions sans gravité et sans intentions malveillantes. Cependant certaines interprétations plus sombres les rendent responsables de noyades et d'agressions d'humains et d'animaux.

IDÉES POUR AVANT OU APRÈS LA VISITE

Pour les grands

>Partir à la découverte de la nature dans l'art japonais (estampes, jardins zen) en lien avec les œuvres de Makiko Furuichi. Faire le lien avec les cours [d'EMC et Sciences](#) en engageant une discussion sur notre lien à la nature : la respectons-nous ? Comment la voyons-nous aujourd'hui par rapport à hier ?

Entre étrangeté et monde flottant, réaliser [une aquarelle floue](#), baignée d'une atmosphère entre rêve et cauchemar, évoquant l'impermanence et le mystère.

>Étudier en [Histoire des Arts](#), le mouvement [ukiyo-e](#) ("le monde flottant") et repérer les liens avec le travail de Makiko Furuichi.

>En [Philosophie](#) : Réflexion sur la frontière rêve/réalité – que nous dit l'art sur nos états intérieurs ? Interrogation autour de l'identité culturelle (entre Japon et Europe). Makiko Furuichi est une artiste japonaise installée en France. Son travail mêle références japonaises et européennes. Comparer l'imaginaire japonais et occidental : monstres, contes, symboles.

Explorer la [narration visuelle](#) en construisant des images à lire comme des récits visuels : elles racontent sans mots, mais avec beaucoup de détails évocateurs. [Français / Arts plastiques](#) : Écrire la "voix" d'un personnage ou d'un animal représenté dans un tableau.

>Pour aller plus loin en [Histoire des arts](#) : Comparaison avec d'autres artistes narratifs (Chagall, Bosch, Miyazaki, etc.).

Pour les petits

>À partir de la visite de l'exposition, définir un ou plusieurs personnages, un lieu et une action. Ce sera la matière première [pour imaginer un conte](#).

>Mettre en image un rêve, [dessiner l'invisible](#).

>[Citer des objets, des êtres vivants réels ou imaginaires](#) qui suscitent des émotions contraires attraction/répulsion. [Faire une liste](#) puis comparer avec ses camarades.

>Regarder [BEPUNICATION](#), fable animée et créée par les artistes Makiko Furuichi et Jérémy Griffaud lors de leur résidence à Beppu, au Japon, en 2022. Inspiré par le folklore japonais du Namazu, le projet explore [la relation entre l'homme et la nature](#).



Mais depuis des décennies, l'eau est trop chaude pour que les êtres humains puissent en profiter.

BIBLIOGRAPHIE

Les suggestions de Makiko Furuichi

Les animés

Shigeru Mizuki, *Ge-ge-ge no Kitaro*, (Kitaro le repoussant)

Fujiko F Fujio, *Doraemon*

Les Mangas et bandes-dessinées

Matthi Forrer, *Hokusai. La Manga*, Ed. Hazan, 2025

Hayao Miyazaki, *Le Voyage de Shuna*, Ed. Sarbacane, 1983

Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, 1905,

Moebius, ed. Casterman, 2000

Yuichi Yokoyama, *Plaza*, traduit par Makiko Furuichi,

Céline Bruel & Laurent Bruel, Ed. Matières

<https://www.matiere.org/livres/plaza/#:~:text=Plaza%20est%20une%20c%C3%A9r%C3%A9monie%20d%C3%A9di%C3%A9e,BD%20du%20festival%20Gribouillis%202022.>

Les ouvrages

Samuel Sadaune, *Le fantastique au Moyen-Âge*, Ed. Ouest France, 2016

Ronnberg et K. Martin, *Le Livre des Symboles.*

Réflexions sur des images archétypales, Ed. Taschen, 2011

Farid al-Din Attar, *La Conférence des oiseaux*, Recueil de poèmes, Adaptation Henri Gougaud ed. Seuil, 2002

D'autres suggestions :

Pour les grands

Yoji Kuri, *The Midnight Parasites*, Animé, 1972

Michel Pastoureau, *Bestiaires du Moyen-Âge*, Ed. Points, 2020

Podcast : *Ni mort, ni vivant, une histoire*, France culture, 2023

<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/serie-ni-mort-ni-vivant-une-histoire>

Haruki Murakami, *Crapaudin sauve Tokyo*, dans *Après le tremblement de terre*, 2000 (Japon), ed. 10/18, 2011 (France)

Daisuké Igarashi, *Hanashipanashi, Patati Patata*, Ed. Casterman, 2005 - Manga

Tous les films de Miyazaki !!!

Pour les petits

Romain Taszek, *La nuit des Yokai*, Ed. Apprimerie, 2020

Maurice Sendak, *Max et les Maximonstres*, Ed. Harper & Row, 1963

Spike Jonze, *Max et les Maximonstres*, adaptation, Film, 2009

DADA N° 196 Les monstres

DADA N° 207 Jérôme Bosch

DADA N° 276 Animaux fantastiques

LES VISITES ET LES ATELIERS AU FRAC

À Caen et à Sotteville-lès-Rouen, les équipes de médiation accueillent le public scolaire, étudiant, de la petite enfance et de l'animation, mais aussi les groupes d'enfants, d'adolescent-es et d'adultes du champ associatif, social, de la santé et du handicap. Les outils de médiation, visites et ateliers, adaptés à chaque âge, proposent aux groupes de s'approprier les expositions de façon ludique ou plus approfondie pour une découverte sur mesure.

Visite accompagnée

Primaire, collège et lycée / supérieur, 1h

Une découverte de l'exposition en cours avec un-e médiateur-ric.e.

Visite esquissée

Primaire, collège et lycée / supérieur, 1h

Une découverte de l'exposition qui allie dessin et observation des œuvres.

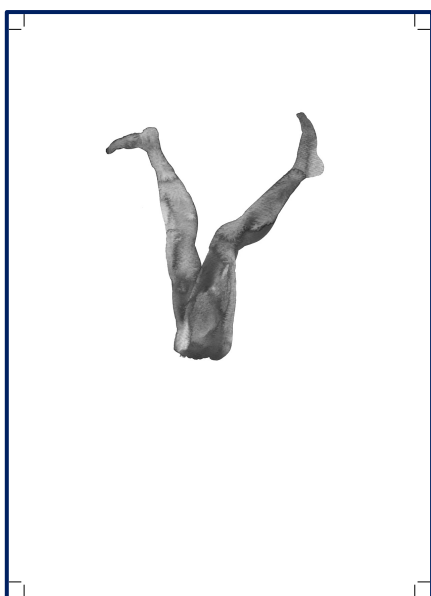
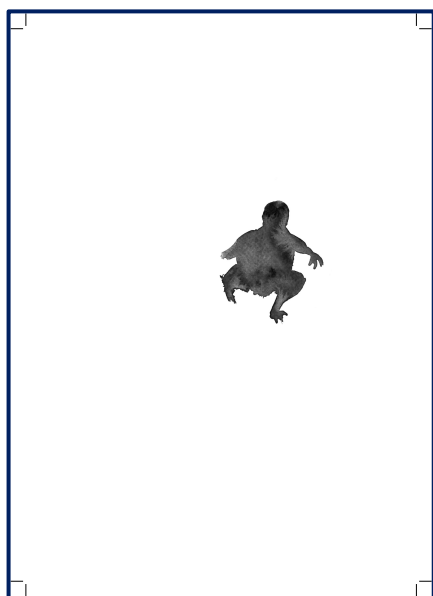
Atelier

Maternelle, primaire, collège et lycée / supérieur

Une visite avec un atelier pour une découverte de l'exposition qui allie regard et pratique.

« Atelier Chimères »

Dans le cadre de cette exposition l'artiste Makiko Furuichi a proposé trois dessins, imprimés sur un papier épais A3, que les enfants seront invités à compléter, à poursuivre.



Contact et réservation

resa.rouen@fracnormandie.fr

T. 02 35 72 27 51

Informations pratiques

Frac Normandie à Sotteville-lès-Rouen
3, place des Martyrs-de-la-Résistance
76300 Sotteville-lès-Rouen
www.fracnormandie.fr

Accueil des groupes

Mardi → vendredi, matin et après-midi
Visites et ateliers gratuits

Le Frac est fermé en dehors
des périodes d'expositions.
Fermeture annuelle :
les 1^{er} janvier, 1^{er} mai, 14 juillet et 25 décembre.



Les missions du Frac Normandie

Créé en 1983, le **Fonds Régional d'Art Contemporain (Frac) Normandie** possède une **collection publique** riche aujourd'hui de plus de 4000 œuvres, reflet de la diversité de la création actuelle. Il remplit trois missions principales : l'acquisition régulière d'œuvres d'art contemporain, une politique active de **diffusion des œuvres de sa collection** dans ses murs - à Caen et à Sotteville-lès-Rouen - et en région et un programme de **sensibilisation à l'art contemporain** - visites, ateliers, événements, rencontres avec les plasticiens. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site du Frac.

Le Frac Normandie bénéficie du soutien de la Drac Normandie, de la Région Normandie et de la ville de Sotteville-lès-Rouen.

Ce dossier pédagogique a été réalisé par le pôle des publics :

Julie Debeer, Amandine Derout et Rosa Quillien,

ainsi que **Delphine Delarbre**, professeure d'arts-plastiques, chargée du service éducatif

Image de couverture : Makiko Furuichi, *Sans titre*, 2021, coll. Frac Normandie, © ADAGP, Paris