

L'art du tatouage traditionnel au Japon

Dossier pédagogique



Exposition au Musée des beaux-arts de Carcassonne,
21 juin 2025 - 28 septembre 2025



Sommaire

• Repères chronologiques	p. 3
• I/ Preamble	p. 4
• II/ Histoire du tatouage	p. 5
• III/ La représentation du tatouage dans l'art (vie culturelle)	p. 9
A- L'estampe (Ukiyo-e), Le Suikoden.	
B- Le théâtre Kabuki.	
C- Le cinéma des années 1960 -1970 au service du tatouage.	
• IV/ Métiers et tatouages	p. 24
A- Le métier de tatoueur.	
B- Les hommes de l'horimono à l'époque Edo.	
C- Clans et tatouages	
• V/ Le tatouage dans l'art contemporain, ateliers pédagogiques et EPI.	p. 34
• Glossaire des créatures du folklore et symboles japonais.	p. 47
• Glossaire	p. 51
• Pour aller plus loin	p. 54

Repères chronologiques :



- **Période Azuchi-Momoyama (1573-1603)**

Cette époque porte le nom des châteaux d'Azuchi et Momoyama, résidences des deux unificateurs du Japon, Oda Nobunaga et Toyotomi Hideyoshi. Cette période marque la fin du chaos et des guerres civiles de l'époque précédente, le début d'un pouvoir centralisé se met en place.

- **Période Edo (1603-1868)**

La période Edo, également nommée période Tokugawa, voit la stabilisation du pouvoir sous le shogunat des Tokugawa. Le centre politique s'installe à Edo (actuelle Tokyo). L'époque Edo se caractérise par une politique d'isolationnisme strict, connue sous le nom de *sakoku*. Par ailleurs, au cours de la période un fort développement des arts et de la culture émerge sur l'archipel.

- **Période Meiji (1868-1912)**

L'ère Meiji marque le retour du pouvoir impérial, mais également une modernisation rapide et une ouverture du Japon vers le monde extérieur.

- **Période Taisho (1912-1926)**

Cette époque est associée à une démocratisation croissante, à l'influence de la culture de masse et à l'urbanisation.

- **Période Showa (1926-1989)**

C'est l'époque la plus longue d'un pouvoir impérial dans l'histoire japonaise, couvrant à la fois les années de guerre, l'occupation alliée après la Seconde Guerre mondiale et la reprise de la croissance économique du pays.

I- Préambule

Le tatouage est difficile à définir dans sa globalité, car il varie selon les pays. Cependant, un aspect en relie toutes les formes, c'est le lien sociologique, au bouddhisme et shintoïsme et à la culture de chaque nation.

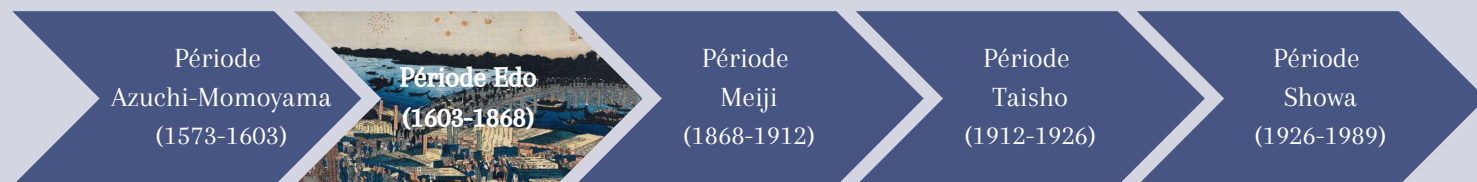
Le tatouage japonais, en particulier, puise son inspiration dans la religion, la spiritualité, le récit du temps qui passe, ainsi que dans les éléments des saisons. C'est également un art populaire, porté par le peuple, qui peut représenter une quête identitaire pour certaines classes sociales, un acte de rébellion face aux autorités, ou encore une forme d'expression ancrée dans l'imagerie et les récits urbains de la capitale d'Edo.

L'art du tatouage japonais est un art traditionnel en constante évolution au fil des époques. Tantôt admiré par la population, car intimement lié à d'autres formes culturelles japonaises telles que l'estampe ou le théâtre kabuki avec lesquelles il entretient un dialogue esthétique et symbolique, tantôt rejeté pour l'image qu'il véhicule à l'international, en raison de son association avec des clans mafieux comme les Yakuza. Une représentation elle-même amplifiée par un autre art du XXe siècle : le cinéma.

Cette année, le musée des beaux-arts de Carcassonne, en collaboration avec le commissaire d'exposition Xavier Durand, consacre une exposition à l'histoire du tatouage japonais, en explorant les différents supports qui l'ont inspiré autant qu'il les a influencés.

II – Histoire du tatouage et repères chronologiques.

A- Evolution du tatouage au Japon depuis l'ère Edo.



Le tatouage sous l'ère Edo

L'histoire du tatouage japonais débute en 1720, sous l'ère Edo (1603-1868), durant le gouvernement des Tokugawa. À cette époque, un terme émerge dans l'archipel : *irezumi*, signifiant littéralement « insérer de l'encre ». Ces tatouages ne correspondent pas aux motifs ornementaux que l'on connaît aujourd'hui, mais s'intègrent dans une pratique à visée punitive.

Ils servent en effet à marquer les personnes ayant commis des délits ou des crimes. Les symboles varient selon les régions et la nature des infractions : cela peut aller d'une simple ligne entourant l'avant-bras à un *kanji* (caractère chinois) inscrit directement sur le front.



Exemple de tatouages punitifs employés à l'époque Edo.

L'*horimono* est un autre terme employé pour évoquer le tatouage ornemental. Au départ, *irezumi* et *horimono* sont à distinguer puisqu'ils n'ont pas les mêmes significations.

Irezumi, évoque le tatouage dans sa généralité, il a aussi une connotation négative étant utilisé à des fins punitives.

L'*horimono*, est associé au tatouage artistique traditionnel, à la connotation positive. Il s'inscrit dans la tradition par son histoire, appelée *tebori*, consistant à tatouer à la main grâce à plusieurs aiguilles attachées à un morceau de bambou.

Aujourd'hui la distinction entre ces deux notions n'est plus aussi forte qu'avant, le terme *wabori* est employé pour parler du tatouage de style japonais.

Cependant, les criminels ne sont pas les seuls à porter des tatouages. Les courtisanes y ont également recours, notamment sous la forme d'un simple point tatoué sur la main.

Par ailleurs, il existe un tatouage de serment nommé *kishobori*. Sur l'avant bras est inscrit l'inscription de l'idéogramme *inochi* suivi du nom de ma personne aimée.



Estampe d'une courtisane lors d'une session de tatouage de serment.



Motif Irebokuro.

Au fil du temps, l'image du tatouage évolue sous l'ère Edo. Le tatouage punitif rester présent en parallèle du tatouage ornemental qui émerge, servant aussi à dissimuler d'anciens tatouages judiciaires. Cette transformation est étroitement liée à l'une des formes les plus célèbres de l'art graphique traditionnel japonais : l'*Ukiyo-e*.

L'émergence des estampes japonaises sur bois accompagne les évolutions de la société, en particulier celles des classes sociales marginalisées. De cette forme artistique naît une nouvelle conception du tatouage, désormais perçu comme un marqueur d'identité culturelle et sociale.



Feux d'artifice dans la fraîcheur du soir au pont de Ryōgoku à Edo, estampe de 1787-1790, réimpression de 1830.

Période
Azuchi-Momoyama
(1573-1603)

Période Edo
(1603-1868)

Période
Meiji
(1868-1912)

Période
Taisho
(1912-1926)

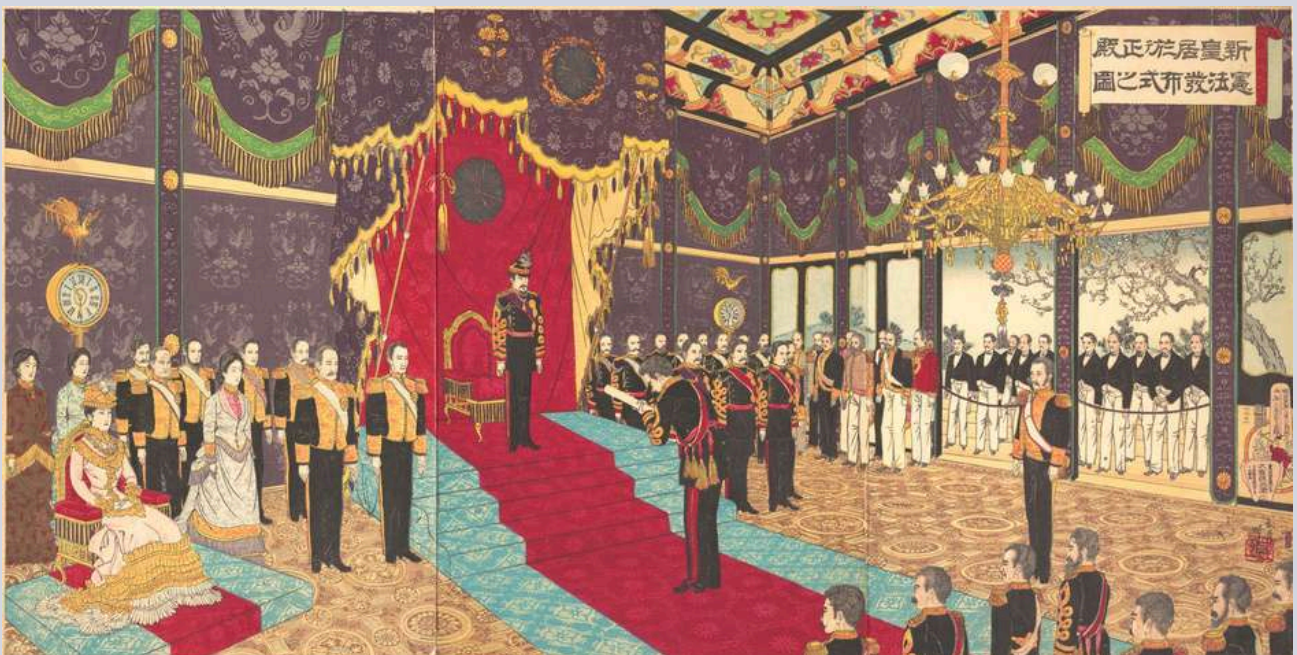
Période
Showa
(1926-1989)

Le tatouage sous l'ère Meiji

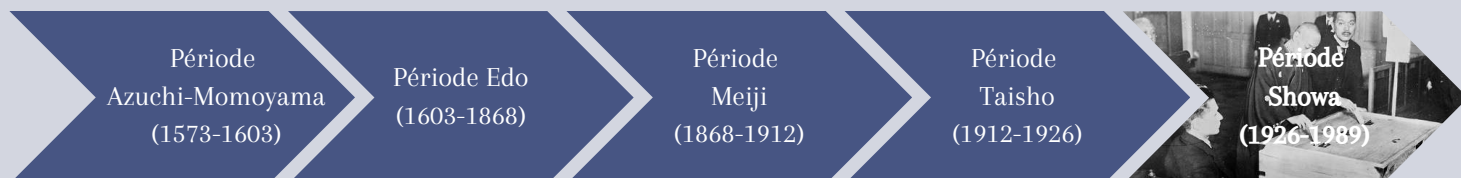
Cette nouvelle ère commence avec la fin de l'isolement du Japon, connue sous le nom de *Sakoku* (1633-1853). Le regard neuf que le reste du monde pose alors sur l'archipel inquiète les dirigeants japonais, soucieux de l'image que renvoie leur pays. Dans cette optique, de nombreuses lois sont adoptées pour interdire certaines pratiques jugées inappropriées ou « barbares » aux yeux des Occidentaux.

Ainsi, le tatouage punitif est aboli en 1870. Puis, en 1872, c'est au tour du tatouage *Horimono* d'être interdit. Le gouvernement craint qu'il ne donne une image négative de la culture japonaise à l'étranger.

Cette interdiction plonge alors les maîtres tatoueurs, appelés *Horishi*, dans la clandestinité. Bien qu'ils continuent à exercer leur art, ils doivent désormais le faire en secret, à l'abri des autorités. Les tatouages, quant à eux, sont dissimulés sous les kimonos, invisibles à l'œil des passants. Ironiquement, alors que les autorités japonaises redoutent le jugement des étrangers, ce sont justement ces derniers, notamment les marins occidentaux, qui vont s'enthousiasmer pour cette culture du tatouage, fascinés par la richesse de ses motifs et la technicité de son exécution.



Adachi Ginko, *Promulgation de la constitution par l'empereur le 11 février 1889.*



L'ère Showa

Après la Seconde Guerre mondiale, les Américains s'installent sur l'archipel et imposent leur influence en faisant pression sur le gouvernement japonais pour modifier certaines lois. L'une d'entre elles vise à lever l'interdiction du tatouage, ce qui est finalement obtenu en 1948. Bien que le tatouage ne soit désormais plus interdit par la loi, il continue de véhiculer une image négative auprès de la population japonaise.

Dans les années 1960-1970, cette perception défavorable persiste, d'autant plus que le tatouage commence à apparaître au cinéma. De nombreux films produits par la société Toei mettent en scène des Yakuzas tatoués, contribuant ainsi à ancrer dans l'imaginaire collectif l'association entre tatouage et criminalité. Il est important de noter que tous les Yakuzas ne sont pas tatoués. Le tatouage ornemental est une pratique qui perdure depuis le XIXe siècle dans le milieu des artisans, pompiers, charpentiers.

Les années 1980-1990 prolongent cette image négative, alors que l'activité des Yakuzas devient de plus en plus visible et médiatisée. Le gouvernement réagit en adoptant, le 1er mars 1992, une loi visant à réduire le nombre de membres de ces organisations criminelles. Sans viser directement les Yakuzas, certaines mesures sont mises en place pour limiter leur accès à l'espace public. C'est notamment le cas des *onsen* (sources thermales), où on interdit alors l'entrée aux personnes tatouées. À cette époque, tous les foyers japonais ne possédaient pas de salle de bain privée (*sento*), rendant l'accès aux bains publics essentiel pour une large partie de la population.

Depuis cette loi de 1992, d'autres restrictions ont été instaurées, rendant la vie plus difficile pour les personnes tatouées :

- Interdiction d'entrer dans certains onsen.
- Refus d'ouverture de comptes bancaires.
- Difficultés à trouver un emploi.

Pourtant, malgré des siècles d'engouement, d'interdictions et de marginalisation, le tatouage traditionnel japonais persiste. L'art perdure, porté par une culture profondément ancrée et transmise de génération en génération.



Ouvrier exerçant leur droit de vote pour la première fois en 1928 lors des élections législatives.

III- La représentation du tatouage dans l'art (vie culturelle)

A/ L'Estampe (Ukiyo-e), Le Suikoden.

L'*Ukiyo-e* est un mouvement artistique japonais regroupant des estampes et des peintures représentant des scènes de la vie quotidienne, des paysages, ainsi que des portraits de célébrités de l'époque. Ce courant émerge à la fin du XVII^e siècle, sous l'ère Edo.

Sous le gouvernement des Tokugawa, le *shogun* met fin à ces conflits en imposant un régime autoritaire et centralisé. Il décide alors d'isoler le pays du monde extérieur, et instaure une hiérarchie sociale stricte parmi les habitants du Japon. Le Shi-no-ko-sho qui est la division de la société en 4 classes :

- Les **samouraïs**, guerriers issus de la noblesse ou de la paysannerie, ont le droit de porter le sabre (katana) et constituent l'armée au service du shogunat. Avec les daimyô, grands seigneurs féodaux, vivent dans des demeures somptueuses entourés de leurs serviteurs et d'une suite nombreuse.
- Les **paysans**, producteurs de riz et de saké, sont considérés comme respectables en raison de leur rôle dans la subsistance du pays.
- Les **artisans**, fabricants d'objets d'art ou d'usage courant, sont également estimés pour leur savoir-faire.
- Les **marchands**, bien que souvent très prospères (notamment ceux qui vendent des étoffes de luxe ou du saké), sont méprisés car leur richesse ne repose pas sur une production, mais sur l'échange.

En marge, on retrouve les artistes, poètes, acteurs, courtisanes, petits artisans et autres figures de la vie urbaine issus des classes populaires. Bien que parfois admirés, ils restent considérés comme des marginaux.

C'est au sein de ces milieux populaires, notamment dans les quartiers de plaisirs dans un premier temps et porté par la classe bourgeoise qui émerge dans la seconde moitié du XVII^e siècle, que l'*Ukiyo-e* s'épanouit. Le terme signifie littéralement « images du monde flottant » et désigne un univers éphémère et sensuel, où se côtoient courtisanes, acteurs de kabuki, paysages idéalisés, et scènes de la vie urbaine. Ces œuvres captent les aspirations, les désirs et les réalités d'une société en pleine mutation, et influencent profondément les autres formes d'art y compris le tatouage.



Estampe représentant le quartier des plaisirs .

Avec ces nouveaux lieux de divertissement, les estampes *Ukiyo-e*, à images multiples et bon marché, permettent une large diffusion des événements culturels et de la vie locale. Le shogun accorde au *Ukiyo-e* une grande liberté d'expression, ce qui favorise la création de nombreuses estampes. Les thèmes représentés sont : paysages, acteurs de *kabuki* (théâtre japonais), *shunga* (scènes érotiques) ou encore *yokai* (créatures du folklore japonais). Certains de ces thèmes vont émerger dans les tatouages japonais de cette époque.

Plus tard, avec l'arrivée de nouveaux empereurs, les estampes sont prises pour cible en raison de cette liberté accordée, et un cachet de censure est apposé sur de nombreuses d'entre elles dès 1790, jusqu'à la période Meiji (1868-1912).

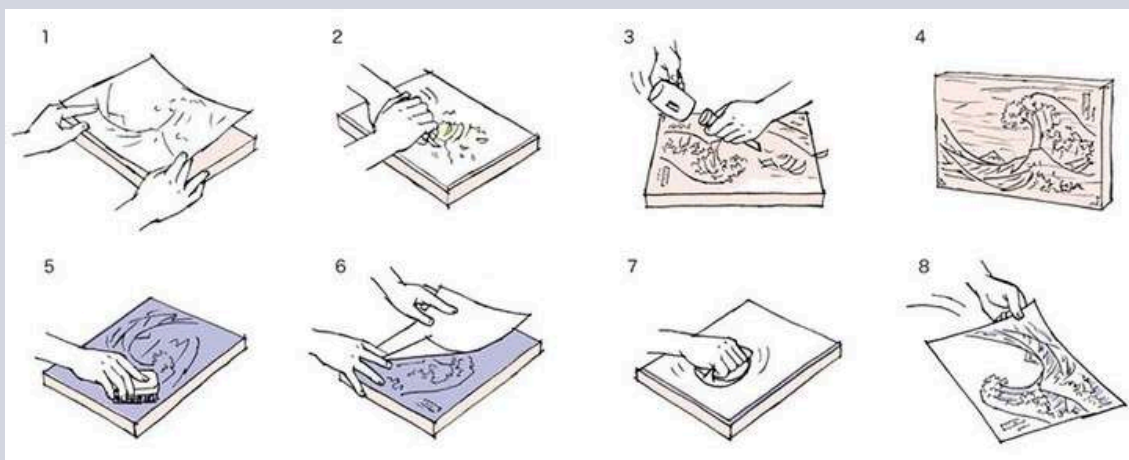
L'*Ukiyo-e* est particulièrement associé à certains quartiers des grandes villes comme Edo (actuel Tokyo). Les *kuruwa* (quartiers réservés) se développent autour de deux pôles d'attraction : le quartier des théâtres et le quartier des plaisirs, le *Yoshiwara*. Les courtisanes et les acteurs y rencontrent un immense succès. Leurs caractéristiques talent, beauté, sens du divertissement constituent une source iconographique abondante pour les *Ukiyo-e*, destinés à faire la publicité des quartiers et de leurs divertissements.

La technique de l'estampe sur bois

L'estampe japonaise est issue d'une technique de gravure sur bois, aussi appelée *moku hanga*, provenant de Chine. Le bois gravé est en relief et privilégie les contours ainsi que les aplats. L'invention de la polychromie vers 1765 permet de produire des images multiples en couleur au moyen d'un ensemble de bois gravés.

Plusieurs personnes contribuent à la conception d'une estampe :

- L'éditeur qui supervise le travail.
- L'artiste qui fait le dessin.
- Le graveur qui épargne le bois (selon la technique de gravure de taille d'épargne).
- L'imprimeur qui s'occupe des différents tirages



Etapes de d'impression d'une estampe.

Le bois traditionnel utilisé pour l'estampe est le Yama Sakura ou cerisier des montagnes qui possède une fibre suffisamment résistante à l'eau pour l'impression et suffisamment tendre pour permettre la gravure.

L'artisan découpe et grave le bois dans le sens des fibres. Il s'aide, pour le processus de taille, d'un couteau, d'un maillet pour pousser les gouges, ainsi que de ciseaux.

Pour créer une estampe en couleur, plusieurs planches de bois sont nécessaires. Chaque planche gravée correspond à une seule couleur : seules les parties à colorer sont laissées en relief. Il peut s'agir d'un détail ou d'un élément entier, selon le résultat souhaité.

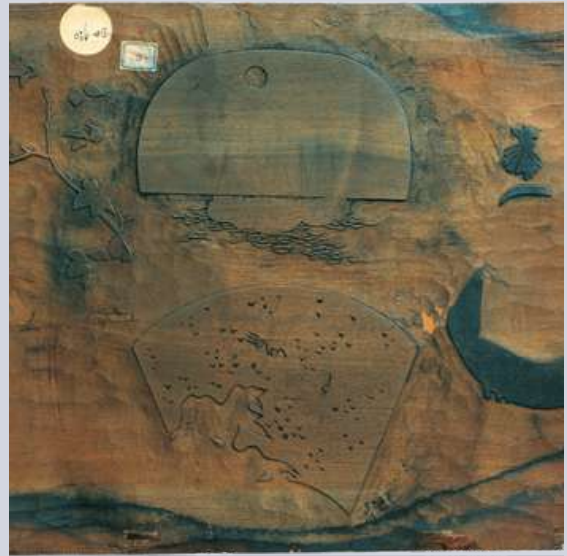


Planche de bois gravé pour la réalisation d'une estampe.

À gauche, exemple neutre sans couleur. À droite, modèle avec couleur bleu (sûrement pour les motifs dévolus à la représentation d'un ciel).

Après avoir gravé la planche, l'artisan l'encre à l'aide d'une brosse, puis y pose une feuille de papier transparent pour capter la reproduction du dessin. Il se sert d'un *baren*, un tampon circulaire, avec lequel il exerce une pression plus ou moins forte sur la feuille afin que le motif et la couleur de l'estampe s'imprègnent correctement.

Les planches de bois peuvent être réutilisées plusieurs fois, tout en conservant les couleurs utilisées précédemment.



Baren prévu pour l'impression de couleur.

Pour aller plus loin

Vous trouverez ici, un premier le lien vers un dossier pédagogique du musée des beaux-arts sur l'estampe et un second vers une vidéo sur le processus de l'estampe :

- Fiche pédagogique [l'estampe.pdf](#)
- <https://www.bing.com/videos/riverview/relatedvideo?q=vide%2c3%a9o+technique+de+l%27estampe+sur+bois+japon&mid=064DB66A3237CB1D302A064DB66A3237CB1D302A&FORM=VIRE>

Atelier 1 : Monotype, forme et couleur

Cycle 1

Objectif : Découvrir l'art *ukiyo-e* à travers le dessin et l'impression sur papier.

Matériel : peinture, plaque de plexi, feuille de papier, rouleau, pinceaux, bâton, coton tige pour dessiner sur la peinture.

Déroulé :

1- Etaler la peinture sur la plaque de plexi avec le rouleau.

2- Dessiner le ou les motifs à l'aide du coton tige.

3- Le dessin achevé, recouvrir la plaque avec la feuille de papier et la frotter pour imprimer le motif sur la feuille.

Un répertoire de motifs et légendes japonaises est disponible page 47, afin de diversifier vos recherches.



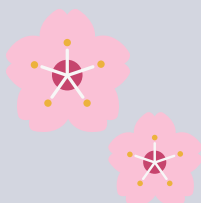
Technique 1



Technique 2

Répertoire de motifs japonais :

Ces motifs sont adaptables en fonction du cycle des élèves. Pour les plus jeunes il est possible de mettre le motif sous la plaque de plexi pour qu'il le décalque afin de faciliter la réalisation du dessin.



Fleur de cerisier



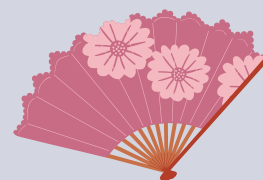
Pivoine



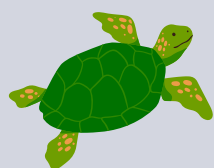
Carpe Koi



Nuage



Éventail



Tortue



Chat porte bonheur



Soleil levant



Masque de théâtre



Vagues



Grue

L'estampe de Utagawa Kuniyoshi et le *Suikoden*

Utagawa Kuniyoshi maître de l'estampe

« Parmi les artistes de l'*ukiyo-e* qui se livrent alors une compétition acharnée, il se distingue par l'audace et la puissance de ses compositions, par la sûreté de son dessin, par la liberté et la créativité dont il fait preuve » Yuriko Iwakiri.

Utagawa Kuniyoshi, de son nom de naissance Magosaburo, est né en 1797 à Edo. Son père, teinturier de soie, remarque rapidement l'appétence de son fils pour le dessin. Kuniyoshi est alors admis au sein de l'atelier de Toyokuni I, ce qui lui permet d'intégrer l'école dite d'Utagawa, spécialisée dans l'*ukiyo-e*, ou « images du monde flottant ».

Au début, ses œuvres s'inscrivent dans la continuité du style de son maître. Sa popularité explose en 1827 avec la série d'estampes intitulée « Les 108 héros du Suikoden », inspirée d'un roman chinois classique, illustrant des guerriers aux poses dynamiques et aux corps couverts de tatouages.



Estampe représentant Utagawa Kuniyoshi.



Utagawa Kuniyoshi, *Vue du mont Fuji*, estampe.

Son style est à la fois original, subversif, moderne et empreint d'ironie, le tout mis en valeur par un cadrage spectaculaire.

Son œuvre monumentale, plus de 10 000 estampes, consacrée aux acteurs de kabuki, aux courtisanes, aux femmes, aux divertissements des quartiers, aux héros et personnages légendaires, mais aussi aux paysages d'Edo, inspire encore aujourd'hui les tatoueurs comme les mangakas contemporains.

Le *Suikoden* thème central du tatouage

Au cours du XIX^e siècle, le tatouage japonais évolue à nouveau, s'inspirant cette fois non plus de la vie et de la culture des quartiers, mais de la littérature. En 1827, le maître de l'estampe Utagawa Kuniyoshi entame avec Hokusai une série d'œuvres inspirées du *Suikoden*, qu'il poursuivra seul.

Le *Suikoden*, ou « Au bord de l'eau », est un roman chinois qui raconte l'histoire de 108 bandits se révoltant contre un gouvernement corrompu, une sorte de Robin des Bois asiatique. Utagawa Kuniyoshi s'inspire de cette œuvre pour réaliser ses estampes. Afin d'accentuer le caractère héroïque des bandits, il ajoute des tatouages représentant des créatures mythologiques, des symboles religieux..., recouvrant une grande partie de leur corps.

Le phénomène du tatouage se renforce avec ces nouvelles estampes et thématiques. La classe moyenne, marginalisée par les quatre classes qui régissent la population et ignorée par le gouvernement, se reconnaît dans ces héros opposés à l'autorité corrompue. Nombreux sont ceux qui se feront tatouer le corps pour exprimer leurs revendications et affirmer leur identité, souvent inexistante dans la hiérarchie des classes sociales. Les personnes tatouées sont appelées « peaux de brocart », c'est-à-dire des corps transfigurés par des dessins fantastiques et polychromes.



Un des hors-la-loi du *Suikoden*, tenant son ennemi d'une main et le menaçant avec son épée. Son dos et ses bras ondulent avec le tatouage imposant d'un tigre chinois au milieu des nuages d'orage et des éclairs.

Utagawa Kuniyoshi, *bandits du Suikoden*, estampe.

Shishin, les 9 dragons

Il est surnommé ainsi à cause du tatouage de 9 dragons sur son dos, il est doté d'une force énorme et combat un homme qui se nomme Chen Da (nom du récit chinois).

« Shishin, surnommé le dragon bleu en raison de son tatouage est le fils d'un propriétaire de manoir, qui apprend à manier 18 armes différentes auprès de Wang Jin (ancien instructeur du pouvoir royal parti en exil à cause du Grand Maréchal du Palais qui l'humiliait et assouvissait sa vengeance sur ce dernier). Une fois l'apprentissage de Shishin terminé, Wang Jin fuit à nouveau afin de les protéger du Grand Maréchal.

Le père de Shishin meurt d'une maladie, et le domaine de la famille Shi se retrouve sans seigneur puisque Shishin refuse de s'occuper de l'agriculture.

Un jour, un chasseur vient le voir et lui explique qu'il n'arrive plus à chasser le gibier car des bandits ont établi une forteresse dans la forêt. Il y a trois chefs dans ce groupe, Zhu Wu qui manie deux épées, Chen Da qui a une épée en acier et Yang Chun qui a un fauchard. Shishin prépare les villageois au combat, puisque les bandits en manque de nourriture projettent de piller les villages. Deux chefs des bandits ne veulent pas s'en prendre au village de Shishin connaissant sa réputation, cependant Chen Da s'en moque et part avec une troupe pour piller le village.

Sur place ce dernier amadoue Shishin avec courtoisie en lui promettant qu'il ne cherche pas à piller mais simplement traverser le village pour aller vers une autre ville. Mais Shishin n'est pas dupe et un combat entre les deux hommes s'engage. Shishin gagne sur Chen Da en le désarmant de son épée d'acier, puis le ligote et l'enferme dans le manoir. »



Chen Da, ennemi



Shishin, les 9 dragons



Utagawa Kuniyoshi, *Bandits du Shuikoden Shishin*, estampe.

Atelier 2 : « Tatouage de Suikoden » : Blason

Cycle 3

Objectifs : explorer les tatouages des *Suikoden* et leur signification historique, création d'un blason.

Matériel : papier kraft, feutres noirs, peinture dorée, encre de Chine.

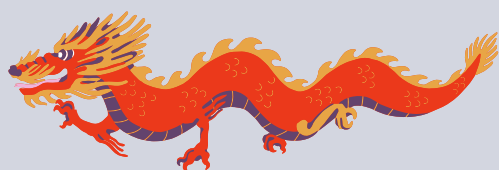
Déroulé :

- Etude des tatouages des *Suikoden* et de leur rapport à l'honneur.
- Création d'un blason personnel inspiré des bandits (emblèmes familiaux japonais).
- Reproduction sur papier kraft en utilisant des techniques d'ombrage et d'encre.

Un répertoire des motifs et légendes japonaises est disponible page 47, afin d'approfondir vos choix.



Blason de la ville de Carcassonne : d'azur semé de fleurs de lys d'or au portail de la ville flanquée de deux tours couvertes d'argent, la porte coulissée surmontée d'un écusson de gueules chargé d'un agneau pascal à la tête contournée nimbée d'or, portant une bannerette surchargée d'une croissette du champ.



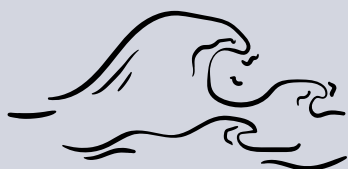
Dragon



Tigre



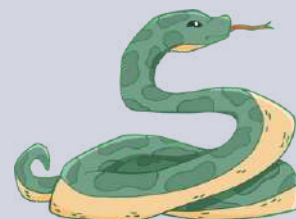
Carpe koi



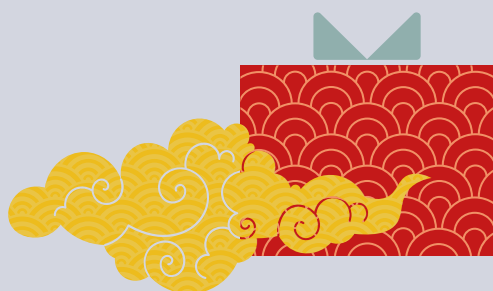
Élément naturel (vagues...)



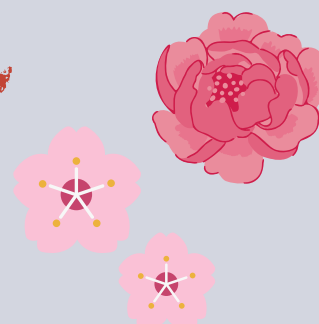
Shishi (lion japonais)



Serpent



Motif et forme (spirales, flammes, nuages...)



Fleurs (chrysanthème, fleur de cerisier, pivoine)

B/ Le théâtre Kabuki

Le théâtre *kabuki* est une forme de théâtre japonais traditionnel. Le terme *kabuki* dérive du verbe japonais *kabuku*, qui signifie « être en dehors de la norme » ou « étrange ». Ce style de représentation existe depuis plus de 400 ans et voit le jour durant l'époque Edo. Les premières pièces de kabuki mettent en scène des danses originales, dérivées des prières bouddhistes. À l'origine, ces performances étaient interprétées par des groupes de femmes, et se destinaient à devenir des spectacles dramatiques destinés aux gens ordinaires.

Le kabuki remplace les masques « *keshou* » par du maquillage et expressions faciales des acteurs. Il s'inspire d'événements historiques, de la vie quotidienne ou des contes populaires, ce qui le distingue de la forme théâtrale aristocratique connue sous le nom de « Nô ». Le kabuki propose un regard unique sur la société de la période Edo.

Au début, les danses sont presque exclusivement pratiquées par des femmes, appelées « *onna-kabuki* » (kabuki par les femmes). Elles se regroupent et font des performances dans les salons de thé, attirant un public venant de toutes les classes sociales. Cependant, les danses des femmes sont considérées comme osées, et elles attirent également une clientèle de courtisanes, ce qui conduit à une censure par le shogunat Tokugawa en 1629.

Les *onna-kabuki* sont alors remplacées par les *wakashu-kabuki* (jeunes hommes jouant le rôle des femmes). Cependant, le problème de la censure se pose à nouveau et conduit à un autre remplacement des acteurs. Ce sont alors des hommes, appelés *yaro-kabuki*, qui vont jouer tous les rôles de la pièce, avec des costumes élaborés et du maquillage.

La censure répétée ne profite pas au kabuki, car le shogunat s'ingère de plus en plus dans cet art spontané, au point de le codifier selon ses propres directives concernant le nombre d'actes, les sujets abordés ou encore les accessoires utilisés sur scène.

Malgré ces restrictions, le kabuki demeure un art traditionnel important pour la population japonaise, qui préserve cette tradition encore aujourd'hui. En 2008, le théâtre kabuki a été inscrit sur la liste représentative du patrimoine culturel immatériel de l'humanité de l'UNESCO.



Théâtre Kabuki, Okumura Masanobu, 1743.

Le théâtre Kabuki et le tatouage éphémère comme ornement

Les caractéristiques visuelles du théâtre kabuki incluent non seulement les costumes, mais aussi le maquillage, appelé *kumadori*. Contrairement au théâtre nô, où les acteurs portent des masques, le kabuki utilise le maquillage pour transformer le visage de l'acteur. Les traits sont exagérés et les couleurs vives, créant ainsi un véritable « masque vivant ».

Le *kumadori* est appliqué sur un visage entièrement maquillé de blanc, puis des lignes de couleur viennent structurer et donner vie à ce visage. Chaque couleur et chaque ligne ont une signification précise, permettant d'identifier les personnages de la pièce et de mettre en valeur leurs traits de caractère, qu'ils soient héroïques, maléfiques, ou autres.

Exemples :

Le *Sujiguma* est un maquillage rouge qui est utilisé pour des rôles de héros ayant une force surhumaine, emplis d'une colère intense. Plusieurs lignes rouges sont dessinées sur l'entièreté du visage avec un triangle au niveau du menton et de l'encre noire sur les yeux et bouche.



Le *Kugeare* est un maquillage utilisé pour les rôles de méchants de haut statut qui ont pour objectif de prendre le contrôle du pays. Les lignes bleu indigo donnent une impression froide et inquiétante.

Le *Chaguma* brun clair, utilisé pour des rôles où les personnages se transforment en monstres, esprits ou fantômes vengeurs, donne une impression d'étrangeté.



Utagawa Kuniyoshi, une scène de *Shibaraku*,
estampe d'une pièce de théâtre Kabuki.

Outre le maquillage, dans le théâtre kabuki, certains rôles comme les *yakko* (valets armés), représentant des personnages issus du peuple, souvent considérés comme des rebelles ou des marginaux, arborent des tatouages grâce à des vêtements spéciaux près du corps simulant les tatouages. Un exemple de cela est montré dans une estampe de Utagawa Kunisada. Ces personnages sont un peu des hors-la-loi héroïques, dont les tatouages symbolisent le courage, la loyauté ou leur marginalité.

Un exemple de tatouage rencontré dans l'art kabuki est celui de *Sojobo*, personnage mythologique. Ces tatouages s'inspirent également des héros du *Suikoden*, représentés dans l'*Ukiyo-e*.

De plus, les motifs qui se trouvent dans l'univers du tatouage sont utilisés pour orner les kimonos. Ce détail permet de caractériser visuellement un personnage dès son entrée en scène, d'ajouter une dimension supplémentaire à son jeu et de raconter l'histoire de son personnage en lien direct avec son passé criminel ou sa quête de rédemption actuelle.



Utagawa Kunisada, *Aoto zôshi*
(pièce kabuki), estampe



Toyokuni Utagawa, *Benten Kozo* (pièce
kabuki), estampe.

Avec la naissance de l'*Ukiyo-e* et du kabuki durant l'époque Edo, les influences iconographiques sur la population deviennent de plus en plus importantes. Dans ce contexte, le tatouage évolue également : il gagne en taille, en complexité, et finit par recouvrir l'intégralité du corps chez certains individus. Les représentations issues de l'art et du théâtre inspirent des motifs riches en symboles, transformant le corps en véritable œuvre d'art vivante.

Atelier 3 : « Le bestiaire des *Yokai* » : pochoir

Cycle 2, 3

Objectifs : comprendre la symbolique des créatures japonaises et créer des tatouages inspirés des *Yokai* (esprits japonais.)

Matériel : papier noir épais, papier blanc épais.

Déroulé :

- Découverte de créatures légendaires japonaises (Tengu, Kitsune, Tanuki, Oni...).
- Dessin d'un tatouage inspiré d'un *Yokai* en jouant sur les contrastes noir/blanc.
- Création d'un pochoir pour appliquer leur motif sur un vieux jeans ou un tee-shirt.

Les *yokai* sont des entités surnaturelles de la mythologie japonaise. Ils sont souvent décrits comme des esprits, fantômes, créatures étranges ou encore des démons. Ce sont souvent des esprits ancestraux ou divinités déchues.



Les Kitsune : renards métamorphes aux pouvoirs surnaturels.



Les Kappa : farfadets des rivières sacrées.



Les Tanuki : ratons laveurs malicieux et maîtres de la transformation.



Les Tengu : créatures à l'apparence d'oiseaux, d'une force surpuissante qui habitent les montagnes.

Un répertoire des motifs et légendes japonaises est disponible page 47, afin d'approfondir vos choix.

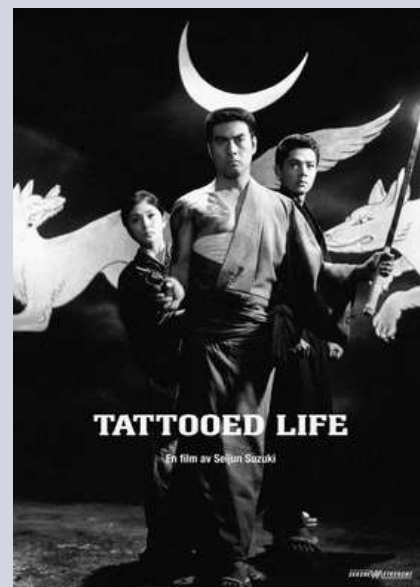
C/ Le cinéma des années 1960 - 1970 au service du tatouage

Le tatouage a toujours occupé une place importante dans l'art japonais, en 2D comme en 3D, à travers l'*Ukiyo-e* et le Kabuki. Avec les lois abolissant la pratique du tatouage, sa visibilité dans la vie publique est devenue plus discrète. Cependant, après la Seconde Guerre mondiale et la présence des Américains sur l'archipel, un nouveau chapitre s'écrit pour l'art du tatouage. À la suite des pressions des Américains sur le gouvernement japonais, un certain nombre de lois sont abandonnées, notamment celle interdisant le tatouage.

À partir de ce moment, et ce malgré l'image négative du tatouage auprès de la population japonaise, un nouvel art visuel s'approprie le tatouage comme support pour transmettre des messages. Le cinéma des années 1960 inaugure une période fascinante, marquant une transition entre l'avant-guerre et l'après-guerre. Les thèmes abordés, qu'ils soient sociétaux, politiques ou culturels, deviennent plus complexes, et le tatouage occupe une place importante dans certains films, en tant qu'expression de la rébellion, de la marginalisation ou de l'identité culturelle.

Les films sur les Yakuza sont, à cette période, très populaires au Japon. On les nomme « yakuza eiga ». Ces films montrent le quotidien des mafieux, leurs codes d'honneur et leur mode de vie brutal. Le tatouage y est un « accessoire » à part entière, un signe visuel de force et d'engagement, représentant leur lien avec l'organisation et leur résistance à l'ordre établi.

Des films comme *La Vie d'un tatoué*, du réalisateur Seijun Suzuki, exposent les protagonistes avec des tatouages symbolisant l'aspect tragique ou rebelle de leur personnalité. Par exemple, dans ce film, le personnage principal porte dans son dos un loup blanc, probablement en lien avec une créature du folklore japonais : *Okuchi-no-Makami*, considéré pendant des siècles comme une divinité gardienne, capable de comprendre et de protéger les humains.



Affiche du film *La Vie d'un tatoué* de Seijun Suzuki, 1965.



Statue Okuchi-no_Makami
devant le sanctuaire
Yamatsumi.



Tatouage du protagoniste dans le film *La Vie d'un tatoué*.

Seiji Mouri le peintre tatoueur des films japonais

Seiji Mouri est un acteur et tatoueur japonais qui maîtrise l'art du tatouage éphémère pour le cinéma. Il consacre une grande partie de sa carrière à peindre le corps de plus de 2 000 acteurs pour des rôles dont les personnages sont tatoués.

Dans des films comme *Tatouage* (*Irezumi*, 1966) de Yasuzo Masumura, le tatouage joue un rôle central dans le développement des personnages. L'histoire suit Otsuya, une femme qui, après avoir été tatouée d'une araignée dans le dos, devient avide de vengeance. Le tatouage symbolise sa transformation et son ascension vers le pouvoir, influençant ses actions et son destin.



Affiche film, *Tatouage*, 1966 de Yasuzo Masumura.

La femme a un tatouage dans le dos : une araignée nommée *Jorogumo*, signifiant « mariée en liaison » ou « araignée prostituée ». C'est une créature mi-femme, mi-araignée, d'une grande beauté, ce qui lui permet d'attirer ses proies. Elle se nourrit des hommes qu'elle chasse. Sa moitié araignée est cachée sous un grand kimono.

(Dans le film *Tatouage*, la femme porte ce symbole dans le dos. L'histoire raconte qu'elle s'enfuit avec son amant et lui demande de tuer son ami, qui l'a vendue comme geisha pour de l'argent. Le film se termine dans un bain de sang.)

Cette créature apparaît dans des œuvres littéraires, des *ukiyo-e*, des pièces de kabuki, des films ou encore des mangas.



Dos tatoué de l'actrice lors du tournage.
Estampe d'une *Jorogumo*.



Atelier 4 : « Corps et identité : le tatouage comme expression personnelle » : body painting ou visuel textile

Cycle 4, lycée

Objectif : questionner le tatouage en tant qu'art corporel et support narratif.

Matériel : papier calque, impression textile, photo-collage.

Déroulé :

- Etude du tatouage japonais dans la société contemporaine (art, interdits, influences).
- Création d'un projet personnel de tatouage avec une démarche artistique (symbolique et composition).
- Application sur corps (body painting) ou création d'un visuel imprimé sur textile.

Cette séquence permet d'explorer le « Japon et le tatouage » sous plusieurs angles : mythologie, histoire, graphisme et questionnement sur l'identité.

Un répertoire des motifs et légendes japonaises est disponible page 47, afin d'approfondir vos choix.



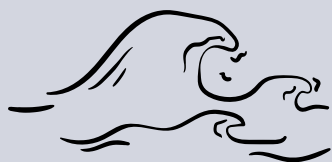
Dragon



Tigre



Carpe koi



Elément naturel (vagues...)



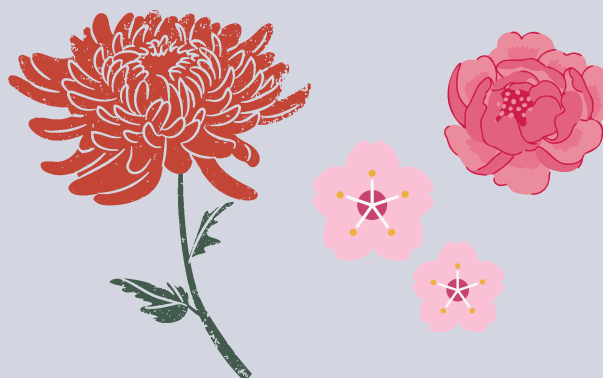
Jorogumo



Serpent



Démon Oni



Fleurs (chrysanthème, fleur de cerisier, pivoine)

IV- Métiers et tatouages

A/ Le métier de tatoueur

L'Horishi

Le tatouage japonais est directement lié au folklore et à la tradition du Japon. Dès la période Edo la pratique du tatouage tel qu'on le connaît aujourd'hui, prend racine. L'apprentissage du tatouage reste encore confidentiel.

Le maître tatoueur se nomme *horishi* (*horu* signifiant « graver »). Ce dernier travaille dans la discrétion et fabrique lui-même ses outils, en attachant de fines aiguilles à l'aide de fils de soie. Chaque instrument comprend entre 2 et 38 aiguilles, selon le type de travail ou la partie du corps concernée.



Horishi en pleine séance de tatouage selon la technique traditionnelle

[Vidéos tatouage horishi](#)

Avant de devenir maître horishi, les apprentis apprennent le métier auprès d'un autre *sensei* (maître) horishi. Une fois leur apprentissage terminé, ils sont baptisés d'un nom de maître tatoueur, choisi par leur sensei. Il est courant que le maître transmette son propre nom de tatoueur à son apprenti. C'est ainsi que l'on retrouve des lignées telles que Horiuno I, Horiuno II, etc.

Le choix du motif du tatouage est fixé après une concertation entre le maître horishi et son client. Un lien intime et particulier se crée entre les deux, car le tatouage, dans la culture japonaise, est d'une grande importance : son image est éternelle et devient une part vivante de l'œuvre du maître.

En moyenne, il faut une semaine pour réaliser un tatouage, à raison de trois heures de travail par jour. Le tatoueur commence par dessiner à main levée le motif directement sur le corps.

Ensuite, il tatoue à l'encre noire le dessin ainsi que les ombrages, avant de terminer par les couleurs.

Le tatouage se fait toujours à la main, selon une technique de gravure ancestrale appelée *tebori*, qui signifie « gravé à la main ». Une fois l'aiguille imprégnée d'encre, le tatoueur pique délicatement la peau de la main droite, tout en l'étirant de la main gauche. L'*horishi* se guide au bruit pour juger de la profondeur de l'aiguille et ainsi maîtriser les dégradés.

Il existe deux styles de piquage :

- Le *tsukibori*, plus rapide, où les aiguilles sont plantées à la verticale, idéal pour les contours ;
- Le *hanebori*, qui mime un mouvement de plume à un angle spécifique, plus précis et utilisé pour les effets de dégradé.

Il faut en moyenne cinq ans d'apprentissage pour un apprenti avant de pouvoir, à son tour, devenir maître *horishi*.

L'encre utilisée est elle aussi issue d'une tradition ancestrale. Dans la ville de Nara (capitale de la préfecture éponyme), de nombreux ateliers traditionnels sont encore en activité, perpétuant les techniques de fabrication d'autrefois. C'est le cas pour l'encre nommée *sumi*, fabriquée selon les mêmes méthodes et avec les mêmes ingrédients qu'autrefois.

Dans une salle de combustion, de nombreuses lampes brûlent en continu, entretenues par un artisan qui verse régulièrement de l'huile végétale. C'est de cette combustion que provient la matière première du *sumi* : une suie naturelle, mélangée à de la colle organique pour former une pâte souple. Celle-ci est ensuite roulée à la main, moulée, puis séchée pendant plusieurs mois sous de la cendre de bois de chêne.

L'encre *sumi* possède une dimension sacrée. Ce matériau précieux est utilisé aussi bien dans l'art noble de la calligraphie que dans l'art plus méconnu du tatouage traditionnel.



Fabrication de l'encre *sumi*, sous forme de bâton d'encre.

Atelier 5 : « Peau fictives : carnet de tatouages imaginaires » : journal intime graphique

Cycle 3, cycle 4, collège, lycée

Objectif : Créer un carnet de tatouages comme un journal intime graphique.

Matériel : Carnet, encre de Chine, aquarelle, stylo fin.

Déroulé :

- Chaque élève imagine une série de tatouages correspondant à différentes étapes de vie (enfance, rêve, peur, amour, transmission ...)
- Il réalise un carnet, sur lequel chaque page représente une partie du corps tatoué et l'histoire liée.
- Mise en commun : discussion sur le tatouage comme mémoire et langage personnel.

Par exemple : Les tatouages polynésiens sont parmi les plus anciens (3 000 ans). Ils racontent l'histoire de la personne (origine, statut social, exploits). À Tahiti, le mot *tatau* signifie « marquer » et a donné naissance au mot « tatouage ». Ils étaient aussi un rite initiatique douloureux, prouvant force et courage.

L'Horimono

L'*horimono* découle directement des tatouages *kishobori*, ces tatouages de serment entre amants. Bien que le *kishobori* soit un tatouage destiné à être dissimulé sous le kimono, l'*horimono*, quant à lui, est conçu pour être visible dans la sphère publique japonaise.

Les deux types de tatouages se distinguent par leur signification, leur méthode d'insertion dans la peau, ainsi que par l'utilisation des encres. Le *kishobori* est réalisé exclusivement à l'encre noire, tandis que l'*horimono* introduit la couleur, les dégradés, et des motifs plus élaborés.

Les classes sociales à l'origine de la démocratisation de l'*horimono* sont les classes marginalisées : artisans, artistes, pompiers, bandits d'honneur, porteurs de palanquin, etc. Cette population fréquente en partie les quartiers de plaisirs, où la pratique du *kishobori* était déjà connue. Certains d'entre eux en portaient d'ailleurs un, souvent tatoué sur le poignet. Ces classes ont tout simplement évolué avec leur époque, tout comme le tatouage lui-même, qui s'est progressivement transformé pour refléter la culture et les valeurs de la société.

Parallèlement à cette connaissance du *kishobori* dans les quartiers de plaisirs, l'*Ukiyo-e* prend une place importante dans l'histoire de l'*horimono*. Ces deux formes artistiques la gravure sur bois et le tatouage sur peau se sont influencées réciproquement. Les premiers tatoueurs venaient d'ailleurs directement du monde de la gravure.

À cela s'ajoute la thématique du *Suikoden*, un récit d'épopée héroïque qui constitue à la fois une fresque culturelle, politique et sociale de l'époque Edo. Portant des messages de loyauté, de dévotion ou de dénonciation des corruptions gouvernementales, le *Suikoden*, adapté et publié sous forme d'estampes *Ukiyo-e*, a constitué un répertoire riche pour les classes marginalisées, qui se retrouvaient dans ces héros gravés.

Ces mêmes classes sont alors devenues le corpus visuel de la société, incarnant différentes valeurs. À leur tour, elles ont inspiré de nouvelles thématiques, ensuite gravées dans les estampes ou reprises dans les pièces de kabuki.



Yoshitoshi, *Lin Chong s'éloignant du bord de l'eau*, estampe.

B/ Les hommes de l'horimono à l'époque Edo

Les personnes enclines à arborer l'*horimono* sous l'ère Edo sont issues de la plèbe urbaine. L'*Edokko*, ou « enfant d'Edo », a, grâce aux ukiyo-e et aux récits héroïques, trouvé sa personnalité et son sentiment d'appartenance. Pour exprimer cette identité, il choisit de graver sur son corps, avec conviction, les figures des héros du *Suikoden*, incarnant esprit de solidarité, rébellion et fierté populaire.

Plusieurs groupes ou clans tatoués émergent alors au sein des classes marginalisées, notamment:

- **Les petits artisans** : charpentiers, menuisiers... Travaillant souvent torse nu, ils se tatouent le corps en réaction aux marchands, vêtus somptueusement. Le tatouage devient ainsi un symbole d'attitude rebelle face aux classes aisées.
- **Les pompiers, appelés *Hikeshi*** : figures héroïques du quotidien, ils adoptent aussi le tatouage comme emblème de courage et d'appartenance.
- **Les bandits d'honneur, ou *Otokodate*** : un terme générique qui regroupe plusieurs sous-clans ayant évolué au fil des années, chacun avec un rapport spécifique au tatouage.
- **Les porteurs de palanquins, appelés *Kagokaki*** : également tatoués, ils font partie intégrante de cette population laborieuse et fière.

Les *Hikeshi*, aussi appelés *Tobi* (terme dérivé de *tobiguchi*, un outil utilisé par les pompiers pour combattre les incendies), font partie des figures légendaires de la période Edo. Ces pompiers peuvent être des artisans, de petits bandits, ou issus d'autres milieux populaires. Ils sont particulièrement connus pour leur bravoure, démontrée à travers les exploits qu'ils accomplissent dans une époque où les incendies représentent un véritable fléau pour les citadins.

Chargés d'éteindre les feux et de protéger la ville ainsi que ses habitants, les *Hikeshi* deviennent rapidement les héros du peuple. Issus des classes populaires et adeptes du tatouage, nombre d'entre eux arborent fièrement des *horimono*. Leur allure et leur héroïsme en font une source d'inspiration majeure pour les artistes de l'*Ukiyo-e*, mais aussi pour les pièces de kabuki, où ils sont représentés comme des symboles de courage et de loyauté.



Lance *Tobiguchi*, utilisé par les pompiers japonais.

Exemple : Utagawa Yoshitora, Les fleurs d'Edo, série d'estampes, 1858-1860.

La série intitulée « Les Fleurs d'Edo : jeux d'enfants » (*Edo no hana osana asobi*, en japonais) compte 64 estampes illustrant les 11 bataillons de pompiers d'Edo. Chaque bataillon est responsable d'un quartier, lui-même divisé en 64 compagnies afin de couvrir un périmètre plus large.

En 1855, un séisme ravage la ville d'Edo. Lors de sa reconstruction, les compagnies de pompiers commandent chacune une gravure à leur image, affirmant ainsi leur identité et leur rôle essentiel dans la société urbaine de l'époque.

Chaque estampe représente un pompier debout sur un fond rose et vert, portant fièrement l'étendard de sa compagnie. Le nom des quartiers dont ils ont la charge est inscrit sur la gravure, affirmant le lien entre l'image héroïque du pompier et sa mission de protection de la ville.

Le pompier est représenté debout, tenant l'étendard de sa compagnie. Il ne regarde pas le spectateur, mais fixe un point au loin, comme s'il était en alerte. Il porte un fichu noué autour de la tête, et à sa taille, son manteau pare-feu est ceinturé, laissant le haut de son corps découvert. Ses bras, quant à eux, sont recouverts de tatouages. On reconnaît notamment la figure du dragon sur l'un d'eux.

Symbole puissant, le dragon incarne la force, le pouvoir, la sagesse, la persévérance et l'immortalité. Cette créature du folklore japonais apparaît dans de nombreux récits mythologiques et continue de traverser les époques : on la retrouve dans les estampes, les tatouages, les films d'animation, et bien sûr, dans les cérémonies religieuses.



Sur la seconde estampe, le pompier est cette fois représenté de dos, tenant toujours l'étendard de sa compagnie. Comme dans la première image, il porte son manteau pare-feu ceinturé autour de la taille, dévoilant ainsi le tatouage qui recouvre son dos.

Ici, une scène de combat est illustrée. Il est possible d'imaginer qu'il s'agit d'un héros tiré des récits du *Suikoden*, une œuvre très populaire à l'époque, particulièrement au sein des classes marginalisées. Ces figures épiques, symboles de loyauté, de bravoure et de rébellion contre l'injustice, résonnaient fortement auprès de cette population, qui les adoptait volontiers comme modèles dans leur iconographie corporelle.

Outre leur corps, les vêtements des pompiers sont également recouverts d'illustrations, à l'image des costumes de kabuki, qui exploitent l'idée du tatouage transposé sur le textile pour transmettre des messages symboliques. Les manteaux pare-feu, appelés *hikeshi banten*, présentent une apparence sobre et fonctionnelle à l'extérieur. Pourtant, l'intérieur de ces manteaux est richement décoré de motifs symboliques et artistiques.

Il était courant que les pompiers retournent leur uniforme une fois le feu éteint, afin de défiler fièrement dans les rues d'Edo. Ce geste spectaculaire permettait non seulement de célébrer leur bravoure, mais aussi d'exhiber les dessins héroïques et identitaires qui ornaient l'intérieur de leurs vêtements.

Tigre et dragon : symboles complémentaires

Dans l'imaginaire traditionnel japonais, le dragon est vénéré comme un dieu de l'eau. Il est censé apporter la pluie, prévenir les inondations et réguler le cycle des saisons. Bien au-delà de sa puissance élémentaire, le dragon symbolise aussi la sagesse, la bienveillance et la bonne fortune. Le tigre, quant à lui, incarne le courage, la force brute et la protection. En opposition symbolique mais aussi en complémentarité avec le dragon, il représente l'énergie terrestre face à la puissance céleste du dragon.

Ces deux figures mythiques, souvent associées dans l'iconographie des tatouages traditionnels, forment un duo d'équilibre entre force physique et pouvoir spirituel, très prisé dans l'art du *horimono*.



Inspiration directe des estampes de Utagawa Kuniyoshi sur le thème du Suikoden.

Atelier 6 : « Le corps protecteur » : photographie

Cycle 3, collège

Inspiré des tatouages des pompiers et artisans Edo

Objectif : comprendre le tatouage comme un talisman protecteur et créer un motif inspiré de l'*Irezumi*.

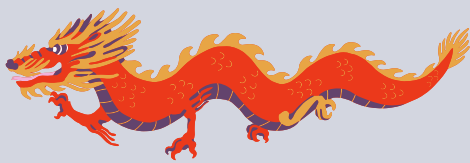
Matériel : papier calque, crayons de couleur, encre, pochoir.

Déroulé :

- Observation de motifs traditionnels japonais (carpes koi, dragons, cerisiers en fleurs, vagues.)
- Les élèves calquent un motif protecteur et rajoutent de la couleur. Ils posent le calque sur leur peau et prennent une photo de leur faux tatouage.

Variations : Il est possible aussi de créer des pochoirs et le peindre sur textile ou de travailler sur un mannequin en papier ou un bras en plâtre pour simuler un corps tatoué.

Un répertoire des motifs et légendes japonaises est disponible page 47, afin d'approfondir vos choix.



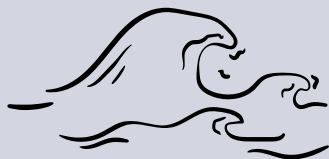
Dragon



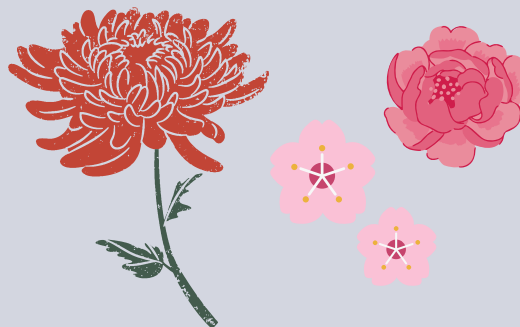
Tigre



Carpe koi



Elément naturel (vagues...)



Fleurs (chrysanthème, fleur de cerisier, pivoine)



Légende Jiraya



Bento d'un pompier avec Jiraya représenté



Porteurs de palanquin, tatoués dans le dos, photographie.

En dehors des pompiers, d'autres corps de métier de la capitale se tournent également vers le tatouage, que ce soit pour des raisons de revendication ou de nécessité pratique. Le cas des *Kagokaki*, porteurs de palanquin, est particulièrement intéressant, car ils utilisent le tatouage à des fins bien précises.

En effet, leur vêtement de travail se limite à un *fundoshi*, sorte de culotte qui masque les parties génital. Le reste de leur corps est donc entièrement exposé (Dans la photographie, ils sont aussi vêtu d'une veste noué à la taille le *haori*).

Dans cette configuration, le tatouage devient un moyen d'habiller leur peau nue, car tout autre vêtement risquerait de gêner leurs mouvements pendant le travail. Mais au-delà de la nécessité fonctionnelle, les *Kagokaki* utilisent aussi leurs corps tatoués comme une forme de publicité vivante. Leurs tatouages deviennent ainsi une enseigne, attirant l'attention de la clientèle et mettant en avant leurs services.

C/ Clans et tatouages

Le membres de l'Edo Choyukai

Durant la période prohibant le tatouage, un groupe majeur du tatouage japonais se forme : le *Kanda Choyukai*, qui deviendra plus tard *Edo Choyukai*. Ce cercle regroupe les personnes tatouées par le maître *horishi* Horiuno I. Aujourd'hui, l'assemblée existe encore, et ses membres se font tatouer par les *horishi* Horiuno II, puis III, etc. Chaque année, les membres de l'*Edo Choyukai* se retrouvent au sanctuaire Oyama pour participer à une cérémonie religieuse où ils purifient leur corps sous une cascade, tout en montrant leurs tatouages aux dieux avant la prière. L'histoire de ce groupe illustre un profond attachement à la culture du tatouage traditionnel japonais, malgré les interdictions gouvernementales qui ont traversé les siècles. Le pèlerinage de l'*Edo Choyukai* reste vivant et vibrant. Ce voyage, qui se faisait à l'origine à pied et pouvait durer plusieurs jours, se fait aujourd'hui beaucoup plus rapidement grâce aux moyens de transport modernes comme le train, réduisant le temps de trajet à quelques heures.



Hisashi, Membres de l'Edo Choyukai, estampe.

Le clan Yakuza

Le tatouage japonais est le fruit d'une histoire riche, ancrée dans les traditions, la culture et l'évolution du monde flottant (*ukiyo-e*). Cependant, aujourd'hui, il est souvent assimilé aux organisations mafieuses japonaises : les Yakuzas.

L'histoire du tatouage et des Yakuzas est intimement liée à celle des *bakuto* considérés comme les prédécesseurs des Yakuzas.

Les *bakuto* sont des joueurs professionnels de jeux traditionnels japonais. Ils étaient pour la plupart des parias qui vivaient en dehors des lois et des normes de la société. Beaucoup d'entre eux décoraient leur corps avec des *wabori*. Les clans yakuza perpétuent en grande majorité cette tradition. Au début, certaines organisations de yakuza travaillant dans le jeu se décrivent comme des groupes *bakuto*.

Les jeux auxquels jouaient les *bakuto* sont des jeux de dés ou de cartes comme le *hannafuda* « Jeu des fleurs ». Il comporte 48 cartes florales réparties en 12 séries de 4, associées chacune à une fleur et un mois de l'année.



Carte du jeu Hannafuda « Jeu des fleurs ». Divisé en 12 catégories de 4 (correspondant chacune à une fleur et un mois de l'année.)

Pour aller plus loin

Vous trouverez ici, un premier lien vers une vidéo sur le pèlerinage Edo Choyukai au sanctuaire Oyama:

[Pèlerinage Edo Choyukai au sanctuaire Oyama](https://www.youtube.com/watch?v=q1h8K92cEag)

<https://www.youtube.com/watch?v=q1h8K92cEag>

Atelier 7 : « Motifs symboliques » : tatouage numérique.

Cycle 3 et 4, collège et lycée

Rappel : Le *wabori*, entre tradition et marginalisation.

À l'époque d'Edo (1603-1868), les tatouages étaient portés par les pompiers, artisans et pèlerins comme amulettes protectrices. Après la restauration Meiji (1868), ils ont été interdits. Aujourd'hui, le tatouage reste mal vu au Japon, avec des interdictions dans les bains publics et les piscines.

Objectif : explorer la dualité entre la beauté artistique du *wabori* et sa mauvaise image.

Matériel : dessin numérique (tablette), photoshop ou GIMP...

Déroulé :

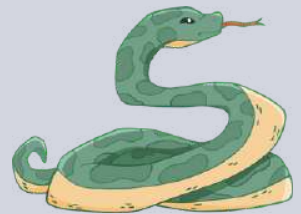
- Analyse de photographies de tatouages Yakuza ou des pompiers (composition couvrant tout le dos, couleurs vives, motifs mythologiques).
- Les élèves créent un tatouage numérique en combinant un motif de pouvoir et un motif de menace (ex : dragon + main menottée).
- Ils placent leur création sur une photo de dos humain pour voir comment le tatouage s'adapte au corps.



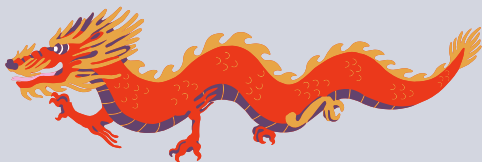
Masque Hannya



Elément naturel (vagues...)



Serpent



Dragon



Tigre



Carpe koi



démon Oni



Fleurs (chrysanthème, fleur de cerisier, pivoine)



Yves KLEIN, *Anthropométrie de l'époque bleue*, 1960

V- Le tatouage dans l'art contemporain, ateliers et EPI

Le tatouage : de l'artisanat identitaire à l'expression artistique contemporaine

Les pratiques artistiques dites « périphériques » connaissent un essor constant, redéfinissant sans cesse les limites du champ artistique. Il n'est donc pas surprenant que le tatouage, longtemps perçu comme un art marginal, suscite aujourd'hui un questionnement quant à son appartenance au domaine de l'Art.

Traditionnellement, le tatouage repose sur un système complexe de symboles à forte charge identitaire. Porté sur la peau, il fonctionnait comme un langage visuel, véhiculant des récits personnels, culturels ou communautaires. Or, dans la société contemporaine, son statut a profondément évolué. Désormais largement démocratisé et intégré à la culture populaire, il ne se cantonne plus aux marges ou à des groupes sociaux spécifiques. Loin de l'image subversive et provocatrice qu'il pouvait autrefois incarner, il est devenu un mode d'expression esthétique à part entière, souvent libéré de toute signification symbolique forte.

Mais alors, qu'est-ce qui brouille les frontières entre ce savoir-faire artisanal et l'Art institutionnalisé ? Plusieurs facteurs entrent en jeu. Tout d'abord, la reconnaissance des tatoueurs comme artistes à part entière, certains développant un style unique, avec une recherche graphique et conceptuelle poussée. De plus, la transposition du tatouage sur d'autres supports que la peau - dessins, estampes, installations - contribue à son assimilation au monde de l'art contemporain. Enfin, son entrée dans les musées et les galeries, où il est étudié et exposé, vient définitivement questionner son statut.

Ainsi, le tatouage ne se limite plus à une pratique corporelle : il s'impose progressivement comme une discipline artistique à part entière, à la croisée de la tradition et de la création contemporaine.

Le tatouage dans l'art contemporain

Le corps comme medium artistique



L'art contemporain se pratique sur tous les supports, le XXe siècle a fait du corps un support artistique à part entière : l'action-painting a notamment ouvert la voie en utilisant les empreintes du corps dans le processus créatif (Yves Klein).

Yves KLEIN, *Performance*, 1960.

C'est ensuite le body art, un mouvement né aux Etats-Unis dans les années 70, qui a consacré cet état de fait. Les artistes du body art, tels qu'Orlan par exemple, utilisent alors le corps comme support même de l'œuvre dans des performances artistiques visant à tester les limites.

ORLAN, *Tentative de sortir du cadre avec masque*, 1965.



Tim, *Tattooed skin*, Wim Delvoye, 2010

Difficile de faire une distinction entre un art exposable en galerie et le reste, quand des artistes contemporains de renom participent eux-mêmes à ce « flou artistique ». On citera l'artiste belge Wim Delvoye et ses multiples œuvres mettant en scène Tim Steiner, un suisse portant un tatouage dorsal qui représente un crâne mexicain et une Madone penchée au dessus d'un lit de roses et de poissons japonais. L'homme en question a été « acheté » en 2008 par le collectionneur allemand Rik Reiking pour la somme de 150 000 euros.

Selon le contrat qui les lie, Tim doit mettre son tatouage, et donc sa personne, à disposition du collectionneur trois fois par an, et à sa mort, le collectionneur deviendra propriétaire de l'œuvre.

En 2003, Shelly Jackson écrit une histoire titrée *Skin* qu'elle allait inclure dans son prochain recueil littéraire. Pourtant, après une réflexion sur les modes de publication qui reflètent le contenu d'un texte, l'artiste a décidé qu'il s'agira de première histoire publiée sur la peau humaine. Elle a demandé à des volontaires de se faire tatouer sur le corps un mot dans une police typiquement littéraire.



Chaque participant devra ensuite envoyer à l'artiste une photographie de son tatouage et recevra un exemplaire de l'histoire complète. A ce jour, le site web du projet indique que 553 du total de 2 095 mots de l'histoire ont été tatoués.



L'imagerie du tatouage s'est développée en suivant les grandes tendances de l'art contemporain par exemple sur le terrain de l'abstraction, de l'expressionnisme, il s'est détaché de sa vocation statuaire. Le tatouage vaut maintenant pour sa valeur esthétique avant tout et il n'y a d'ailleurs qu'à regarder les récentes innovations graphiques en la matière pour se rendre compte que ce que l'on voit sur la peau de certains pourrait tout aussi bien se trouver sur une toile. Une des récentes explorations techniques du genre est le tatouage dit « aquarelle », qui se caractérise par l'usage de couleurs très vives avec des effets de dégradés fluides et aléatoires donnant à croire que l'artiste a pris son pinceau et a peint au gré de son inspiration.





Séquence sur la légende du moko, cycle 2/3

Définition :

Le Moko est le tatouage facial Maori. Il a une signification importante au sein de la population originelle de Nouvelle-Zélande.

1/ Histoire des arts

LA LEGENDE DU MOKO

La légende Maorie raconte l'histoire d'amour d'un jeune guerrier nommé Mataora, signifiant « Visage de la vitalité », et d'une princesse, Niwaraka, du clan des Turehu, vivant dans le monde des ténèbres.

Un jour, Niwareka s'aventura dans le monde du dessus avec un groupe de danse et rencontra Mataora. Celui-ci fut ébloui par la beauté saisissante de la princesse et souhaita immédiatement l'avoir pour épouse. Ils étaient mariés et vivaient ensemble depuis un certain temps, quand Mataora devint jaloux et furieux et frappa sa femme. Niwareka décida alors de s'enfuir et de rejoindre le royaume de son père, sous la terre. Epris de sa femme et rongé par la culpabilité et le chagrin, Mataora, le visage peint se lança dans un périple jonché d'embûches afin de retrouver sa bien-aimée.

Une fois arrivé dans le royaume des esprits, Rarohenga, Mataora se jeta aux pieds de son épouse en implorant son pardon. Niwaraka accepta les excuses de son époux et le présenta à son père, Uetonga. Celui-ci était en train de tatouer le visage d'une personne. Mataora s'avança et découvrit que le tatouage était réalisé en piquant la peau. Ce n'était pas qu'un simple marquage sur la peau, contrairement aux traces de peintures qu'il avait sur le visage et qui, abimées par son voyage, déclenchèrent l'hilarité générale.

Uetonga proposa alors à Mataora de lui enseigner l'art du tatouage, Ta Moko. Il commença par tatouer lui-même Mataora pour que ce dernier se rende compte de la douleur et du mérite qu'il faut supporter pour porter le Moko. Uetonga lui enseigna aussi l'art du Taniko, consistant à garnir le bord des manteaux de tresses colorées. Années après années, Mataora se perfectionna dans ces deux arts, jusqu'au jour où le père de Niwaraka n'eut plus rien à lui apprendre. Le couple put alors retourner dans le monde des humains et faire profiter au peuple Maori ces deux arts venus des dieux.

2/ La technique traditionnelle du Ta Moko

Comprendre et découvrir une technique.

Ces outils étaient utilisés pour inciser la peau et introduire des pigments naturels, généralement à base de suie ou de cendre, dans les incisions. Cette méthode créait des motifs en relief, semblable à des cicatrices, ajoutant une dimension supplémentaire au tatouage.

3/ La signification du tatouage maori :

Un héritage spirituel et identitaire

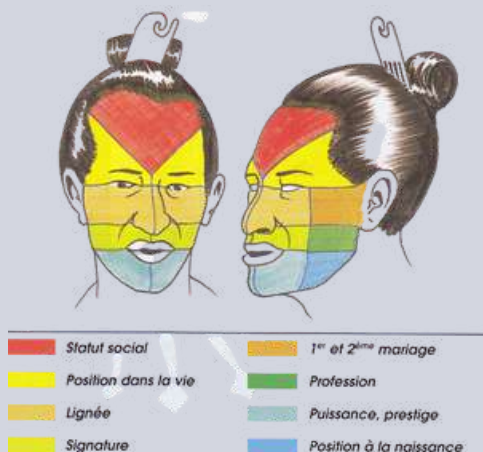
Les tatouages maoris servaient à représenter :

- L'appartenance à un clan : les motifs reflétaient l'identité tribale et familiale.
- Le rite de passage : un tatouage marquait le passage à l'âge adulte ou des étapes importantes de la vie.
- Le courage et l'honneur : les guerriers se faisaient tatouer pour montrer leur bravoure.

Les techniques d'antan utilisaient un petit marteau et un outil en os ou en dent trempé dans de l'encre. Chaque motif possédait une signification précise, transformant la peau en une carte de l'histoire propre à l'individu.

Chaque motif dans l'art du tatouage maori représente un symbole spécifique, souvent lié à la nature :

- Le soleil : Symbole de grandeur et de protection.
- La tortue : un animal sacré pour les Polynésiens, représentant la longévité et la paix.
- Le lézard : symbole des ancêtres, protecteurs et sources de sagesse.
- L'océan : lien vers l'au-delà, rendant hommage aux ancêtres partis.
- Le coquillage : pour la protection spirituelle.
- Les dents de requin : symbole de puissance et d'adaptabilité.
- Les poings de lance : représentation de la force et de la combativité.
- Le tiki : figure divine protectrice, incarnant la sagesse et l'équilibre.



Pour honorer l'héritage maori, il est crucial de choisir un emplacement correspondant à l'histoire des motifs. Traditionnellement, chaque partie du corps avait un symbolisme spécifique.

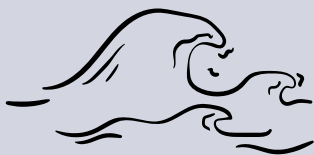
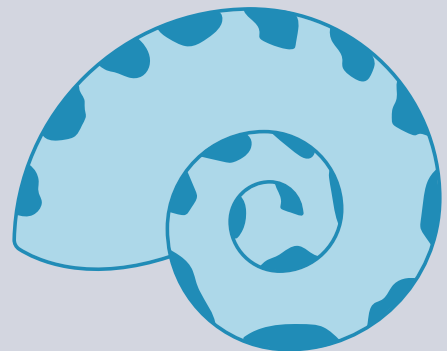
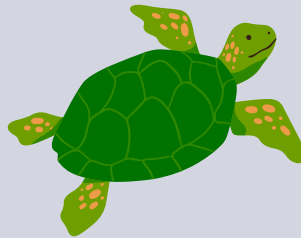
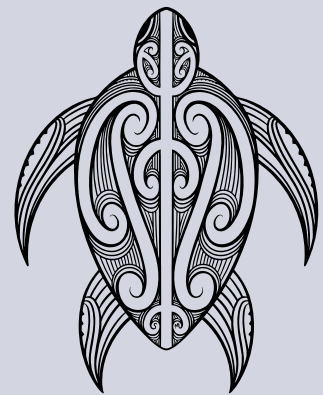
- Le visage et la tête : représentent la sagesse, les valeurs familiales et la puissance.
- Les bras et les épaules : pour exprimer la force physique et spirituelle.
- Le dos et le torse : souvent associés à la protection et à l'honneur.

les femmes également étaient tatouées : les lèvres étaient mises en valeur en étant couvertes d'encre bleue. Le menton était tatoué, et parfois quelques lignes ou spirales décoraient les joues et le front.

La tradition limitait le tatouage facial des femmes, celles-ci pouvaient porter des tatouages très élaborés sur le torse et les jambes.

4/ Atelier : réaliser un moko

- Réaliser un portrait photographique de chaque élève.
- L'imprimer en Noir et Blanc.
- Inventer son propre moko en choisissant un ou plusieurs motifs représentant un symbole
- Découper des modèles de symboles pour les transférer sur les portraits des élèves.
- Repasser au feutre noir ou au stylo noir.





Ateliers pédagogiques

Voici des pistes pédagogiques pour aborder le tatouage en Arts Plastiques avec différents niveaux d'élèves. Ces propositions croisent le dessin, la photographie, l'installation, le numérique ... pour explorer le tatouage sous des angles variés (histoire, identité, illusion, détournement...)

Atelier 8 : « Peau de papier » : tatouages éphémères

Cycle 1 et 2

Objectifs : découvrir l'art du tatouage japonais à travers le dessin et le collage sur la peau de papier.

Matériel : papier calque, crayons de couleur, feutres, tampons encreurs.

Déroulé :

- Observations de motifs traditionnels japonais (vagues, fleurs de cerisier, dragons, carpes koi)
- Création de tatouages éphémères sur papier calque, que les enfants pourront ensuite coller sur leurs bras ou leurs mains.
- Jeu d'association : chaque enfant choisit un motif et invente une petite histoire autour de son tatouage.

Atelier 9 : « Wabori: l'art du tatouage japonais » : Fresque

Cycle 3, collège

Objectif : approfondir les motifs traditionnels du tatouage japonais et expérimenter différentes techniques graphiques.

Matériel : encre de Chine, feutres fin, aquarelle, papier canson ou rouleau de papier.

Déroulé :

- Analyser des tatouages *Wabori* : carpes koi, dragons, fleurs, vagues...
- Esquisser sur une feuille géante posée sur le sol des tatouages *Wabori*.
- Repasser les motifs à l'encre de chine.
- Colorer à l'aquarelle en respectant la palette traditionnelle du tatouage japonais.
- Accrocher votre fresque dans votre établissement scolaire.

Atelier 10 : « Tatouage en mouvement » : du *Wabori* à l'animation

Cycle 3, collège

Objectif : Créer une animation inspirée des motifs traditionnels japonais en tatouage.

Matériel : papier noir, craie blanche, tablette ou application d'animation (Flipaclip, Stop Motion Studio).

Déroulé :

- Etudier des compositions de tatouages japonais (placement des motifs sur le corps, mouvements des lignes).
- Créer une série de dessins évolutifs (ex : une carpe koi qui remonte une cascade, un dragon qui s'anime).
- Photographier chaque étape pour créer une « animation image par image ».

Atelier 11 : « Du tatouage interdit à l'estampe clandestine »

Cycle 4, lycée

Objectif : expérimenter l'estampe japonaise pour comprendre comment le tatouage a été lié à la marginalisation.

Matériel : Linogravure, gouges, encres, papier.

Déroulé ;

- Contexte historique : interdiction des tatouages à l'ère Meiji (1868) et développement des Yakuza (année 60-70 avec le cinéma).
- Choisir un « symbole lié à la résistance ou à la clandestinité » et le graver en linogravure ou sur du trétrapak.
- Impression de l'estampe sur différents supports : papier, tissu (comme si le tatouage se portait autrement).
- Réflexion : comment une image interdite devient-elle un symbole de rébellion ?

Atelier 12 : « Tatouage augmenté » : Projet numérique et interactif

Cycle 4, lycée

Objectif : Explorer le tatouage en lien avec le numérique et la réalité augmentée.

Matériel : Dessins sur papier, application de réalité augmentée (Artivive, EyeJack).

Déroulé :

Chaque élève crée un motif de tatouage inspiré d'une culture ou d'un concept personnel. À l'aide d'une application de réalité augmentée, il ajoute une animation qui s'affiche quand on scanne le dessin (ex : une carpe koi qui nage, un dragon qui crache du feu). Une discussion sur l'évolution du tatouage à l'ère numérique est envisageable à la fin de l'atelier.

ÉPI « Peau interdite » - Art, Histoire et perception Arts Plastiques, Histoire, Philosophie, Français et Numérique.

Cycle 3, cycle 4, collège, lycée

Objectifs pédagogiques

- Comprendre l'évolution du tatouage au Japon (histoire, interdictions, perception sociale).
- Expérimenter le tatouage comme art corporel et outil de revendication.
- Mélanger différents médiums (dessin, numérique, performance, slam, écriture).
- Vivre l'expérience de la stigmatisation et réfléchir à son impact.

Durée : 6 à 8 semaines

Matières impliquées :

- Arts plastiques (création de tatouages, installation immersive, vidéo).
- Histoire (évolution du tatouage au Japon, lois Meiji).
- Philosophie (perception du corps modifié).
- Français (slam, écriture engagée).
- Numérique (réalité augmentée, projection vidéo).

1. Expérience immersive : Le tatoué interdit

Déclencheur : l'objectif est de faire ressentir aux élèves la stigmatisation des personnes tatouées au Japon.

- En entrant en classe, chaque élève reçoit un badge « Tatoué(e) » ou « non Tatoué(e) ».
- Ceux avec un badge Tatoué(e) sont soumis à des restrictions.
- Ils ne peuvent pas s'asseoir sur certaines chaises.
- Ils ne peuvent pas répondre aux questions en classe.
- Ils sont exclus d'une partie de la salle.

Débriefing après 10 minutes :

- Comment avez-vous ressenti cette exclusion ?
- Est-ce juste d'interdire un accès en fonction de l'apparence ?
- Faites le lien avec d'autres formes de discrimination.

Lien interdisciplinaires : Philosophie (discrimination et liberté du corps), Histoire (exclusion des tatoués au Japon).

2. Histoire et Philosophie : Pourquoi le *Wabori* a-t-il été interdit ?

Objectifs :

- Étudier l'évolution du tatouage au Japon (de l'époque Edo aux Yakuza).
- Réfléchir à la perception du corps modifié dans différentes cultures.

Activités : Travail en binôme

- Historien → Recherche sur l'histoire du tatouage au Japon (tatouage protecteur, lois Meiji, Yakuza).

- Philosophe → Réflexion sur la perception du corps dans différentes cultures (tatouage sacré vs tatouage interdit).

Exercice :

Ecrire un dialogue fictif entre un tatoueur japonais clandestin et un policier de l'ère Meiji.

- Argumentation sur l'interdiction du tatouage.
- Le tatoueur doit défendre son art, le policier doit justifier l'interdiction.

Liens interdisciplinaires : Histoire (lois Meiji), Philosophie (perception du corps, liberté).

3. Arts Plastiques et Numérique : Tatouage invisible

Objectif : Concevoir des tatouages visibles uniquement grâce à la réalité augmentée.

Activités :

Etape 1 : Dessin d'un tatouage numérique

Utilisation de Photoshop, Procreate ou GIMP pour créer un tatouage inspiré des motifs japonais traditionnels (carpe koi, dragon, vague, cerisier).

Etape 2 : Réalité augmentée

Intégration du tatouage dans une application de réalité augmentée (ARize, Artivive, EyeJack).
Expérience immersive : quand on scanne l'image avec un téléphone, le tatouage apparaît sur la peau.

4. Français et Slam : Corps en lettres

Objectifs : Ecrire un slam sur la thématique : le tatouage est-il une marque de liberté ou d'emprisonnement ? Transformer les paroles en installation visuelle.

Activités :

Etape 1 : écriture collective : les élèves écrivent un slam en groupes sur la signification du tatouage (fierté, honte, douleur, beauté).

Etape 2 : lecture performée : certains élèves récitent leur texte pendant que d'autres dessinent un tatouage en direct sur un mannequin en papier ou une tablette graphique.

Etape 3 : vidéo finale : montage où les voix et les dessins se superposent, créant une œuvre hybride entre parole et image.

Liens interdisciplinaires : Français (slam), Arts plastiques (dessin en live), Numérique (montage vidéo).

5. Performance collective : l'interdit visible

Objectif : Mettre en scène la discrimination envers les tatoués au Japon.

Mise en scène d'une galerie vivante : Une partie des élèves se couvre de motifs tatoués sur du film plastique transparent posé sur la peau. Une autre joue les gardiens et empêche les tatoués d'entrer dans un espace délimité (symbolisant les bains publics japonais).

Les visiteurs peuvent effacer ou redessiner les tatouages sur une table lumineuse, montrant l'impact de la censure.

6. Exposition et restitution finale

Installation multimédia en fin de projet : Mur d'images avec les tatouages en réalité augmentée. Projection des vidéos slam + dessin en direct. Dialogue fictif imprimé et exposé comme une estampe japonaise.

EPI « Peau de Ville », tatouages architecturaux Arts Plastiques, Histoire, Technologie, Français et Numérique. Cycle 3, 4, et lycée

Objectifs pédagogiques :

Explorer les liens entre tatouage et architecture en considérant les bâtiments comme une « peau urbaine » qui porte des marques, motifs et symboles identitaires.

Durée : 6 à 8 semaines.

Matières impliquées :

- Arts plastiques (tatouage appliqué à l'architecture, fresque numérique)
- Arts appliqués (structures et ornements, façade comme peau)
- Histoire (symbolique des ornements et tatouages dans différentes cultures)
- Technologie et Numérique (modélisation 3D, mapping vidéo)

1. Déclencheur : la ville tatouée

Expérience immersive : projection d'images de bâtiments ornés (mashrabiya arabes, fresques mexicaines, façades Art Nouveau, graffitis, temples tatoués de Thaïlande).

Question ouverte : Et si la ville était une peau vivante, tatouée de son histoire ?

Défi : Imaginez un tatouage urbain pour un bâtiment existant, comme si la ville avait une mémoire corporelle.

Liens interdisciplinaires : Philosophie (ville = corps vivant), Histoire de l'architecture (ornements et symboles)

2. Histoire et Philosophie :

Objectif : Comprendre comment tatouages et façades racontent une identité culturelle.

Activités : Comparaison entre tatouages traditionnels (Polynésien, Japonais, Maori) et éléments architecturaux (bas-reliefs, graffitis, arabesques, street art).

Analyse de bâtiments marqués par le temps et l'Histoire :

- Mur de Berlin (tags comme tatouages de révolte)
- Temple d'Angkor (sculptures gravées comme tatouages divins)
- Immeubles Art Nouveau (façades ornementales comme tatouages esthétiques).

Exercice : Associer un style de tatouage à un style architectural et expliquer pourquoi.

3. Arts plastiques et Architectures : Tatouer un bâtiment

Objectif : Concevoir un tatouage urbain en intégrant le bâtiment comme une peau vivante.

Activités :

1. Choix du bâtiment (lycée, immeuble, maison, mur de la ville).
2. Création d'un motif inspiré des tatouages traditionnels. Exemples : Mandala pour une façade ronde, motifs tribaux pour un bâtiment anguleux.
3. Superposition du tatouage sur le bâtiment :
 - Dessin manuel (photographie + calque papier).
 - Numérique (Photoshop ou application de réalité augmentée).

Question : Un bâtiment tatoué peut-il changer la perception d'un lieu ?

4. Numérique et Mapping Vidéo : « Tatouages en lumière »

Objectif : Expérimenter le tatouage éphémère et interactif sur l'architecture.

Activités :

- Utilisation de projecteurs et mapping vidéo pour appliquer des tatouages lumineux sur un bâtiment.
- Les motifs projetés changent en fonction des mouvements du public.
- Création d'un court-métrage montrant l'impact du tatouage lumineux sur la perception de l'espace.

Expérience immersive : Comment un tatouage temporaire peut-il redéfinir l'identité d'un lieu ?

5. Exposition et restitution

Installation artistique interactive :

- Mur d'images des projets de tatouages urbains.
- Projection du mapping vidéo sur un bâtiment lors d'un événement nocturne.
- Présentation des croquis et recherches historiques.
- Débat : tatouage et architecture, entre ornement et transgression ?

Références artistiques :



Intervention monumentale en noir et blanc sur les murs des villes, évoquant une peau tatouée d'histoires humaines.

JR au Louvre et Le Secret de la Grande Pyramide, 2019

Frederic Chaubin (1959 -) – Son travail photographique sur l'architecture brutale et expressive met en avant des façades marquées comme une peau urbaine.



L'Atlas, *Les Murs de la L2*, 2017, Marseille

Typographies labyrinthiques appliquées aux murs et aux espaces urbains. Ici sur 900m de long les mots « Mars » et « L'Atlas » sont écrits dans une typographie qu'il a lui-même créée, influencé par la calligraphie arabe qu'il a étudiée au Maroc et Egypte. Sur l'image présente, le mot « L'Atlas » est inscrit.



Swoon, *Caledonia Dance Curry*, XIXe s

Son travail photographique sur l'architecture brutale et expressive met en avant des façades marquées comme une peau urbaine.



© Florence Etienne, Varini 2018

Variante : Projet « Peau de Ville » Tatouages architecturaux adaptés à la cité de Carcassonne.

Objectif : Réinterpréter la cité de Carcassonne comme un corps tatoué, en explorant ses marques historiques (blasons, graffitis anciens, motifs sculptés, traces du passage de Varini) et en y projetant des tatouages lumineux contemporains.

Approche spécifique à la Cité :

1. Explorer les tatouages historiques de la Cité en allant sur place faire un reportage photographique. Faire des gros plans et des très gros plans mais aussi des plans d'ensemble.

2. Créer un dialogue entre passé et présent :

Dessiner des tatouages inspirés des motifs anciens (croix cathares, figures médiévales, motifs floraux gothiques). Intégrer vos tatouages avec un logiciel de retouche d'images sur vos photographies de la cité de Carcassonne.

3. Expérience immersive avec le public :

Exposition des croquis et des recherches sur les tatouages architecturaux.

Glossaire des créatures du folklore et symboles japonais

- **Carpe Koi**

Certaines sont montrées en cours de transformation en dragon, symbole d'ascension et de dépassement.

- **Dragon aussi appelé Ryu**

Symbole de puissance, de courage et de maîtrise des éléments, le dragon est très fréquent chez les guerriers ou chefs. C'est un gardien des temples, dont la mission est de protéger les divinités, pour cela il est représenté sous la forme d'une peinture ou d'une sculpture dans les temples. Dans les mythes japonais le Ryu est apparu à la genèse de l'univers, après la création du ciel et de la terre, 7 générations de *kami* (dieux japonais) sont nées, à ce moment le dragon apparaît également afin de les protéger.

Plusieurs légendes existent, les plus célèbres sont celles du dragon Yamata no Orochi et du dragon Watatsuimi. Voici leur histoire :

Yamata no Orochi communément appelé Orochi est une créature maléfique à 8 têtes et 8 queues vivant près de la rivière Hi, dans la ville d'Izumo. Chaque tête représente un élément comme l'eau, la terre, le vent, le feu, la foudre, la lumière, les ténèbres et le poison. La créature dévore une jeune fille par an.

« Un jour alors qu'un couple s'apprête à offrir leur dernière fille en sacrifice, Susano, dieu des tempêtes, leur proposa un pacte : combattre le dragon en échange de la main de leur fille, les parents acceptent. Pour vaincre le dragon, Susano déposa 8 tonneaux de saké afin de berner l'ennemi. Orochi se mit à boire les tonneaux jusqu'à la dernière goutte et s'endormit d'ivresse. C'est à ce moment que Susano bondit sur le monstre pour lui couper les 8 têtes une à une. À cet instant, il trouva une épée sacrée dans le corps du dragon, qu'il offrit à sa sœur Amaterasu, déesse du soleil ».



Représentation du dragon Orochi.



Représentation du dragon Orochi vaincu par Susano.

Aujourd'hui le dragon Orochi, inspire de nombreux support de divertissement comme les films, jeux vidéos ou encore animés et mangas. Par exemple, dans l'animé Naruto (1999-2014) Orochimaru prend la forme du monstre mais est vaincu par la technique Susano d'Itachi Uchiwa.

Watatsumi, est le roi dragon et grand dieu de la mer et des océans. Il gouverne toutes les espèces aquatiques et il s'impose par sa taille et sa longue moustache. Watatsumi est connu pour accueillir les naufragés dans son palais sous-marin.

« Un jour, l'une de ses filles rencontre un humain qui parcourait la mer à la recherche d'un hameçon. Les deux jeunes gens tombent amoureux et décident de vivre ensemble dans le palais de Watatsumi.

Après des années, le jeune homme s'ennuie et aimerait retourner vivre sur terre, mais a peur de la réaction de son frère lorsqu'il apprendra que ce dernier n'a pas retrouvé l'hameçon. Dans toute sa bonté le roi Watatsumi envoyant ses serviteurs pour retrouver l'hameçon, ce dernier est retrouvé dans le ventre d'un poisson. Lorsqu'il récupère l'hameçon, le jeune humain est autorisé à retourner sur terre pour y vivre accompagné de son épouse déesse dragon ».

Selon la légende le petit fils de ce couple serait devenu le premier empereur du Japon, c'est pour cette raison que l'on raconte que les empereurs sont des descendants des *kami* (dieux japonais). Encore une fois, les légendes liées au dragon inspirent les artistes, cette fois-ci la ressemblance entre le dragon Haku (esprit de la rivière) dans le voyage de Chihiro et la description de Watatsumi est frappante.



Hayao Miyazaki, *Le voyage de Chihiro*, 2001.
Dragon Haku dans l'animé le voyage de Chihiro.



Représentation du dragon Watatsumi.

- **Fleurs: chrysanthèmes, pivoines, sakura**

Utilisées pour équilibrer la violence des autres motifs avec beauté et poésie, elles symbolisent souvent la fugacité de la vie du guerrier.

- **Jorogumo**

Créature du folklore japonais, mi-femme, mi-araignée. Joro signifie « tisser » et Gumo « araignée ». Cette créature est d'une grande beauté, ce qui lui permet d'attirer ses proies. Elle se nourrit d'hommes qu'elle chasse. Sa moitié araignée est cachée sous un grand kimono.

Une légende raconte l'histoire d'une Jorogumo qui prend l'apparence d'une belle femme et épouse un homme. Ils vivent en parfaite harmonie pendant un temps. Jusqu'au jour, où l'homme découvre la véritable identité de sa femme, lorsqu'elle tisse une toile mortelle pour capturer un autre homme.

- **Kappa**

Créatures marines mythiques, ce sont des esprits protecteurs des rivières et des étangs. Ils sont souvent utilisés pour transmettre des leçons de morale aux enfants. Leur nourriture préférée est le concombre, ils sont aussi très farceurs.

- **Kitsune**

Renard à 9 queues symbole de sagesse et puissance. Il a un pouvoir de manipulation des éléments mais aussi de guérison. Il est lié aux éléments du feu, du ciel et de la terre. On le retrouve dans de nombreuses légendes mais aussi animés contemporains comme Naruto.

- **Okuchi-no-Makami**

C'est la déification du loup japonais disparu sous l'ère Meiji (le dernier loup à disparu en 1905). C'est une bête sacrée et vénérée. Pendant des siècles il est perçu comme une divinité gardienne des Hommes. Figure populaire du folklore japonais, l'engouement décline durant l'époque Edo dû au dépeuplement des loups et continue avec l'extinction des loups au Japon sous l'ère Meiji.

« Une légende raconte qu'un loup blanc a sauvé la vie du prince Yamato Takeru. Ce dernier perdu dans les montagnes ne retrouve pas son chemin. À ce moment un loup blanc vient à la rescousse du prince en le guidant hors des forêts et de la montagne afin de l'éloigner du danger. Pour remercier le loup, Yamato Takeru fait ériger des sanctuaires en l'honneur du loup, dont un à l'emplacement des montagnes où le prince a été sauvé ».

- **Serpent**

Parfois enroulé autour du corps, il est le symbole de la transformation, du danger ou de la protection.

- **Shishi (lions japonais)**

Symboles de gardiens spirituels, ils sont souvent associés à la noblesse ou aux protecteurs.

- **Sojobo**

Créature du folklore japonais. C'est le roi mythique des *Tengu* (groupe de divinités mineures) habitant les montagnes et forêts du Japon. Il a les cheveux longs et blancs et un nez très long. Il transporte un éventail de 7 plumes pour marquer son statut au sommet de la société des *tengu*. Il est doté d'une force surpuissante et vit sur le mont Kurama au nord de Kyoto.

Sojobo est connu pour avoir enseigné à Minamoto Yoshitsune l'art de manier l'épée, les tactiques militaires et la magie du XIIe siècle.



Yoshitoshi, *Sojobo et Minamoto Yoshitsune*, estampe



Représentation de Sojobo.

- **Tanuki**

Ils ont une apparence de raton laveur, célèbres pour leur capacité de farceur et de métamorphose. Ils sont symboles de prospérité et de chance financière.

- **Tengu**

Ils incarnent l'esprit des montagnes, représentés avec un long nez et des ailes d'oiseaux. Ils maîtrisent l'art du combat et de la magie. Ils punissent les personnes irrespectueuses envers la nature et les divinités, leur chef est Sojobo.

- **Toiles ou motifs abstraits**

Certains tatouages sont très décoratifs, avec des spirales, flammes, nuages ou formes géométriques pour souligner l'aura mystique du personnage.

- **Vagues et éléments naturels**

Les tatouages montrent souvent des vagues déchaînées, du vent ou des éclairs autour des personnages, renforçant leur énergie et leur puissance.

Glossaire

B

Baren : Tampon circulaire fabriqué avec une ficelle de chanvre roulée, couverte de feuille de bambous.

E

Edokko : signifie littéralement « enfant d'Edo ».

G

Gravure en taille d'épargne : consiste à épargner les parties destinées à être encrées et imprimées, en faisant saillir le tracé du dessin en relief.

H

Hikeshi : *Hi* « feu, flamme », *keshi* vient du verbe *kesu* « supprimer, éteindre », signifiant « éteindre le feu ». C'est le terme qui va être employé à la période Edo pour nommer les pompiers.

Horimono : Le mot *Hori* est tiré du verbe *Horu* qui signifie « tailler, graver, sculpter » et *mono* « chose, objet ». En combinant les deux, se traduit par « chose gravée ». Et dans le domaine du tatouage par « chose tatouée ». Ce terme émerge à l'époque Edo, au moment où l'*Ukiyo-e* apparaît, le verbe *horu* est alors employé pour le domaine professionnel de la gravure et sera par la suite appliqué au tatouage pour le décrire en tant qu'art et permet de le démarquer du tatouage punitif. De nos jours, l'*horimono* est aussi désigné par le terme *irezumi*.

Horishi : signifie « maître graveur », artisan tatoueur ou artisan graveur de planches de bois servant à l'impression des estampes.

I

Irebokuro : *Ire* est tiré du verbe *Iru* signifiant « insérer, introduire, ajouter », et du terme *bokuro* qui s'approche du sens « grain de beauté, tâche de naissance ». En assemblant les deux caractères il signifie « entrer un grain de beauté ».

Irezumi : *Ire* vient du verbe *Iru* « insérer » et de *zumi* qui est l'encre. En combinant les deux idées cela signifie « introduire de l'encre » et dans le contexte du tatouage « introduire de l'encre sous la peau ». Jusqu'à la fin de l'époque Edo, *irezumi* exprime exclusivement le tatouage punitif.

J

Jorogumo : Créature du folklore japonais, mi-femme, mi-araignée. Joro signifie « tisser ».

K

Kabuki : Genre traditionnel du théâtre japonais, où alternent dialogues, chants et danses. Selon l'étymologie *Ka* = danse ; *Bu* = chant et *Ki* = personnage.

Kagokaki : *ka* signifie « véhicule, palanquin », *go* « panier, cage », *kaki* vient du verbe *kaku* « porter, supporter ». En combinant les caractères cela signifie « porteur de palanquin ».

Kumadori : Maquillage de scène porté par les acteurs de théâtre kabuki.

Kuruwa : Terme japonais qui désigne les murs d'un château ou d'un espace délimité par des murs.

O

Onsen : Bain thermal japonais qui utilise l'eau des sources chaudes.

Otakodate : *Oto* « Homme, mâle », *date* « vaniteux, prétentieux, galant », traduit comme « homme chevaleresque ». Une expression existe *otoko wo tateru* « l'homme qui se dresse » ou « redresseur de torts ». L'expression japonaise est assez proche d'une phrase anglophone: « *someone who stands up for or against something* » traduit par quelqu'un qui défend quelque chose ou qui se bat pour ou contre quelque chose.

S

Sakoku (1633-1853) : Politique mise en place par le shogunat qui tend à limiter le commerce et les relations avec l'extérieur allant vers l'isolement du pays face au reste du monde. Cette période débute en 1633 et se termine en 1853 avec l'arrivée du commodore américain Matthew Perry, qui force le gouvernement japonais à signer la convention de Kanagawa afin d'ouvrir le Japon au commerce international.

Shogun : Nom généralisé de l'empereur, adaptation du terme *seiï taishogun* « commandant suprême qui soumet les barbares ».

Shogunat : Fonction, durée du règne d'un shogun, chef militaire qui exerçait au Japon le véritable pouvoir.

Sojobo : « haut prêtre bouddhiste » est une créature du folklore japonais. Son nom vient de Sojogatani qui est la vallée du mont Kurama, qui est son lieu d'habitation.

Sumi : « encre noire », désigne l'une des formes d'art dans laquelle les sujets sont peints à l'encre noire dans toutes les gradations possibles.

T

Tobi : C'est la version abrégée du terme *tobiguchi no mono* qui signifie « pompier de la période Edo ». Littéralement *Tobiguchi* signifie « bouche ou bec de *tobi* », *tobi* étant un milan noir de Sibérie. Cet instrument est utilisé par les pompiers pour éteindre le feu et la forme du bec rappelle celle de l'oiseau.

U

Ukiyo-e : Autrement appelé *Ukiyo-e Rouikô* et écrit selon certains *Oukiyoyé Rouikô*. *Ouki* = qui flotte, qui est en mouvement ; *Yo* = monde ; *Yé* = dessin ; *Roui* = même espèce ; *Kô* = recherche. Mais le *Rouikô* va se détacher de cet ensemble en signifiant seulement l'étude d'ensemble d'une même espèce de choses. Tandis que *Oukiyôé*, désigne universellement le dessin de cette école spéciale.

UNESCO : Fondée en 1945 c'est **United Nations Educational, Scientific and Culture Organization**, en français c'est l'Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture.

Y

Yakko : signifie « serviteur » ou « valet », dans le théâtre kabuki ce sont généralement des serviteurs au service du samouraï. Il y a deux types de *yakko*. Les *Tokami yakko* qui sont les valets de combat et les *Yatsushi yakko* qui sont les valets comiques. Ce sont les valets de combat qui arborent des costumes flamboyants et parfois des tatouages peints sur le corps afin d'accentuer leur allure guerrière et/ou leur appartenance à un clan.

Yoshiwara : Quartier célèbre d'Edo, connu pour être le quartier des plaisirs, célèbre pour ses artistes et ses courtisanes.

Pour aller plus loin :

Livres sur le tatouage

- Anne & Julien, BAGOT. J, « *Tatoueurs, tatoués* », 2014

Catalogue de l'exposition du musée du Quai Branly retraçant l'histoire du tatouage à travers les cultures du monde.

- BAGOT. P, *Takagi Akimistu-The tattoo writer*, Lyon, Ed. Pascal Bagot, 2022.
- BRADBURY. R, « *L'Homme illustré* », 1951.

Un recueil de nouvelles de science-fiction où les tatouages d'un homme prennent vie et racontent des histoires fantastiques.

- DURAND. X, ESTEBE. C, *Horimono Shashin, 1850-1900 - Tatouage et photographie au Japon*, (bilingue français/anglais), Saint-Jacques-de-la-Lande, Eddoko Edition, 2024.
- GILBERT. S « *The Tattoo History Source Book* », 2000.

Un ouvrage de référence sur l'histoire et l'évolution du tatouage.

- MIFFLIN. M « *Bodies of Subversion : A Secret History of Women and Tattoo* », 2013.

Un regard sur la place des femmes dans l'univers du tatouage.

- MORIARTY. Y, *Le tatouage japonais. Significations, formes and motifs*, Barcelone, Hoaki Books, 2022.
- PONS. P, *Le corps tatoués au japon. estampes sur la peau*, Paris, ed Gallimard, 2018.
- SCHIFFMACHER. H & RIEMSCHEIDER. B, « *1000 Tattoos* », 2005.

Un panorama illustré du tatouage à travers les époques et les styles.

- TAKAGI. A, *Irezumi*, Folio Policier, 2018.

Bandes dessinées & Romans graphiques

- HESANO. J. M., POGNON. O, « *Le tatoueur* », 2013.

Une enquête dans le monde du tatouage et ses secrets.

- KYO. A, « *Horiyoshi III : Tattooing the Soul* ».

Un livre illustré sur le célèbre tatoueur japonais Horiyoshi III et son art du tatouage traditionnel.

- MIZUNO. J, « *L'Empire des Tatouages* ».

Un manga où l'art du tatouage est central et empreint de mysticisme.

- RUCKA. G, « *Tattoo* ».

Un roman graphique autour d'un tatoueur mêlé à des affaires criminelles.

Musique et chanson sur le tatouage

- COLDPLAY, « *Ink* », 2014.

Un titre qui parle de tatouages comme une métaphore d'un amour indélébile.

- Bruce DICKINSON, « *Tattooed Millionaire* », 1990.

Chanson rock sur l'image des rockstars tatouées et du style de vie excessif.

- PRETENDERS, « *Tattooed Love Boys* », 1979.

Un morceau énergique évoquant l'image rebelle des tatoués.

- Jordin SPARKS, « *Tattoo* », 2007.

Une chanson pop qui compare l'amour à un tatouage permanent.

- The Who, « *Tattoo* », 1967.

Chanson où le tatouage est un symbole de passage à l'âge adulte et d'affirmation de soi.

Films et documentaires sur le tatouage

- David CRONENBERG, « *Eastern Promises* », 2007.

Un film dans lequel les tatouages de la mafia russe jouent un rôle clé dans l'intrigue.

- Hayato DATE, « *Naruto* », 2002-2007.
- Hayato DATE, « *Naruto Shippuden* », 2007-2017.
- Yasuzo MASUMURA, « *Irezumi* », 1966.
- Hayao MIYAZAKI, « *Le voyage de Chihiro* », 2001.
- Documentaire Netflix, « *Skin Deep : The Art of Tattoo* », 2020.

Exploration de l'univers du tatouage à travers les plus grands artistes contemporains.

- Eric SCHWARTZ, « *Tattoo Nation* », 2013.

Un documentaire sur l'histoire et l'évolution du tatouage aux Etats-Unis.

- Robert SCHWENTKE, « *Tattoo* », 2002.

Un thriller allemand où un détective enquête sur une série de meurtres liés à des tatouages macabres.

- Jack SMIGHT, « *The Illustrated Man* », 1969.

Adaptation du livre de Ray Bradbury sur un homme dont les tatouages prennent vie.

- Seijun SUZUKI, « *La Vie d'un tatoué* », 1965.
- Isao TAKAHATA, « *Pompoko* », 1994.
- VIDOC, « *Irezumi l'art japonais du tatouage - le Japon* », 2021.

<https://www.youtube.com/watch?v=E0R3SIUaRPs&t=5s>

Dossier pédagogique réalisé par :

Elina BOUJU, Médiatrice culturelle.

Florence ETIENNE, Professeur d'Arts Plastiques, missionnée par l'Education Nationale.

Anne-Marie LEBON.

Musée des beaux-arts
D E C A R C A S S O N N E