

strate

strate@tca

Nicolas JOURNO

TCA (Tokyo Communication Arts)

2014-2015 _ Promo 2016 _ 4^{ème} Interaction



Remerciements

Si quelqu'un m'avait dit que je partirais un jour étudier au Japon dans une école de dessin, d'animation et de manga, je ne l'aurais peut-être pas cru. Si quelqu'un m'avait dit, qu'aujourd'hui en France, des journalistes seraient morts pour s'être exprimé, je ne l'aurais certainement pas cru. Ces deux faits, sont aujourd'hui une réalité.

#JeSuisCharlie

Tout d'abord, je tiens à remercier Strate de m'avoir permis de prendre part à cet échange universitaire, et TCA d'avoir eu la curiosité de m'accueillir. Ce remerciement s'adresse aussi à l'intégralité du corps enseignant, membres administratifs et élèves de TCA, pour leur pédagogie, leur accueil chaleureux et leur bienveillance. Chacun d'eux a œuvré pour que cet échange se passe de la meilleure manière qui soit.

Du côté français, je tiens à remercier plus spécifiquement Cécilia, pour entretenir quotidiennement ce vaste réseau et prendre soin des étudiants éparpillés au quatre coins du monde, et Camille pour avoir supporté mon excitation avant le départ et les relectures des documents administratifs. Je remercie Keiko, à 10 000km de là, de nous avoir accompagnés pendant les préparatifs et aux moments clés de notre séjour tokyoïte. Un grand merci aussi à mes deux camarades, Alexandre et Jérôme (mon compagnon de marche), qui ont enrichi cette expérience et sans qui la vie quotidienne aurait été bien moins plaisante.

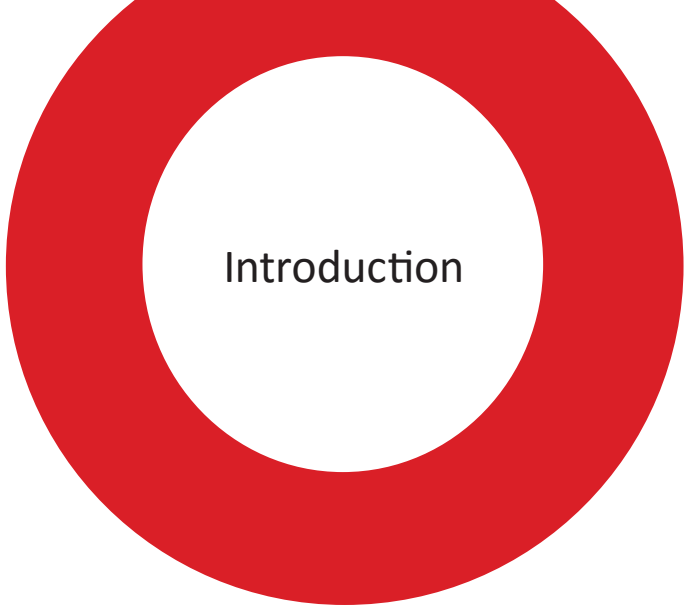
Merci à Nancy Boehm et Anne Collin d'avoir été de l'autre côté de l'ordinateur quand j'en avais besoin.

Enfin, merci à tous ceux qui m'ont manqué et à qui j'ai manqué pendant ces trois mois. Partir avec le sourire aux lèvres à l'idée de ce qui nous attend, et revenir avec ce même sourire à l'idée de ceux qui nous attendent, ça n'a pas de prix.



Sommaire

○ Remerciements	5
○ Introduction	9
○ TCA	11
○ Le dessin	12
Le style manga	14
Manga (Ninomiya sensei)	14
Illustration (Davi sensei)	17
Animation (Sugiura sensei)	18
Le style réaliste	20
Dessin (Yoshimizu sensei)	20
Game illustration (Hiroki sensei)	22
○ Le numérique	24
Game Graphic Design (Honda sensei)	26
Package Design (Shinozuka sensei)	27
○ Conclusion	28
○ Les japonais sont-ils vivants ?	31
○ Conclusion	37
○ Summary (english)	38



Introduction

Edmond Haraucourt a écrit :

*« Partir, c'est mourir un peu,
C'est mourir à ce qu'on aime :
On laisse un peu de soi-même
En toute heure et dans tout lieu. [...] »*

Si nous nous en tenions strictement à sa définition, partir serait quelque chose de bien négatif. En effet, le poète traite ici uniquement de ce qu'on laisse derrière nous. Or partir est intimement lié avec le fait d'arriver quelque part.

Partir en échange universitaire, c'est partir dans une autre école, dans un autre pays, dans une autre culture, dans un autre environnement, dans un autre quotidien, dans une autre vie. Partir avec ses bagages, matériels et culturels, et les poser temporairement loin de ce dont on a l'habitude. Voir jusqu'où on peut aller avec ces bagages, voir s'il y a de la place pour eux, pour soi dans cet ailleurs.

En réalité partir est plein de promesses !

Tout ce qu'on laisse temporairement derrière nous, laisse de la place à notre curiosité. Ainsi on découvre. D'une nouvelle culture à de nouvelles habitudes, en passant par une autre langue, la découverte est partout autour de nous. Notre départ se transforme en renaissance, et notre nouvelle place se trouve tout naturellement. Néanmoins, nous ne sommes pas entièrement neufs, les réminiscences nous poussent à revenir, et à redécouvrir ce qu'on avait laissé. Apprécier les choses simples qu'on ne remarquait même plus, et trouver étrange ce qu'on considérerait comme une évidence.

Partir en échange universitaire, c'est la promesse de changements, mais surtout de changer.

Partir, je l'ai fait, au Japon, à Tokyo, à TCA (Tokyo Communication Arts), pendant 88 jours.

Pour un futur designer, le Japon résonne aujourd'hui avec la pointe de la technologie, la robotique humanoïde ou encore les concerts holographiques. Sauf que je ne suis pas qu'un futur designer. Quand je pense au Japon, je pense aussi aux samouraïs, au studio Ghibli (principal studio d'animation japonais, créé par Hayao Miyazaki et Isao Takahata), aux mangas, au mont Fuji, aux temples ou à la cérémonie du thé. Mais comme je ne suis pas non plus qu'un *aficionados* de la culture japonaise, mon échange universitaire à TCA se trouve entre les deux.



T.C.A.

A l'heure du "tout numérique", et de la technologie à portée de main, le Japon sait aussi garder son héritage et ne pas oublier qu'avant les ordinateurs, il y avait du papier. TCA (Tokyo Communication Arts) est une de ces écoles qui forment encore les étudiants à utiliser leurs crayons, plumes, et pinceaux.

L'école propose un cursus en 3 ans, pour former de véritables professionnels dans différents domaines, comme le manga ou l'animation 2D, mais aussi des métiers intégrant les nouvelles technologies, comme le packaging, l'animation 3D ou la peinture digitale (du dessin sur tablette graphique reprenant les gestes de la peinture). La réputation qu'elle s'est forgée grâce aux étudiants diplômés, est méritée. Il suffit de parcourir le show room de l'école, ou de feuilleter les portfolios des anciens pour remarquer la qualité et le professionnalisme des projets.

De la même manière qu'à Strate, la première année de formation brasse large, et est consacrée à apprendre les bases des différents types de dessins. Pour la deuxième année, les étudiants se spécialisent dans le domaine de leur choix, et les projets traités en cours sont de véritables concours auxquels les étudiants participent en étant encadrés par l'école. On parle alors d'étudiants semi-professionnels pour les meilleurs d'entre eux, et la reconnaissance de leur travail commence dès cette 2ème année. La 3ème année est consacrée à perfectionner ses acquis, tout en finalisant son portfolio et son projet professionnel ; ce sont leur cartes de visites pour le monde du travail, et ils n'ont pas de mal à trouver un métier.

Cette qualité de formation, TCA la doit notamment à ses prestigieux enseignants. Que ce soit d'actuels professionnels qui consacrent une partie de leur temps à former la prochaine génération, ou d'anciens "grands", la photo de classe force le respect ! Par exemple, dans le département Animation 2D, les enseignants ont travaillé sur *Les enfants loups*, *Ame et Yuki* (film d'animation de Mamoru Hosoda, 2012) et *Guilty Crown* (série télévisée de Tetsuro Araki, 2011-2012), qui ont été félicités pour leur qualité d'animation. De la même manière le département Game Graphic Design est chapeauté par Honda sensei, qui a travaillé à ses débuts sur les décors de l'anime *Akira* et est actuellement le directeur des décors de l'anime *One Piece*, probablement le plus important manga du Shonen Jump (hebdomadaire consacré aux mangas pour garçons, extrêmement populaire au Japon), depuis que les autres "grands" du Jump se sont arrêtés.

Le dessin

A Strate, notre enseignement du dessin se limite à notre première et deuxième année d'études. Par la suite, c'est sur notre curiosité, envie et assiduité personnelle qu'il faut compter pour continuer de progresser. Pendant la première année, l'objectif a été de nous apprendre à dessiner ce que nous voyions, dans un style réaliste, puis d'exprimer ce que nous avions dans notre tête, toujours de manière réaliste. En deuxième année, l'approfondissement de ces connaissances nous pousse jusqu'à développer notre propre style et à s'exprimer avec.

Dans la culture japonaise, l'apprentissage du dessin se fait différemment. Le dessin réaliste est minoritaire face au dessin de "style manga". Par exemple, sur nos 7 cours, 5 étaient du dessin, et 3 étaient du dessin en style manga : les cours de manga, d'illustration et d'animation.

Un manga, c'est une histoire racontée en image, sur plusieurs chapitres, reliés sous forme de tomes, qui possède un style graphique et des codes spécifiques. Un manga se doit d'être simple à dessiner, et communicatif. Il y en a pour tout les goûts, tout les âges, toutes les personnalités... Les histoires racontées et le style du dessin varient en conséquence : un manga pour petits garçons, ne ressemblera pas à un manga pour femmes. On ne peut donc pas parler d'un style, mais des styles de manga. Cependant pour une raison de praticité, je parlerai du style "manga" de manière générale, englobant toutes les variations de ce medium, de la même manière qu'on peut parler, par facilité, de la bande dessinée de manière générale, en mettant sous le même nom les différents styles de bande dessinée.

Dans un dessin réaliste, il faut représenter ce que nos yeux voient, à la rigueur interpréter les couleurs pour les transformer en nuances de gris, mais le dessin, lui, doit-être le plus fidèle possible. Le manga est à l'opposé, il faut faire comprendre ce qu'on veut dire à celui qui regardera l'image. C'est une écriture par le dessin que le lecteur doit lire et comprendre. Une question se pose alors, comment représenter de manière simple et rapide quelque chose, sans symboles, de manière à ce que le lecteur n'ait pas besoin de déchiffrer l'image pour la comprendre ? C'est là qu'intervient l'art du manga.

Au Japon les manga sont des œuvres extrêmement populaires. De manière générale, un dessin fait dans un but expressif sera dessiné en style manga : les publicités, flyers, ou encore les modes d'emploi sont en style manga. Dès leur enfance, les petits japonais consomment, sans même s'en rendre compte, énormément d'images de manga et en assimilent les codes. Ainsi, quand on leur demande de dessiner, c'est tout naturel qu'ils dessinent dans ce style. Cependant, en faire sa profession est un réel choix de passionné.



Le style manga

Manga

En tant que français, ma culture du manga, même si elle est poussée, reste plus limitée que celle de nos camarades de classe japonais, notamment au niveau de ses codes. Je peux lire et comprendre un dessin de manga, mais ce n'est pas pour autant que je peux en dessiner un, de manière à être lu et compris par les autres. C'est là que réside tout l'intérêt de ce cours et Nino-miya sensei, notre professeur, a su nous enseigner les bases.

Dessiner un manga, c'est avant tout des outils : un porte plume, différentes plumes en fonction du type de dessin que l'on veut faire (personnage, gros plan, trame, décors...), et de l'encre de Chine. Ensuite, c'est un savoir faire, et c'est beaucoup plus long à prendre en main. Pour y arriver, rien de mieux que des exercices ; la connaissance vient par la pratique. De la manière dont on doit tenir son porte plume, à la manière dont on croise les traits pour créer des trames, en passant par les techniques au pinceau, tout est à apprendre. C'est systématiquement les mains noires, couvertes d'encre, que nous terminions ce cours.

En ce qui concerne les méthodes de dessin, le manga est ce que j'appelle du "dessin intelligent", c'est-à-dire que seuls les éléments nécessaires à la compréhension sont dessinés. Par exemple, pour dessiner un pelage, tous les poils ne seront pas représentés, seuls les contours de la fourrure et les changements de courbes, en écrétant le trait, symboliseront les poils. Grâce à cela, le lecteur comprend qu'il s'agit d'un pelage, sans que le dessinateur ait passé plusieurs heures à en représenter l'intégralité. Autre exemple, les expressions du visage. Avec un style réaliste, il faudrait prendre du temps pour dessiner chaque plissement autour des yeux d'une personne en colère, alors qu'avec le style manga, les visages étant agrandis par rapport à la réalité les expressions sont symbolisées. C'est le même procédé que de représenter par :) le sourire de quelqu'un ; le dessin est simplifié, pas le message.

Cette méthode est particulièrement utile pour nous, en tant que futur designer. Quand un designer a une idée, elle ne doit pas rester dans sa tête s'il veut la faire vivre, il faut la partager et l'expliquer aux autres, et cette explication peut passer par le dessin. En effet, il est fréquent d'utiliser un scénario d'usage, comme une BD, pour représenter le parcours type de l'un de nos potentiels utilisateurs. Grâce au style manga, les personnages deviennent d'un coup plus expressifs et communicatifs, et transmettent les idées du designer aux lecteurs. De plus, comme le style manga se veut rapide à dessiner, l'utiliser libère du temps au designer pour, par exemple, avoir d'autres idées, ou illustrer d'autres scénarii possibles.





Illustration

Notre pratique du dessin de manga ne se limite pas aux exercices pour en apprendre les méthodes, cela passe aussi par du travail. Dans le cours de Davi sensei, on travaille à la réalisation d'un livre de dessin qui présente des personnages dans des scènes diverses et variées, selon le désir de l'éditeur. Pendant le semestre de notre séjour, la classe travaillait à la réalisation d'un livre sur les personnages féminins de la vie de tous les jours, et des scènes de combats auxquelles elles peuvent être confrontées. Le professeur a une liste de scènes à représenter pour remplir le recueil et il confie la réalisation des dessins à chaque étudiant : une fille donnant une gifle à quelqu'un, se protégeant d'un coup porté à l'abdomen, sur un cheval au pas, tirant à l'arc... La liste est longue et précise.

Bien que la volonté ne soit pas de mettre les étudiants dans un esprit de compétition, puisque chacun fait un dessin différent, seules les meilleures illustrations seront gardées par les éditeurs. Ainsi, chacun s'efforce de faire de son mieux pour représenter ce qui lui a été demandé.

Chaque étudiant a son style, l'un sera plus nerveux, l'autre plus *kawaii* ("mignon" en japonais), mais chaque style respecte les grandes lignes d'un dessin de manga classique. C'est à ce moment-là que nous voyons nos propres limites. Nous avons beau essayer de faire de notre mieux, la moitié des personnages que nous dessinons ne ressemblait pas à des personnages de manga. Que ce soit Alexandre, Jérôme ou moi, chacun a développé son propre style. Ce sont des styles de manga puisqu'ils en respectent les codes, mais des styles qui nous sont propres, et qui ne correspondent pas forcément aux canons du dessin de manga des éditeurs. Nous n'arrivions pas à adopter complètement cette cohérence que les autres avaient, nos illustrations restaient, sans pour autant être fausses, simplement différentes.

Malgré cette difficulté, ce cours nous a appris 3 choses sur le dessin :

- dessiner sur demande de quelqu'un. On n'obéit pas qu'à notre simple désir dans le monde du travail, et savoir comprendre et répondre à une demande, que ce soit un employeur ou un collègue, fait partie du bagage nécessaire.
- avoir son propre style de dessin rapide de personnage. Que l'on soit artiste ou designer, cet acquis n'est pas négligeable. Un style qui nous est propre nous permet d'orienter nos choix pour le mettre à profit, de donner une cohérence graphique à nos projets, et permet aux lecteurs de nos projets de remarquer notre univers.
- dessiner des corps dans toutes les positions, sous tous les angles de vue. Bien qu'étant conscient que ce n'est pas nécessaire, cet atout reste confortable pour sa propre liberté d'expression. S'il finit par avoir son rôle à jouer dans l'univers professionnel, en plus du domaine personnel, ce sera parfait.

Animation

Maintenant que nous avons appris à représenter des personnages et scènes en style manga, animer ces scènes et personnages s’inscrit logiquement comme la prochaine étape. On parlera ici de dessin animé au sens littéral.

On distingue le *manga*, de l’*anime*. Le *manga* se réfère à tout ce qui est publié sur papier ou équivalent, alors que l’*anime* est le portage vidéo des codes du manga papier. Bien que respectant les mêmes chartes graphiques et mêmes histoires pour au moins la moitié d’entre eux, ces deux mediums ont chacun leurs codes et surtout chacun leurs outils et méthodes de travail.

Le travail de l’animation se décompose en 2 étapes principales : dans un premier temps le dessin image par image, et dans un deuxième temps le travail sur ordinateur. Notre cours d’animation se limitait à cette première phase de dessin. Cette première phase est elle aussi divisée en 2 types de travaux : les “kifraïmu” (comprendre *key frames*, signifiant images clés) et les “inbituin” (comprendre *in-between*, signifiant les images intermédiaires). La méthode des *key frames* était enseignée par Sugiura sensei, et la méthode des *in-between* par Ishibashi sensei. Bien que les deux sachent faire les deux parties du travail, il est fréquent que les animateurs aient leur préférence et donc avec le temps leur spécialité.

Prenons un exemple : un visage de profil qui tourne pour nous faire face. Le dessinateur de *key frames* dessine l’image 1 (celle de profil), choisit le nombre d’images intermédiaires qu’ils désirent (3), et dessine l’image de fin (5, celle de face). Le dessinateur des *in-between* prend les deux images clés, et dessine l’image intermédiaire n°3, à mi chemin entre la n°1 et la n°5, en superposant les dessins sur une table lumineuse. Il répète ensuite l’opération pour l’image 2, entre les images 1 et 3, et pour l’image 4, entre les images 3 et 5. De cette manière le mouvement est complet et fluide des images 1 à 5. Les dessins sont réalisés une première fois, avec des traits de construction, pour positionner les éléments, et une seconde fois au propre, où chaque trait sur le papier est aussi fin et précis que possible.

Le travail ne se limite pas à dessiner les contours du personnage sur le papier. L’objectif final est de l’animer, ce qui implique de coloriser le dessin et de faire apparaître les ombres pour donner du relief et du réalisme à l’animation. Ainsi, le contour des ombres (en bleu) et des lumières (en rouge) est présent, et s’anime comme le contour. Cependant, un contour n’indique pas de quel côté du trait se situe la partie ombrée. C’est pourquoi, au verso de chaque image, les zones d’ombres sont coloriées selon la nature de l’objet ombré (par exemple jaune pour la peau, rose pour les cheveux, verts pour les yeux...). Le travail de la personne qui reprendra ensuite l’animation sur ordinateur est donc simplifié, et permet surtout de ne pas voir apparaître des erreurs d’ombrages à ce moment là.

Savoir faire du dessin animé, n’a que peu de chance de se retrouver ré-exploité en tant que designer et donc ce cours peut sembler moins pertinent. Néanmoins, étant moi-même passionné par cet art, je me demandais quelle place je devais lui donner dans ma vie professionnelle, et ce que j’y ai appris m’a aidé dans ce choix : l’animation restera dans mon domaine privé et j’espère un jour voir cet art rencontrer mon univers professionnel. En effet, un des aspects qui me plaît dans la dessin animé est l’intention, ce pourquoi on fait ce dessin animé, avec ce style précis, *cette* histoire... En ce qui me concerne, c’est le choix de la personne à qui s’adresse l’animation qui dirige ces choix. Or en élevant cette passion au rang professionnel je risque, comme on l’a fait pendant ce cours, de dessiner sans objectif. C’est la raison pour laquelle je suis, en tant qu’amateur, très content d’avoir appris ces techniques de professionnels, pour les réutiliser dans mes projets personnels.

Le style réaliste

Alors que le style manga prend une place prépondérante dans l'enseignement japonais à TCA, l'apprentissage du dessin plus "classique" ne doit pas être négligé par les étudiants. Sur nos 5 cours de dessin, les 2 restants (Dessin et Game Illustration) y sont consacrés.

Dessin

Une fois qu'on s'est adapté à la bonne humeur de Yoshimizu sensei, notre professeur survolté qui s'envole dans ses explications ou ses imitations loufoques, bien que très plaisant, il ne reste plus grand chose de très surprenant dans ce cours. Ici, il est question de dessin d'observation aux crayons, très classique : corbeaux empaillés, sculptures et quelques modèles vivants.

Si nous avons besoin d'un repère dans le panorama japonais, c'est probablement ce cours qui l'incarnait le mieux ! La méthode enseignée est la même que celle que nous avons apprise. Le dessin passe avant tout par l'observation : comprendre la perspective de l'objet et comment il réagit sous la lumière. Traduit en dessin, cela donne des jeux sur les nuances de gris, les contrastes et la netteté du dessin (précis sur les éléments les plus proches, légèrement estompé à mesure que l'objet s'éloigne de l'observateur). De quoi nous rappeler nos cours de première année avec Stéphane Treilhou.

Il est vrai qu'il est toujours possible de progresser en dessin, et j'ai encore appris grâce à ce cours, mais je me demande si ce cours était le plus à même de nous apprendre un maximum de choses dans le cadre de notre échange à TCA. Alors que nous avons des difficultés à appréhender et maîtriser le dessin en style manga, les quelques années de pratique que nous avons en plus de nos camarades japonais de 1ère année se voyaient une fois sur le papier.

Au delà de la technique, qui n'était pas une nouveauté pour nous, j'ai eu plaisir à retrouver ce type de cours. En effet, bien que nous en ayons fait à Strate les années précédentes, quand il est question de dessin d'observation, il est question du regard du dessinateur. Or, le dessinateur, dans le cas présent moi, change avec le temps. Entre ce que j'ai vu, vécu, et produit depuis 3 ans, mon regard a bien évidemment changé, et avoir la chance de jeter un nouveau regard sur un cours qu'on a déjà eu est très instructif, sur nous-mêmes plus que sur le cours lui-même. Cela revient à redécouvrir une toute nouvelle matière pour laquelle on a déjà appris des choses.



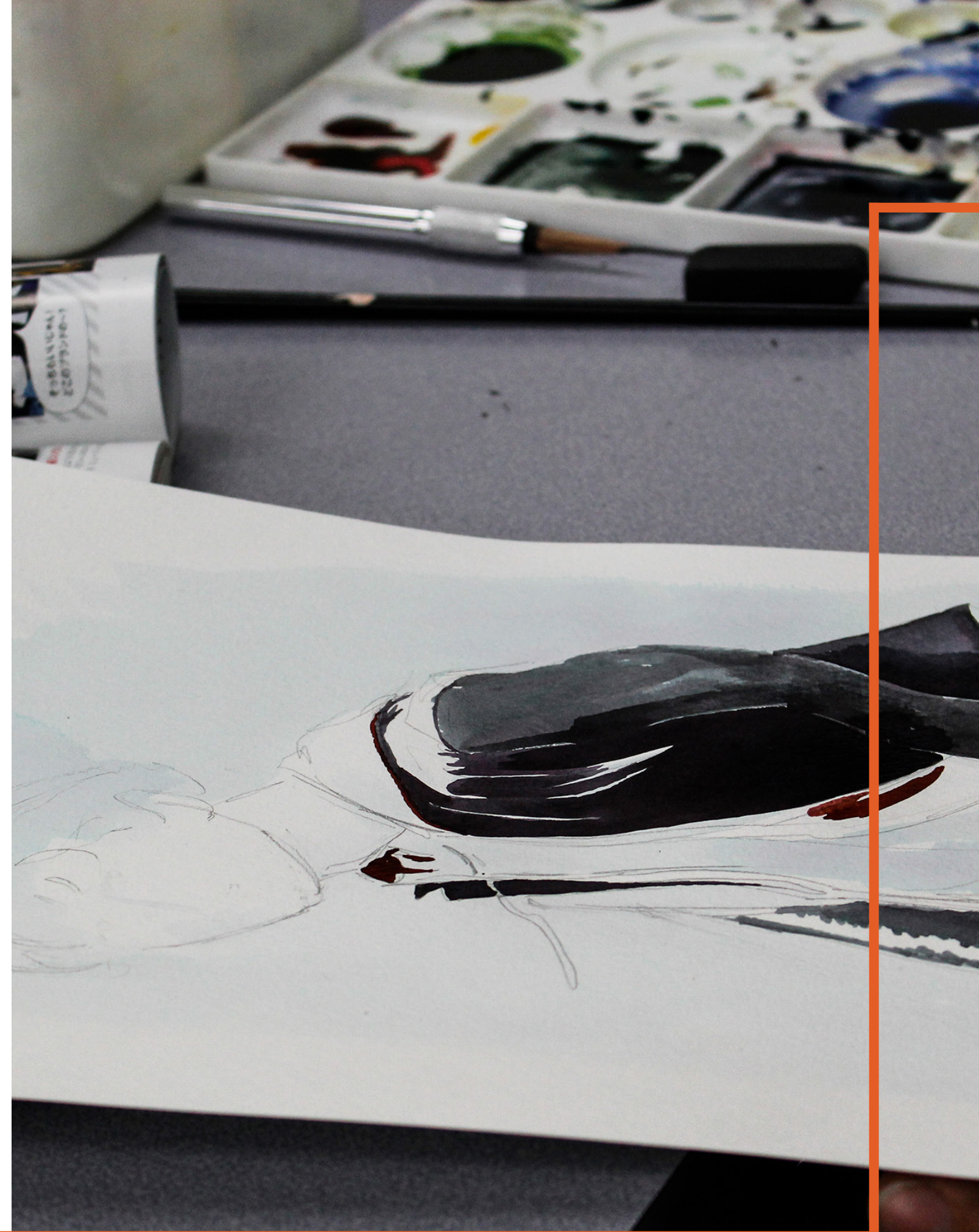
Game illustration

Sous l'intitulé "Game illustration" se cache un cours qui enseigne la peinture à l'encre. Quand on pense au Japon et à l'encre, on pense aux estampes et à la technique du lavis. Il ne s'agit pas de cet encre là, mais de ce que notre professeur, Hiroki sensei, appelle "aquarelle".

Avant de parler du cours j'aimerais expliquer ce terme "aquarelle". Comme Olivier Philippot a su parfaitement nous le montrer, l'aquarelle est le travail des pigments (de préférence naturels) mélangés à de la gomme arabique pour les lier, et dilués à l'eau pour les utiliser comme peinture. Tout le travail de l'aquarelliste consiste à travailler la transparence et à peindre en conservant la lumière (le blanc du papier par exemple). Cette lumière, grâce aux pigments, fait apparaître les couleurs et le dessin. Il se trouve que ce cours ne traite absolument pas d'aquarelle au sens d'Olivier, mais de peindre grâce à un large panel d'encres teintées, allant du noir au blanc en passant par toutes les couleurs de l'arc-en-ciel.

L'objectif est d'apprendre aux élèves à prendre une image, l'interpréter en dessin au crayon (dans un premier temps de manière fidèle, puis de manière plus fantaisiste), et de la coloriser à l'aide de ces encres et des mélanges qu'on peut en obtenir. De cette manière, les étudiants peuvent ensuite créer les personnages ou scènes de jeux vidéos, et les coloriser à la main.

En terme de techniques, ce cours ne fait qu'effleurer ce que nous avons abordé en première année en cours d'illustration. Bien que le medium soit différent, notamment dans la manière dont on travaille les encres, la démarche du dessin d'illustrations reste la même. J'étais cependant plus frustré de ne pas faire d'aquarelle que d'apprendre à utiliser les encres, car je ne pense pas me resservir des encres un jour : il faut beaucoup de matériel pour pouvoir obtenir les couleurs désirées, et l'encre ne permet pas, à rendu équivalent, les mêmes libertés que l'aquarelle. Par exemple, une fois sèche, la teinte de l'encre est figée sur le papier, ce qui fait qu'on ne pourra plus jamais revenir au blanc du papier en la retravaillant, et, si on repasse une couche d'encre dessus, la précédente se mêle à celle qu'on est en train de passer, si bien qu'on ne peut pas retoucher le dessin par une encre plus claire que la précédente. Ces deux problèmes n'existent pas avec l'aquarelle. Donc là où on cherchait à faire vivre la lumière en travaillant l'aquarelle, on obscurcit de plus en plus son travail en utilisant l'encre.



Le numérique

La technologie s'installe aujourd'hui dans tout les domaines et son arrivée est plus ou moins perturbante. Dans le domaine des arts, une peinture à l'huile reste une peinture à l'huile, et le numérique ne peut pas y changer grand chose. Cependant, les principes de la peinture peuvent très bien s'étendre au numérique. C'est ainsi qu'on a vu apparaître la peinture digitale, améliorant le travail sur certains points, se retrouvant freinées sur d'autres. Donc, quand on parle d'arts plastiques, le numérique et la technologie trouvent leur place comme héritier de ce qui existait avant, plutôt que comme remplaçant.

Des cours utilisant les nouvelles technologies, comme l'informatique, nous en avons deux à TCA : Game Graphic Design (que l'on pourrait traduire par *le graphisme de jeux*) et Package Design (design de packaging). Tout comme à Strate, ces cours intégrant l'informatique, sont enseignés en 2ème année.



Game Graphic Design

Nous avons déjà abordé la question des illustrations de jeux vidéos dans le cours de Game Illustration, elles y étaient traitées de manière plastique, par la peinture. Il faut voir ce cours de Game Graphic Design comme le prolongement du cours d'Hiroki sensei. Les illustrations sont ici traitées par l'outil informatique, et plus précisément le digital painting.

Le déroulé du cours est simple. Le professeur nous donne l'image d'un décor, et nous demande de la reproduire (en nous laissant une marge de réinterprétation) sur ordinateur et de la coloriser à l'aide de l'outil numérique. Chacun travaille à son rythme et pousse le travail aussi loin qu'il le désire. En ce qui concerne les techniques, l'apprentissage se fait de manière auto-didacte ou par observation des autres étudiants. Le professeur n'est là que pour nous aider à améliorer la peinture digitale dans le style que nous avons choisi. Il ne juge pas selon ses propres goûts mais selon les qualités du travail, et la progression de l'élève.

Quand je parle du professeur, il ne s'agit pas de n'importe qui. C'est Honda sensei qui incarne ce rôle, et son travail dans le monde professionnel légitimise tout à fait sa présence à TCA. Comme expliqué précédemment, il est directeur artistique des décors de One Piece, c'est pourquoi il nous apprend à travailler les décors.

Au delà de l'apprentissage de la peinture digitale de décors, Honda sensei cherche surtout, en considérant chaque élève comme un individu unique, à lui permettre de déployer son propre style et à s'exprimer par le dessin. Là où d'autres professeurs se limitent à la bonne réalisation du travail, c'est l'épanouissement personnel de ses élèves qui l'intéresse le plus. Ainsi, il discute tout au long du cours en aparté avec différents étudiants, quitte à ralentir leur travail, et intervient régulièrement au sein de la classe pour montrer le travail d'un artiste ou studio qui mérite le coup d'œil, ou plus ponctuellement, des artistes qui partagent un style proche de celui de l'élève à qui il s'adresse.

Nous avons maintenant les bases de la peinture sur ordinateur, bien loin de réaliser des travaux comparables à ceux d'Honda sensei ou même des autres étudiants, mais c'est surtout notre rencontre avec lui que je retiens de son enseignement. C'est un grand curieux, toujours à la recherche de découverte, et un amoureux des arts. De ce fait, il critiquait souvent le manque de curiosité et de singularité de certains de ses étudiants, et valorisait le travail de ceux qui avaient leur propre univers.

Package Design

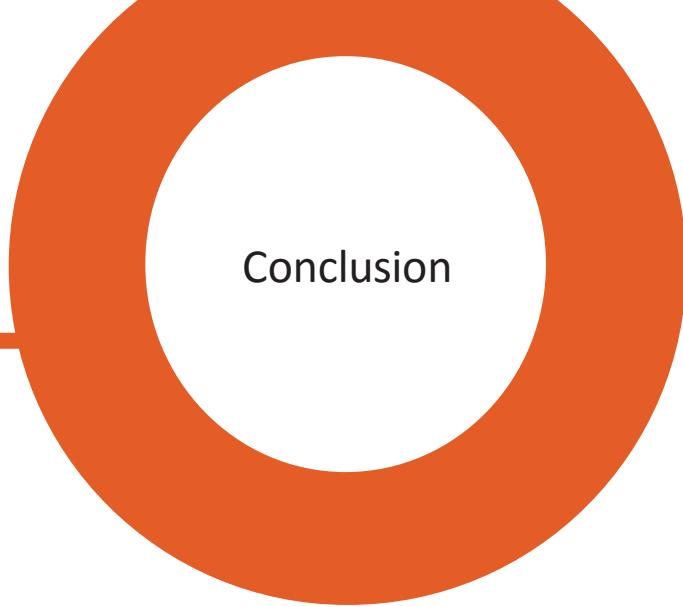
Pour ce qu'on enseigne à Strate, le design est un procédé de réflexion cherchant à apporter une réponse à un problème par une solution innovante. A TCA, la notion de design se rapproche plus du design graphique, c'est à dire de l'expressivité par l'image et ses codes. C'est cette notion qui nous était demandée de travailler ici.

Shinozuka sensei, notre professeur, sélectionne un concours de packaging, graphisme ou logotype et le soumet à ses étudiants. Les étudiants reçoivent le cahier des charges complet du concours, et chaque élève, ou groupe d'élèves, soumettra son projet au jury du concours. Le rôle du professeur n'est pas tant d'évaluer le travail de ses élèves, mais de les pousser et les aider à avancer dans leur projet.

Or, si on nous demande de réfléchir à une problématique de design, nous répondons par ce que nous avons appris, et la réponse ressemble plus à un objet-packaging qu'à un graphisme de packaging (ce qui est attendu par le concours). Ce décalage est d'autant plus marqué que les autres étudiants (qui n'ont pas appris nos méthodes), appliquent leur méthodologie. On ne peut pas dire qu'il y ai un écart de qualité, puisque les deux types de projets ne sont tout simplement pas comparables.

D'autre part, quand il faut penser à un logotype ou une charte graphique, il est très difficile pour nous de nous approprier en quelques semaines les codes et les canons du graphismes japonais. Un élément de plus qui distingue aisément nos travaux des leurs. Malgré ce décalage entre ce que le concours attend comme réponse et ce que nous proposons, nos travaux ne sont pas du tout hors sujet, et piquent la curiosité du professeur et des autres étudiants.

Comme le professeur nous laisse évoluer dans le travail sans nous "formater", je ne peux pas dire que j'ai appris la méthodologie japonaise du graphisme. Nous avons pu l'observer, la comparer à la notre, mais pas l'assimiler. Ainsi, ce cours m'en a plus appris sur les différences qui existent entre nos codes et les leurs, que sur comment maîtriser les codes japonais. Cela m'a notamment permis de mieux comprendre comment fonctionnaient les campagnes publicitaires et affiches que nous voyions dans la rue (bien loin de ce qu'on trouve de par chez nous).



Conclusion

Quand on se confronte à un autre enseignement, il est difficile de ne pas le comparer à celui qu'on a reçu. Or la France et le Japon sont culturellement tellement différents, que nous avons tout à apprendre de cet enseignement. Que ce soit dans les techniques utilisées en cours, ou les codes japonais, il suffit d'ouvrir les yeux et de faire fructifier sa curiosité pour en apprendre un maximum. De plus, même ce que nous avons déjà appris était finalement vu sous un nouveau jour.

Au delà de ce que nous avons expérimenté en cours à TCA, j'aimerais m'attarder sur la mentalité des étudiants et professeurs. Je vais utiliser un exemple pour ça : tout le monde se salue.

Le matin devant la porte d'entrée, le corps administratif accueille chaque élève ou professeur qui passe. Par tous les temps et toutes les températures, ils accueillent ainsi chaque personne arrivant à l'école. Retrascript dans notre culture, cela paraît étrange, mais dans la culture japonaise, c'est tout à fait logique, et tout le monde le fait. Dans les faits, personne n'est obligé de faire acte de présence à TCA. Tant qu'un étudiant s'implique dans son travail et le rend en temps et en heure, il peut s'abstenir d'aller en cours. Donc quand il vient assister à une journée de cours, c'est qu'il le désire et qu'il respecte les enseignants dont il va apprendre dans la journée. C'est cet «effort» qui est salué par les membres de l'administration.

Dans les couloirs, les étudiants ponctuent leur rencontre d'un "Otsukaresama desu !", signifiant littéralement "tu es une personne assidue, fatiguée par le travail" que l'on pourrait simplifier par "tu es un bon travailleur". Pour comprendre cette expression, il faut que j'explique un peu le fonctionnement de la société japonaise. Un japonais, n'a de valeur sociale que par ce qu'il fait. Ainsi un bon travailleur, même s'il effectue une tâche répétitive et peu stimulante comme balayer une allée, s'il le fait bien, est aussi méritant et respecté qu'un patron d'une multinationale. C'est l'application à la tâche et non la tâche elle-même qui a de la valeur. Donc les étudiants ou les travailleurs se congratulent en se qualifiant de "bons travailleurs", pour montrer qu'ils se respectent l'un l'autre.

A chaque début et fin de cours, tout le monde se lève et se salue pour marquer le début et la fin du cours. Il est impensable de commencer le cours sans, ou de quitter la salle de classe avant que tout le monde se soit salué. Dans "tout le monde" j'inclus bien évidemment le professeur qui s'exécute en même temps que les élèves, car un professeur respecte autant ses élèves que les élèves ne respectent le professeur. Ce rituel n'a par ailleurs rien de pompeux.

Le soir au moment de quitter l'établissement, à l'image du matin, le corps administratif dit au revoir à chaque personne sortant de l'école.

Ce sont des choses que nous faisons quand nous étions au collège par exemple, sauf qu'à cette époque, c'était quelque chose d'obligatoire. Pendant ces 3 mois à TCA, j'ai aussi appris à respecter à hauteur que j'étais respecté, et cela permet d'avoir une très bonne ambiance quotidienne.

Si tout le monde était jugé sur la qualité de son travail et uniquement sur ça, si tout le monde devait prouver sa valeur en montrant de quoi il est capable et pas en s'appuyant sur une réputation, si tout le monde se saluait dès qu'il se croise (par réelle envie et respect, et non pas par intérêt), si la présence de chaque personne était vue comme une marque de respect et non comme quelque chose de normal, je pense que les relations humaines en seraient meilleures. Il n'est pas possible de changer une société entièrement en prenant le meilleur de toutes les autres, mais en avoir conscience peut sûrement aider à améliorer celle dans laquelle on se trouve.



Les japonais sont-ils vivants ?

La définition biologique décrit comme “vivante” une entité qui ne se trouve pas en état de mort. En effet, bien qu’ayant compris certaines mécaniques, la science n’a pas encore réussi à expliquer les raisons de la vie. Cette définition est la seule chose sûre qu’un scientifique puisse affirmer à propos du fait d’être vivant. Donc, du point de vue biologique, un habitant du Japon est certes bien vivant.

«[...] il n’y a point d’indices concluants, ni de marques assez certaines par où l’on puisse distinguer nettement la veille d’avec le sommeil [...]» Méditations métaphysiques, France 1641

En philosophie, grâce à la démonstration de René Descartes du «Je pense, donc je suis», nous sommes capables de dire que si nous pensons, c’est que le *soi* existe. Cependant, il est impossible de manière certaine, de savoir si le monde qui nous entoure existe, ou s’il est une création de notre cerveau. Par extension, il est impossible de dire si les autres personnes que soi-même existent, ou aussi le fruit de notre imagination. Pourtant on s’accorde à dire que les personnes qu’on voit, avec lesquelles on échange, existent et sont en vie, autant que *soi-même*. Selon cette définition aussi, on peut donc s’accorder à dire que les japonais sont vivants.

Dans notre culture, le terme “vivant” a une autre signification en plus des composantes biologique et philosophique. On dit de quelqu’un qu’il est “vivant” s’il profite de sa vie, c’est à dire qu’en plus des actions nécessaires à sa survie (manger, boire, dormir, se reproduire...), il fait des actions pour son propre plaisir ou le plaisir des autres, des actions purement futiles du point de vue de la survie de l’espèce à laquelle l’individu appartient. C’est cet aspect de “vivant” que je questionne ici.

Au vue des actions des japonais dans leur société, est-ce qu’on peut dire qu’ils sont vivants ?

Par japonais, je désigne un individu lambda appartenant à la culture et société japonaise. Comme partout il existe des exceptions, et il est impossible de réunir près de 130 millions de personnes sous la même bannière. Donc je vais parler de manière générale, de ce japonais, représentatif de la vie moyenne, actuelle, des habitants du Japon.

Dans un premier temps, nous nous intéresserons aux comportements des japonais. Afin de parcourir la totalité du comportement, nous partirons de ce qu’ils doivent faire (leur travail), qui dicte leurs relations humaines, pour arriver aux tâches secondaires (les activités extra-professionnelles). Dans un deuxième temps, nous chercherons à voir en quoi ces comportements peuvent être considérés au vue des critères de notre culture française, comme non-vivants. Enfin, en replaçant ces comportements, dans leur contexte culturelle d’origine, nous verrons s’ils peuvent toujours être considérés comme non-vivants.

Nous avons vu précédemment que la valeur sociale au Japon est proportionnelle à l'implication qu'un individu met dans l'accomplissement de sa fonction. Ce processus s'incarne naturellement dans le travail des japonais. Un individu qui s'implique dans son travail, est un individu qui a de la valeur et donc est respectable. Si cet individu est considéré talentueux pour ce qu'il fait, il est même appelé *sensei*, signifiant maître. Ce terme s'applique à tout les professeurs, et personnes enseignants leur savoir, mais aussi, par exemple, son oncle si on considère son oncle comme un maître dans son domaine et qu'on souhaite suivre son parcours.

Cette hiérarchie sociale tacite, se met en place dès l'enfance. Les petits japonais passent des concours dès la maternelle pour savoir lesquels sont les meilleurs, donc les plus à même de réussir une bonne scolarité, et donc être importants. Par la suite ils peuvent suivre des cours du soir intensifs (*juku*), les préparant à passer les concours des plus grandes universités. Même si à n'importe qu'elle échelle de réussite on peut être respecté, les parents désirent le meilleur pour leurs enfants, et donc d'allier réussite sociale et professionnelle. Les enfants japonais sont donc formés à être investis dans leur travail, et à réussir du mieux qu'ils peuvent ; c'est l'excellence qui est visée.

En parallèle de leur éducation, il "faut" pratiquer une activité extra scolaire. Cela peut être de la musique, du sport, un art martial... le choix est large. Mais, comme toujours, la valeur est proportionnelle à l'investissement, et là non plus il ne s'agit pas de juste pratiquer. Il faut exceller dans son domaine, pratiquer le plus souvent possible, participer à des tournois ou compétitions, et les gagner.

Arrivé au niveau des études supérieures, étudier ne suffit plus. Les universités coutent chères et les parents ne peuvent ou ne veulent pas que leur enfants restent à leurs dépens trop longtemps. Il est donc coutume de prendre un *baïto* (emploi étudiant) pour arrondir les fins de mois. Au-delà de la nécessité, le fait d'avoir un *baïto* est devenu un critère dévaluation de son investissement, presque comme une norme, et s'en abstenir serait un frein à sa réussite. La majorité des étudiants japonais se retrouve à s'investir en classe pour apprendre, chez eux pour étudier, pendant les temps libres pour leur(s) activité(s) extra-scolaire(s), et le soir dans un travail à temps partiel.

Une fois les études terminées, chacun trouve sa place dans la hiérarchie du monde du travail, en fonction de son parcours, et s'y investit. Le monde du travail étant l'incarnation de ce à quoi un japonais a été formé, il s'y intègre parfaitement. Cependant, les exigences étant très grandes, la pression est énorme et pousse les travailleurs à sacrifier leur temps vital pour leur travail. Cette dévotion à son métier a forgé à l'international l'image du travailleur japonais qui passe 14h par jour devant son bureau, qu'on connaît. Poussée à son maximum, cette "maladie" a été diagnostiquée comme typiquement japonaise, et entraîne parfois les japonais à se laisser mourir à la tâche après plusieurs semaines de descente aux enfers de l'hygiène corporelle. La peur qui les pousse à agir ainsi, est la possibilité de perdre son travail. En effet, cela signifierait que l'individu ne serait plus respecté pour ce qu'il fait, et donc qu'il ne vaudrait plus rien. Le licenciement est l'un des pires déshonneurs que peut subir un japonais moderne.

L'accumulation des activités depuis l'enfance, ne laisse pas de temps aux japonais de sortir de la routine quotidienne, et crée une commodité à la sédentarisation. Lors de nos 3 mois, nous avons pu constater que nous avons plus vu du Japon que n'importe lequel de nos camarade de classe, voir même que la majorité des enseignants (excepté ceux dont l'activité professionnelle porte en dehors de Tokyo). Cela se traduit par une mauvaise connaissance du Japon, leur propre pays, mais aussi des autres pays. Je ne désire pas m'attarder plus que ça sur le fait que les étudiants ne parlent que le japonais, et ne comprennent que quelques mots d'anglais pour les plus polyglottes d'entre eux. C'est plus les lacunes culturelles, ou plutôt l'écart qu'il y a entre l'image d'un pays que se forme l'imaginaire collectif et la réalité de ce pays, qui m'interpellent. Par exemple, Paris est entièrement pavée, et on y trouve de manière courante des personnes se promenant en costume d'époque et en carrosse. Ils se doutent que ce n'est pas la réalité, mais ne savent pas pour autant ce qu'il en est réellement. A l'heure de la connaissance au bout d'un clic, c'est impensable ! On aurait presque l'impression de revoir l'allégorie de la grotte de Platon, avec le Japon pour grotte, un travailleur qui serait parti à l'étranger comme penseur que la curiosité pousse hors de la grotte, et le monde comme extérieur. Et, pour eux, les français ne se lavent pas (c'est pour ça qu'ils mettent du parfum), ce qui mène à de bien curieuses discussions...

En parlant de parfum, un japonais n'en porte pas. Il ne faut pas se faire remarquer et ne pas avoir d'odeur est un bon moyen d'y arriver. De même, il ne faut pas faire de bruit : ne pas téléphoner dans un lieu public, ne pas écouter sa musique trop forte, ne pas discuter à voix haute avec ses camarades, et surtout ne pas se moucher ou éternuer. Nous avons expérimenté ces codes sociaux quotidiennement dans le métro tokyoïte. Dans ces moments là, chaque individu semble comme invisible : sans odeur, bruit ou échange avec les autres, on les oublie à l'instant où on ferme les yeux. Un bon japonais doit passer inaperçu, ou si l'attention se focalise sur lui c'est en bien, parce qu'il a accompli quelque chose de remarquable.

Nous avons suivi le parcours de individu lambda, mais que se passe-t-il entre différents individus ?

Dans une journée de 24h, si on enlève le temps consacré aux besoins du corps pour sa survie (manger, boire, dormir...) et le temps consacré au travail et aux activités, il ne reste plus beaucoup de temps de libre. Ainsi, les relations humaines qui se tissent entre les japonais, sont des relations dans chacun de ces domaines. L'individu lambda connaît ses amis d'école, quand il est à l'école, ses amis des cours de musique, quand il fait de la musique, ses amis du *baïto*, quand il y travaille, ses amis du bureau, quand il est au bureau. On ne parle pas ici de véritables amis, mais plutôt de cercles de connaissances pouvant aboutir à des relations plus ou moins proches.

La manifestation de cette proximité se traduit différemment en fonction de l'âge des protagonistes. Par exemple, les étudiants la célèbrent en allant chanter toute la nuit dans les karaokés, ou en prenant des photos dans des *purikura* (photomaton où les photos sont retouchables

pour les personnaliser). Les travailleurs, eux, sortent le soir après le travail boire quelques bières entre collègues, et rentrer ivres quelques heures plus tard. Ces pratiques se font dans leur cadre précis, mais il est rare que des japonais se retrouvent pendant leurs jours libres, juste pour le plaisir de se voir. Malgré cette distance qui s'installe, un japonais a quelques amis, et aime les voir dans le contexte qui leur est associé.

Cependant, ce système de relations a une limite majeure : les relations amoureuses.

Pour un étudiant japonais, être amoureux est quelque chose de normal, mais avouer ses sentiments est une mission quasi impossible. Quels sont les sentiments de la personne qu'on aime ? Et si les sentiments sont réciproques, est-ce que les deux amoureux oseront se le dire et assumer d'être en couple ? Que penseront les autres de leur relation ? Ces questions traumatisent les étudiants, et sont le sujet principal de beaucoup de manga, anime ou film japonais.

Il y a quatre comportements en société qui traduisent que deux individus sont en couple. Le premier, hiérarchiquement le plus bas, est un rendez vous dans un parc. Le parc est le point de retrouvaille des amoureux, et il y a pléthore de lieux cachés pour préserver l'intimité. Le deuxième est le fait de se tenir par la main. En effet, on ne se touche pas dans la culture japonaise, et en général, le plus grand signe d'affection que deux japonais s'échangent est un signe de la main accompagné d'un sourire. Donc pas de baiser langoureux en public, le *French Kiss* peut rentrer chez lui ! Le troisième est le fait de se promener sous le même parapluie. Comme il y a proximité, il y a forcément plus qu'une simple amitié entre les deux. Cette habitude a donné naissance à un schéma amoureux de parapluie sous lequel on écrit, de part et d'autre du manche, les noms des deux amoureux. Ce dessin est semblable dans notre culture aux deux noms écrit dans un cœur. Le quatrième, le plus haut, est l'invitation d'une personne seule chez soi. Traditionnellement cela équivaut à une déclaration officielle de la relation aux yeux de la famille, voire une demande en mariage.

Après les études, de plus en plus de jeunes travailleurs préfèrent se consacrer à leur métier, plutôt que dans une relation amoureuse. Toute cette population arrive à 35 ans, sans conjoint, sans famille, mais avec un statut social et professionnel tout à fait respectable. A ce moment là, les questions d'amour et de fonder un foyer ressortent. Or, sans relations en dehors du travail, il n'est pas facile de rencontrer son âme sœur. De plus l'opinion publique voit d'un mauvais œil un bon travailleur de 35 ans toujours sans famille. Certains couples se forment tout naturellement, d'autre un peu plus de manière forcée ou par intérêt (il sera un bon mari et père, elle sera une bonne épouse et mère, et en plus on s'aime plutôt bien), d'autres se terminent en entretien d'embauche de son futur conjoint, autour d'un repas avec CV et plans d'avenir à l'appui.

Prenons le temps de résumer la situation. La société japonaise est un tout, une ruche très fonctionnelle. Elle apporte un décors confortable, où chaque abeille se doit d'être aussi invisible et utile que possible. Se dévouer à sa ruche est ce qu'il y a de mieux, celle-ci passe avant ses propres envies, et chaque abeille n'est qu'une abeille parmi tant d'autres si elle ne se démarque pas.

Mais, le Japon est une ruche qui offre tout ce dont on peut désirer. S'investir dans le fonctionnement de cet environnement idyllique est naturel puisqu'il profite au plus grand nombre. Ainsi, la vie d'un individu passe après les besoins de la ruche que la communauté a construite. Les individus les plus importants sont ceux qui font le plus de choses pour la ruche, et quand un individu ne peut plus rien y apporter il se retire pour laisser la place à une abeille plus utile pour la ruche.

Ces deux définitions sont tout simplement celles de la société (il s'agit de deux lectures de la même). D'un côté le point de vue d'un individu extérieur, de l'autre celui d'un habitant de cette société. La société japonaise nous paraît fausse et complètement en décalage avec la réalité, ou plutôt notre réalité. C'est notre société, ce qu'elle nous a appris, qui ne nous permet pas de voir ce qu'il en est réellement de la société japonaise. De même les codes de la société japonaise ne permettent pas aux japonais de voir les autres sociétés comme elles sont. Chaque individu de chaque société peut être vivant selon les codes de sa société. Ainsi, un japonais est tout aussi vivant aux yeux de la société japonaise, que l'est un français aux yeux de la société française. Néanmoins, un japonais, peut sembler ne pas être vivant pour les habitants de la société française, et réciproquement un français peut sembler ne pas être vivant pour les habitants de la société japonaise.

Si nous, abeille, avons grandi dans une autre ruche, est-ce que notre ruche d'origine ne nous paraîtrait pas aussi bizarre ? Est-ce que si nous avons grandi au Japon, la société française ne nous paraîtrait pas tout aussi étrange ? Est-ce notre société ou l'autre qui sait ce qu'est la véritable définition de « vivant » ? Est-ce que ce n'est pas notre propre société qui se trompe ? Et si nous avons tous tort, qui a raison ?





Conclusion

Partir en échange universitaire, c'est la promesse de changement, mais surtout de changer.

Partir, je l'ai fait, au Japon, à Tokyo, à TCA, pendant 88 jours.

Pour un futur designer, le Japon résonne aujourd'hui avec la pointe de la technologie, la robotique humanoïde ou encore les concerts holographiques. Sauf que je ne suis pas qu'un futur designer. Quand je pense au Japon, je pense aussi aux samouraïs, au studio Ghibli, aux mangas, au mont Fuji, aux temples ou à la cérémonie du thé. Mais comme je ne suis pas non plus qu'un *aficionados* de la culture japonaise, mon échange universitaire à TCA se trouve entre les deux.

Maintenant quand je pense au Japon je pense à tout ce que j'ai appris et découvert pendant ces 3 mois : un pays, une culture, une société, des codes, des coutumes, des cours, des techniques, des rencontres, des paysages, des histoires, des souvenirs...

Partir je l'ai fait, et comme le promettait mon départ, j'ai changé.

La suite de nos aventures nippones sur <http://www.nicolasjourno.fr/strate-at-tca.html>



Summary

Being part of an exchange program means going in another school, in another country, in another culture, in another everyday life, in another life. Go with your baggage, and drop it temporary elsewhere far from your habits. See how far you can go with this baggage on your side, see if it fits, if you fit somewhere else.

Being part of an exchange program means changing, but above all to change.

Being part of an exchange program, I've made it, in Japan, in Tokyo, at TCA (Tokyo Communication Arts), during 88 days.

As I'm a future designer, I expected Japan to be full of robotics, technology and sci-fi environments. But as I'm also a Japanese culture fan, I expected this journey to include manga, the Ghibli universe, temples, samurais or the Mount Fuji. My exchange is somewhere between these two definitions.

During this amount of time, I experienced going to school, and follow manga and animation courses for example. It was not only new for the teaching but also for the cultural background. In fact, the Japanese way of studying and living every day is very far from what we know. The way you act, the way you think, the way you move, everything needs to be learned to fit in.

Teaching wise, it was more artistic that I was used to at Strate, but I was looking for that, so I'm glad we had a lot of drawing classes. Moreover, it was mostly manga style like drawings, so a new kind of drawing for me. Everything was good to learn. For the few design classes, it was interesting discovering how the Japanese design was working, and how our design is different and doesn't match necessarily within their cultural codes. It's not directly usable in our future job, but it could help, and maybe, for the less related things, someday be involved in our job. At least I would love to see 2D animation be a way of the designers to express themselves.

Social wise, it was amazing sinking into a completely different society. It's interesting to understand how the others make it work, but it's difficult to get all the details in 3 months. As Japanese and French culture are so little related in their codes, and with the language barrier, everywhere we focused on, there was something new. From the habits of the daily routine and respect to each other, to the clues of the way relationships and love work, it was always a discovery.

Looking at another society make me also look differently at the one I'm from, wondering if mine was as strange as another one. Who can tell that France is less weird than Japan ? This is a chance for a designer to have a clearer vision of what we belong to, for we have to find out and solve the problems it has.

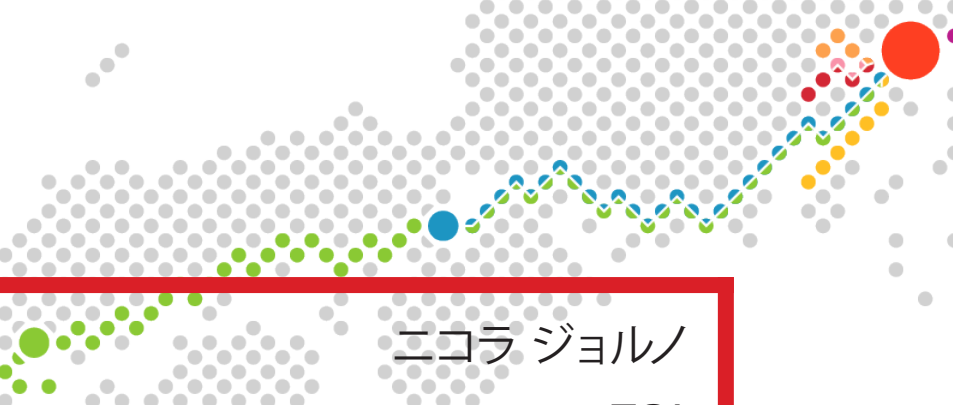
Back home, when I think about Japan, I don't think only about the designer dreams of technology, or the expectation of a fan, I also can think about a country, a culture, a society, habits, rules, courses, techniques, people I met, landscapes, memories... My vision of what Japan truly is has clearly got closer.

Being part of an exchange program, I've made it, and as it was promised to be, I've changed.





strate@tca



ニコラ ジョルノ

TCA

2014-2015年

strate