

Titre

Tokyo et Sapporo : le Japon redore son blason

Période

1964 : JO d'été à Tokyo ; 1972 : JO d'hiver à Sapporo



Contexte historique

Contexte international : après la grave crise des missiles de Cuba d'octobre 1962, la Guerre froide, qui polarise les relations internationales en deux blocs concurrents dirigés par les Etats-Unis à l'Ouest et l'URSS à l'Est, entre dans une phase de « Détente ». Cependant, après la Guerre de Corée, l'Extrême-Orient reste un théâtre majeur d'affrontement indirect entre les deux superpuissances. En 1964, Johnson, successeur à la Maison Blanche de Kennedy, assassiné quelques mois plus tôt, engage fortement l'armée dans la guerre contre le communisme au Vietnam du Nord. Un « troisième monde », issu de la décolonisation de l'Asie et de l'Afrique, est en cours de formation, multipliant l'adhésion de nouveaux Etats, avides de reconnaissance internationale, au mouvement olympique, l'une de plus anciennes organisations non-gouvernementales au monde.

Contexte immédiat : en 1964, l'Asie accueille pour la première fois les Jeux Olympiques, jusqu'alors exclusivement organisés par des villes européennes ou américaines. C'est l'opportunité pour le Japon de montrer son nouveau visage, moins de vingt ans après sa capitulation lors de la Seconde Guerre mondiale et douze ans seulement après la fin de l'occupation de son territoire par les Etats-Unis. Le militarisme radical de l'empire Showa est remplacé par un processus de démocratisation rapide, assorti d'un plan d'aide économique à la reconstruction (plan Dodge). Comme la RFA, le Japon est renforcé par son vainqueur pour servir de bastion face à l'avancée du communisme en Asie. Laissant l'essentiel de sa protection à son tuteur, le Japon consacre son budget à son développement économique, favorisé par la croissance démographique : la population passe de 72 millions en 1945 à 93 millions en 1960 et développe les usages d'une société de consommation. Tokyo, ravagée par les bombes incendiaires en 1945, symbolise le miracle économique japonais : quand les Jeux lui sont attribués en 1959, plusieurs projets majeurs de développement urbain sont lancés, dont la construction du premier train à grande vitesse du Japon, le Shinkansen Tokaido, pour relier Tokyo à Osaka. Inauguré en 1964, il montre la puissance industrielle et technologique du Japon



au monde entier : c'est le début du « boom Izanagi », nom donné à la période de très forte croissance économique qui conduit le Japon au deuxième rang mondial de la production de richesses dès 1968. Le Japon pacifique veut communiquer avec le monde : les compétitions sont retransmises pour la première fois en mondovision et sont suivies par 800 millions de téléspectateurs. Pour résoudre le problème de la langue, les designers japonais créent les pictogrammes olympiques. En 1972, les 11^{èmes} Jeux Olympiques d'hiver qui ont lieu pour la première fois en Asie, à Sapporo, consacrent le retour du Japon au premier plan.

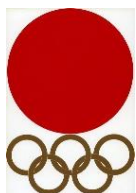
EPS, sport et société

Durant cette période le sport est le symbole de la modernité et du progrès humain. La discipline EPS est alors vue par les politiques comme un bon moyen de relancer le sport français mais aussi d'effacer l'échec aux JO de Rome et d'assurer la réussite aux "Jeux" de Grenoble et de Mexico en 1968. Ainsi, l'EPS doit faire écho, sur le plan éducatif, de l'importance du sport comme fait de civilisation. Cependant, les instructions officielles de 1967, bien qu'utilisant un lexique et un contenu sportif, fixent les limites : "l'éducation physique ne doit plus être confondue avec certains des moyens qu'elle utilise". Pourtant, le sport est principalement utilisé comme fin pédagogique dans la majorité des pratiques enseignantes. L'EPS, qui suscite toujours autant de réflexions didactiques et pédagogiques, voit pourtant fleurir plusieurs expériences innovantes qui s'éloignent de la simple utilisation du sport. Celles-ci restant minoritaires, les acteurs d'une EPS sportive font basculer la discipline vers une voie dangereuse : nombreuses sont les tentatives de confier l'EPS à des éducateurs sportifs plutôt qu'à des enseignants. Les mouvements féministes ne viendront pas encore mettre suffisamment en lumière les inégalités qui accompagnent les programmations sportives de cette époque. Ces mises en dangers, ces inégalités, et la nécessité de préciser l'utilité de l'EPS amèneront prochainement ses acteurs à définir un nouveau positionnement de la discipline dans un cadre scolaire. Pour cela, il faudra que l'EPS épouse davantage les valeurs égalitaires et qu'elle propose des contenus d'enseignement qui lui sont propres.

Analyse plastique

Les jeux de TOKYO 1964 : à la recherche d'un langage universel

Les jeux de 1964 révèlent au monde la qualité et la modernité du graphisme japonais. Sous l'impulsion d'une recherche de langage universel dans le but de communiquer avec un public le plus large possible, apparaissent la création d'un emblème officiel représentant les jeux, l'utilisation de la photographie, ainsi que la création de pictogrammes pour symboliser les différentes pratiques sportives.



TOKYO 1964

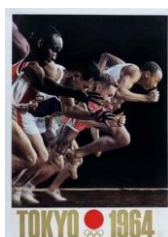
Yasaku Kamukera

L'EMBLEME : une identité visuelle forte et pure

Inspiré de l'idéogramme du nom "Japon" signifiant "lieu d'origine du soleil", il reprend le rond rouge du drapeau, associé aux anneaux valeurs d'excellence, d'amitié et de respect olympique. Utilisation de l'Helvetica (Style suisse ou Style international) créée par Max Miedinger dont la pureté réside dans l'absence d'empattement et la netteté des contours.

LES AFFICHES : usage de la photographie et principe de déclinaisons

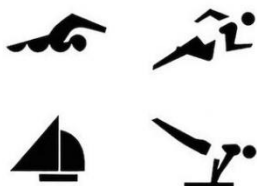
Conçues par Yusaku Kamekura associé aux photographes Osamu Hayasaki et Jo Murakoshi, elles se déclinent soit avec le symbole, soit avec une photographie représentant différents sports. Elles furent récompensées par de nombreux prix, tant par leur qualité graphique que pour leur qualité d'impression en photogravure.



Conception graphique : Yusaku Kamekura . Photographie : Osamu Hayasaki et Jo Murakoshi

LES PICTOGRAMMES : un langage universel

Pour pouvoir s'adresser au monde entier, le Japon met au point le premier système de pictogrammes des Jeux Olympiques. Tous les sports sont traduits par un système graphique minimaliste montrant des silhouettes d'athlètes. Les pictogrammes sont également utilisés comme signalétique urbaine pour indiquer les installations.

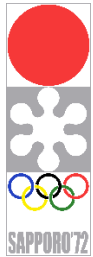


Masaru Katzumie et Yoshiro Yamsahita

Le design graphique japonais entre sur la scène internationale

Les jeux de 1964 vont marquer l'émergence et l'explosion du design graphique japonais marqué par des images innovantes et de grande qualité. Ainsi, Kamekura, influencé par le Style International, s'imposera comme le fer de lance du graphisme japonais. Il sera chargé par la suite de la conception d'une des affiches de Sapporo et recevra de nombreux prix. La production graphique des JO de Tokyo participera au développement économique du Japon qui découvre la société de communication et s'ouvre sur le monde entier.

Les jeux de SAPPORO 1972 : dans la continuité de 1964



L'EMBLEME :

Il représente la combinaison de trois éléments indépendants : le Soleil Levant, symbole du Japon ; un flocon de neige, esquisse des armoiries d'une ancienne famille japonaise et symbole de l'hiver ; les anneaux soulignés de l'inscription "Sapporo' 72".

SAPPORO'72 Kazumasa Nagai



LES AFFICHES :

La partie haute comporte l'emblème officiel des Jeux dans sa version verticale. L'affiche est divisée par un texte qui indique l'édition des Jeux. Dans sa moitié inférieure apparaît un sommet enneigé et une forme ovale qui représente une patinoire.

Takashi Kono



Réalisées par Yusaku Kamekura avec l'aide des photographes Kiyoshi Fujikawa et M.T. Ogata, ces affiches reprennent des principes similaires à celles de 1964.

Yusaku Kamekura



Conçue par Gan Hosoya cette quatrième affiche présente les mots "Sapporo 1972" qui jaillissent du fond bleu, comme sculptées dans la glace.

Gan Hosoya



Yoshiro Yamashita

LES PICTOGRAMMES :

Sur la base de ceux des Jeux Olympiques d'été de Tokyo 1964, les pictogrammes de Sapporo sont adaptés aux particularités des sports d'hiver. Ils présentent des formes simples et schématisées composées d'un nombre réduit d'éléments graphiques. Les silhouettes simplifiées des figures accentuent les mouvements typiques des différentes catégories de sports.



RESSOURCES

ARTS VISUELS

Bibliographie :

[Le design graphique](#) – Alain WEILL, Découvertes Gallimard, 2003.

[L’affiche dans le monde](#), Alain WEILL, France Loisirs, 1991.

Sitographie :

[Le musée Olympique : le langage Olympique](#)

Article en ligne :

[Le musée Olympique : les affiches Olympiques](#)

[Centre d’études Olympiques : Les affiches des jeux d’été de 1896 à 2016](#)

HISTOIRE

Articles en ligne :

[Les Jeux olympiques d’été de Tokyo 1964](#)

[Les Jeux olympiques d’hiver de Sapporo 1972](#)

[Le contexte des Jeux de Tokyo](#)

[Les Jeux de la reconstruction](#)

[Le miracle économique japonais](#)

Vidéos en ligne :

[10 octobre 1964 : Tokyo accueille le monde](#)