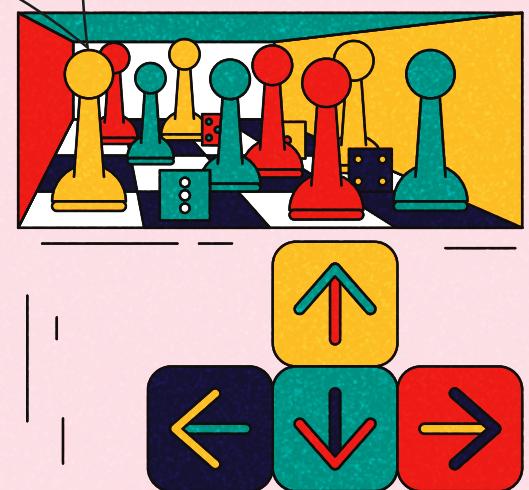
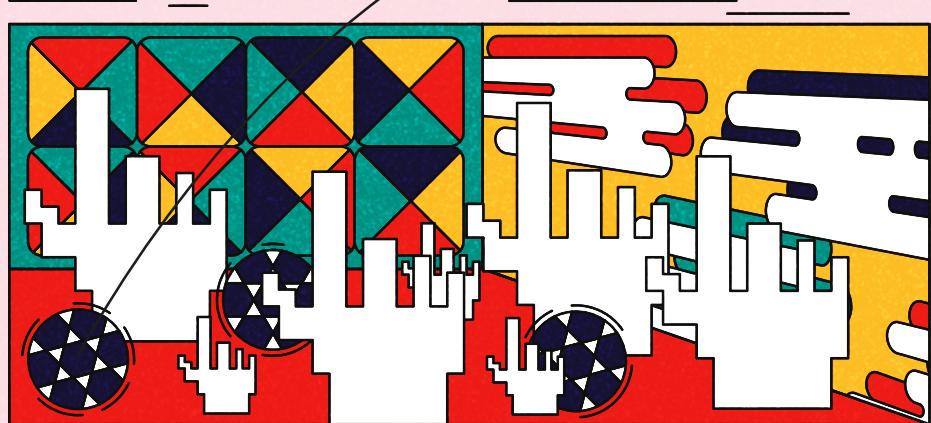
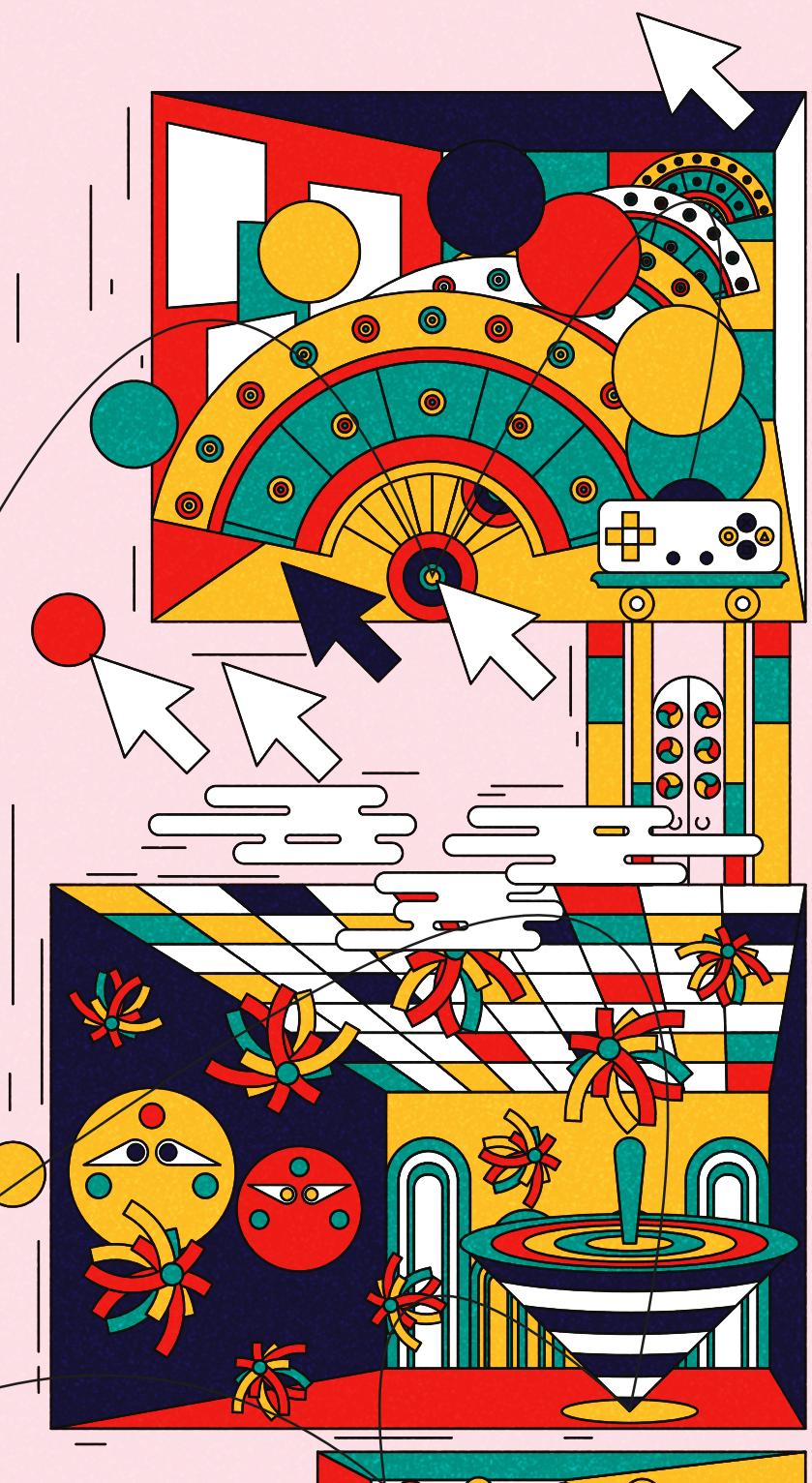
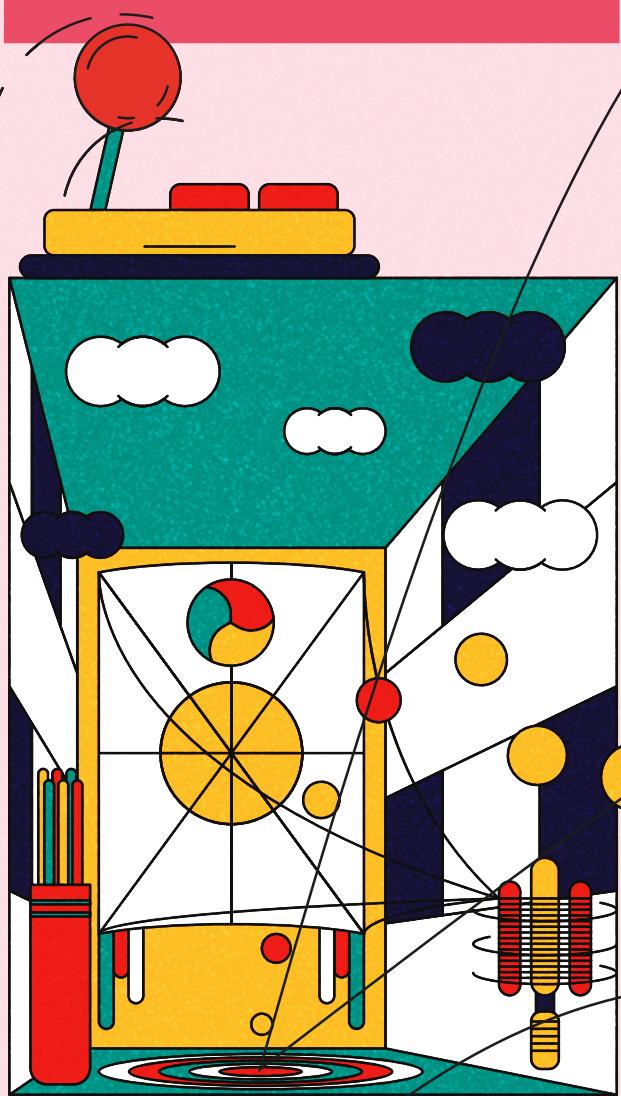


N° 107

CULTURE CORÉENNE

한국문화



SOMMAIRE

Photo de couverture

Affiche de l'événement Taste Korea! 2024 « Noli : jeux coréens »
© Centre Culturel Coréen

02 Éditorial

DOSSIER SPÉCIAL

Traditions du divertissement
et du sport en Corée



03 Quelle place prennent les coutumes saisonnières dans la vie quotidienne des Coréens d'aujourd'hui ?

06 Kisan, un peintre à contre-courant au service de la sauvegarde des coutumes coréennes

LA CORÉE ET LES CORÉENS



13 Comment s'amusent les Coréens ?



17 E-sport, le jeu haut niveau

ACTUALITÉ CULTURELLE



21 Le Breaking coréen, chronique d'un podium annoncé !

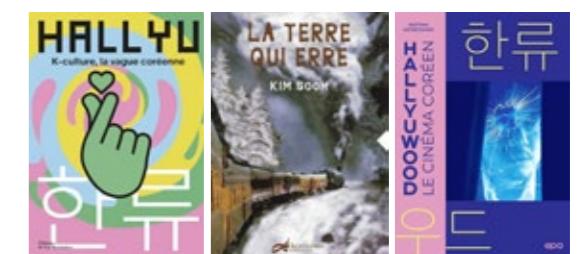
26 De l'ombre à la lumière : les films de sport coréens

INTERVIEW



30 Kim Jong Wan, l'expert qui a fait de son art (martial) un sport populaire

NOUVEAUTÉS



33 Livres récemment parus à découvrir

Directeur de la publication

Il-Yul LEE

Comité de rédaction

Rédactrice en chef : Victoria SPENS

JEONG Eun Jin, RYU Hye-in, WOO Ji-young

Ont participé à ce numéro

Il-Yul LEE, Dr. Arnaud BERTRAND, Aliya GTARI, Mathieu ROCHER, Shéyen GAMBOA, Bastian MEIRESONNE, Jean-Yves RUAUX

Relecture

Ruta GENEVES

Conception graphique

Régis ABERBACHE

Culture Coréenne est une publication du
Centre Culturel Coréen
20 rue La Boétie, 75008 Paris
Tél. 01 47 20 83 86 / 01 47 20 84 15

Tous les anciens numéros de notre revue
sont consultables sur
revue.coree-culture.org

ÉDITORIAL

Chères lectrices, Chers lecteurs,

La publication du présent numéro de *Culture Coréenne* marque pour moi la troisième occasion de vous présenter quelques facettes de notre pays. En cette année 2024 marquée par la tenue des Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris, le sport, tout comme le divertissement ne sauraient manquer à l'appel de ce nouveau numéro. C'est, en tout cas, les deux thématiques qui vont être explorées avec les articles de fond qui le constituent.

Dans ce N° 107, vous allez d'abord découvrir un dossier consacré aux origines des sports et des traditions du divertissement dans la péninsule coréenne, notamment à travers un article composé par ma personne qui interroge la place des coutumes saisonnières ancestrales, les *sesi pungsok*, dans la vie des Coréens d'aujourd'hui : un véritable voyage dans le temps qui permet d'en apprendre davantage sur l'origine des célébrations marquantes de la péninsule. Puis, dans un second article très détaillé du Dr. Arnaud Bertrand – dont il s'agit de la toute première parution dans une publication périodique – vous découvrirez un artiste qui a marqué son époque, le peintre Kisan et ses nombreuses scènes de mœurs permettant une incursion dans le quotidien des Coréens d'antan.

Dans la rubrique qui suit, « La Corée et les Coréens », Aliya Gtari prend la plume afin de vous dévoiler les mille et une façons de se divertir des Coréens, que ce soit dans des stades ou chez eux, en duo ou entre amis, etc. Mathieu Rocher prend ensuite le relais en poussant pour vous les portes de l'e-sport – discipline nouvelle consistant à s'affronter aux jeux vidéo en ligne –, pratique éminemment répandue en Corée qui compte ses propres stars du clavier et de la souris.

L'« Actualité culturelle » n'est pas en reste avec un article très complet de Shéyen Gamboa, et grâce auquel le monde du Breaking coréen – l'une des quatre nouvelles disciplines des Olympiades de Paris 2024 – n'aura plus de secret pour vous. Et, pour rester dans l'euphorie des Jeux, Bastian Meiresonne met encore une fois son expertise dans le cinéma au service de notre revue en vous présentant quelques œuvres qui ont su lier film et sport, le tout, bien entendu, vu sous le prisme coréen.

En guise de conclusion, ce numéro s'achève sur une passionnante interview de Maître Kim Jong Wan, que Jean-Yves Ruaux est allé rencontrer en Normandie pour vous : un parcours incroyable qui a permis de faire rayonner le taekwondo en France (pays qui a d'ailleurs vu, au cours de ces JO tout juste achevés, sa première athlète à être médaillée d'or, Althéa Laurin).

Je souhaite que la grande variété des sujets abordés dans ce N° 107 puisse étancher, une nouvelle fois, votre soif de connaissances sur la Corée et sa culture (sportive pour cette fois), et d'ainsi de vous faire découvrir de nouveaux visages de mon pays.

Il-Yul LEE
Directeur du Centre Culturel Coréen

NDLR : Depuis ses débuts, « Culture Coréenne », qui a pour vocation de faire mieux connaître en France la Corée et sa culture, s'attache à l'expression de la diversité des regards et opinions. C'est ainsi que nous publions aussi dans nos chroniques, afin que notre revue demeure un espace de liberté et de dialogue, des articles dont la teneur ne correspond pas toujours à notre sensibilité éditoriale et à nos points de vue.

Quelle place prennent les coutumes saisonnières dans la vie quotidienne des Coréens d'aujourd'hui ?

Il-Yul LEE
Directeur du Centre Culturel Coréen à Paris

En Corée, l'expression *sesi pungsok* désigne les coutumes saisonnières, plus précisément les célébrations rituelles qui se réitèrent d'année en année. Le mot *sesi* renvoie aux différentes périodes de l'année, et ces célébrations tiennent compte à la fois du calendrier lunaire et des vingt-quatre « périodes solaires » (*jeolgi*) du calendrier traditionnel coréen. Ces dernières caractérisent le fonctionnement d'une société agricole en rythmant le cycle annuel des cultures, constituant un système temporel dont dépendent les activités cycliques et répétitives et laissant entrevoir une conception du temps très ancienne.

En dépit d'une superficie relativement réduite (un peu plus de 220 000 km²), la péninsule coréenne est composée de territoires à la géographie et au climat variables, où sont cultivés des produits d'une très grande variété suivant des cycles propres. Marquées de plusieurs différences selon qu'elles s'appliquent à une communauté agricole ou à un village de pêcheurs, les coutumes saisonnières *sesi pungsok* comportent par conséquent des nuances régionales sous l'influence de leurs conditions environnementales.

Les témoignages écrits sur l'histoire de ces coutumes datent majoritairement

de la fin de la période Joseon (1392-1897). Se sont intéressés au sujet plusieurs lettrés de l'« École des savoirs pratiques » (*silhak*), tels que Jeong Dong-yu (1744-1808), Yu Deuk-gong (1748-1807), Kim Mae-sun (1776-1840) ou encore Hong Seok-mo (1781-1857).

Chacune des quatre saisons est composée de trois mois à partir de janvier selon le calendrier lunaire. Les *sesi pungsok* du printemps sont concentrées sur la période allant du premier au quinzième jour (pleine lune) de janvier. Il s'agit d'un temps de repos pour



Combat de ssireum, la lutte traditionnelle coréenne. © Ministry of Culture, Sports and Tourism Republic of Korea



Le jour du *Dano*, Shin Yun-bok, entre 1780 et 1810. © Kansong Art Museum / KoDB / CC BY-NC-SA 2.0 KR

les agriculteurs qui en profitent pour pratiquer divers rituels dans le but d'obtenir une année prospère. Un des exemples les plus représentatifs en est la construction d'une hutte en paille, appelée *daljip*, « maison de lune », et sa destruction par le feu. C'est le jour de la pleine lune de janvier qu'a lieu cet acte incantatoire pour faire venir la paix et les richesses, tout en chassant les soucis et les mauvais esprits.

Les rituels pour se protéger de l'adversité et obtenir une bonne récolte se poursuivent pendant l'été, saison de croissance pour les cultures. Parmi ceux-ci, la fête appelée *dano* a une importance particulière. Elle est célébrée le cinq mai lunaire, jour où l'énergie *yang* est à son maximum grâce à la répétition du chiffre impair cinq. On fait le plein de cette énergie par le biais de plusieurs gestes : cueillir de l'armoise (*ssuk*) et de l'agripaume (*ingmocho*), se laver les cheveux dans une infusion de roseau aromatique (*changpo*) ou encore fabriquer des talismans. On consomme également un gâteau de riz (*tteok*) spécialement confectionné pour l'occasion, sa couleur verte étant due aux feuilles de la plante herbacée *surichwi* - appelée scientifiquement *Synurus deltoides* - que l'on y mélange. Autrefois, à la cour, le roi offrait à ses sujets des éventails provenant de Jeonju ou de Namwon. La balançoire constitue un autre symbole de la fête de *dano*. Accrochée au plus

grand arbre du village avec des cordes tressées pour l'occasion, elle fait la joie de tous, femmes et hommes, jeunes et moins jeunes, qui peuvent aussi se lancer dans une compétition. À cette même occasion, la lutte (*ssi-reum*) fait également l'objet de joutes spectaculaires.

Toutefois, dans la Corée du Sud d'aujourd'hui, le festival *dano* n'a plus la notoriété qu'il avait autrefois. Contrairement à la Corée du Nord qui en a fait un jour férié, le Sud a toujours accordé une plus grande importance à une autre célébration traditionnelle, la fête des moissons appelée *chuseok*. Malgré tout, le festival *dano* de la ville de Gangneung est inscrit sur la liste représentative du patrimoine culturel immatériel de l'humanité de l'Unesco, tandis que celui de Jain, commune de la ville de Gyeongsan, a récemment été ressuscité afin de préserver cette coutume ancienne.

Les rituels se poursuivent à l'automne, traduisant le souhait des habitants d'avoir une longue vie paisible et exempte de maladie. Célébrée le quinzième jour du mois d'août du calendrier lunaire, la fête de *chuseok*, également appelée *hangawi*, en constitue l'apogée, faisant partie des deux plus grandes festivités traditionnelles du pays avec le Nouvel An Lunaire. On rend hommage aux ancêtres avec des mets frais, des fruits et des gâteaux fabriqués avec les premiers grains de riz



Une variété de *songpyeon* dégustés lors de *chuseok*.
© Kim Sunjoo / Ministry of Culture, Sports and Tourism



Fabrication de la boisson traditionnelle *sikye* lors de *chuseok*.
© Jeon Han / Ministry of Culture, Sports and Tourism



Des enfants font une partie de *Yunnori* lors de la fête du Nouvel An Lunaire.
© Jeon Han / Ministry of Culture, Sports and Tourism

récoltés. C'est également l'occasion d'un rassemblement familial qui provoque un « grand déplacement » de la population : aujourd'hui encore, 75% des Sud-Coréens rendent visite à leurs parents ou vont honorer leurs tombes durant cette période.

Les jeux ont une place à part entière dans les cérémonies, qui traduisent l'aspiration du peuple à la prospérité. De nos jours, l'agriculture n'étant plus le premier secteur économique de la Corée du Sud, les *sesi pungsok* ont un peu perdu de leur signification d'origine. Pourtant, quelques grandes fêtes comme le Nouvel An Lunaire ou la fête des moissons sont toujours autant célébrées, avec des mets spéciaux qui leur sont associés comme la soupe aux pâtes de riz (*tteokkuk*) pour le Nouvel An Lunaire ou les gâteaux de riz appelés *songpyeon* pour *chuseok*. Ces deux célébrations font également l'objet de distractions telles que les cerfs-volants, les toupies ou le *yunnori*, une sorte de jeu des petits chevaux utilisant des bâtonnets à la place des dés. La tradition est par ailleurs profondément ancrée dans la vie quotidienne des Coréens à travers des plats à l'origine festifs, mais qui sont aujourd'hui consommés plus couramment, parmi lesquels on peut trouver les confiseries traditionnelles (*hangwa*), les végétaux assaisonnés (*namul*) ou encore la boisson à base de riz et de malt (*sikye*).

Cependant, dans ce monde actuel à l'évolution galopante, les jeunes générations sud-coréennes ont tendance à moins bien connaître que leurs aïeux la culture traditionnelle de leur pays. Ainsi, je crois que les *sesi pungsok* peuvent jouer un rôle d'affirmation de l'identité nationale en tant que contenus culturels permettant de redécouvrir, au cœur de la vie moderne, le sens de ces rituels qui témoignent de la sagesse du peuple coréen. Les produits culturels qui s'inspirent des *sesi pungsok* et qui offrent des expériences originales contribuent à alimenter l'intérêt pour la tradition chez les jeunes Coréens qui pourront ainsi en assurer la continuité.

Par ailleurs, on ne peut négliger le potentiel des *sesi pungsok* dans le domaine du tourisme. Une culture traditionnelle exprime la sensibilité et le « genre de vie », selon l'expression consacrée du géographe français Paul Vidal de La Blache, communs aux membres d'une société, formés au fil d'une longue histoire. Elle n'est pas immuable, mais subsiste en assimilant de nouveaux éléments. Grâce à la « vague coréenne » actuelle, l'intérêt pour la culture traditionnelle coréenne va en augmentant. De nombreuses personnes à travers le monde découvrent par divers canaux le mode de vie des Coréens d'aujourd'hui et se sentent parfois intrigués par la culture ancienne du pays après ce qu'ils découvrent. La tradition ne doit donc pas être conservée uniquement pour les Coréens : grâce aux expériences des *sesi pungsok* que l'on peut présenter aux étrangers, celles-ci sont également susceptibles de jouer un rôle dans la reconnaissance internationale du pays et de susciter des inspirations et des échanges dans le prolongement de la vague coréenne.

Kisan,

un peintre à contre-courant au service de la sauvegarde des coutumes coréennes

Par Dr. Arnaud BERTRAND

Conservateur des départements Corée et Chine ancienne au Musée National des Arts Asiatiques – Guimet

« Kisan » ou plutôt « Gisan » (箕山 ; 기산) est un sobriquet qui figure dans le sceau toujours placé en haut à droite de ses peintures. Fortement influencé par le maître de la scène de genre, Kim Hong-do 김홍도 (1745-1806, 1816, 1818?), de son nom complet Kim Jun-geun (김준근 ; 金俊根), peint à l'encre et, parfois en couleur, les scènes de vie traditionnelle des Coréens sur un fond neutre (danses, divertissements, métiers, activités dans la rue...). Particularité de ses petites peintures, elles se trouvent pratiquement toutes dans des musées et collections privées occidentales (soit environ 1500). Quoique nous ne connaissons pratiquement rien de sa vie personnelle, au regard de la provenance des acquisitions de peintures par les marchands, diplomates, industriels, missionnaires étrangers, Kisan officie depuis les ports qui s'ouvrent au commerce international, en particulier Busan et Wonsan entre les années 1880 et 1910. Devant l'établissement de manufactures étrangères au commerce international, quand les modes de production traditionnels commençaient à disparaître, l'artiste produisait à contre-courant de la modernité en marche. Plutôt que de montrer des machines à vapeur, des costumes occidentaux ou des constructions modernes, l'artiste profite de la demande étrangère de peintures de « souvenirs » pour exprimer une certaine nostalgie de la Corée traditionnelle, illustrant divertissements, éducations, activités manuelles... Désormais pleinement honorée par des expositions internationales, son œuvre fait prendre conscience d'un monde en perpétuel changement, et de ce qu'il faut préserver de la mémoire du temps. Voilà sans doute pourquoi rares sont ceux qui esquisse un sourire dans ses œuvres, la situation est bien trop sérieuse pour la prendre en dérision.

Kisan, naissance de la K-Culture en Occident au tournant du 20^{ème} siècle

Dans les premières semaines de mes prises de fonction au Musée National des Arts Asiatiques – Guimet en septembre 2023, alors que je prenais connaissance de l'étendue des collections d'art coréen, la chance du conservateur débutant m'avait été donnée de repenser en intégralité une vitrine qui jusqu'alors accueillait des masques traditionnels. Le choix s'est porté de présenter, aux côtés de pierres de lettrés issues de la donation de Min Moung-Chul, des scènes de genre tout à fait particulières dont je découvrais la richesse pour la première fois. Dans une quinzaine de boîtes placées en réserve, 176 peintures sur papier (encres et couleurs ; ou seulement encres) présentant soit des dimensions de 16 x 13 cm, soit (en petite minorité) de 19 x 14 cm, illustrent une réalité, celle d'une Corée traditionnelle, toutes attribuées à un certain Kisan.

L'idée de présenter ces peintures allait dans le besoin de renouveler le regard, particulièrement pour un département qui se trouve, logiquement (de part sa position géographique) placé au milieu de deux civilisations extrême-orientales, la Chine classique des céramiques d'un côté (époques Ming et Qing), le Japon antique et classique, de l'autre. Pourtant cet emplacement n'a rien de commode, car il serait ne pas faire honneur au caractère unique de cette civilisation plurielle sans le besoin de tisser des liens directs avec ses voisins de l'est et de l'ouest. Son art, sa culture, sont certes le résultat, en partie, d'influences multiples, venant du monde chinois (taoïsme, confucianisme), du monde indien (bouddhisme), et de la steppe (chamanisme). Mais ses religions s'associent à des coutumes et pratiques locales pour former des mouvements artistiques complexes dont on ne devine pas toujours l'unicité. C'est dans ce contexte que la scène de genre, et en particulier les peintures de Kisan, ont une place centrale au sein du parcours permanent.



Jeu de balle, scène de genre de Kisan, l. 13,00 cm ; L. 14,00 cm, Mission Charles Varat, 1888, MG 27135 (09), Musée National des Arts Asiatiques - Guimet. © RMN Thierry Olliver

À vrai dire, le projet d'exposer des scènes de genre de Kisan n'avait rien de bien original. Les 152 peintures acquises par le British Museum en 1991 auprès de la famille de Gen Becher (1895-?), collectionneur d'art coréen ayant voyagé dans ce pays au cours de la première moitié du 20^{ème} siècle, sont présentées en

économique de toute l'Asie, à l'avantage des puissances occidentales qui s'installent durablement dans les ports. Ces bouleversements atteignent tous les pays d'Asie, la Corée de la période Joseon ne sera évidemment pas épargnée. Modelé d'après la convention de Kanagawa, signée en 1853 entre le

1) Pak, Tae-nam, *Korean collections at the British Museum* 영국박물관 소장 한국문화재, Londres: British Museum, 2016, cat. 202; p.338, no.533.

2) Les musées ayant été recensés sont : le Musée Rothenbaum à Hambourg, le Musée des cinq continents à Munich, le Weltmuseum à Vienne, le Rijksmuseum aux Pays-Bas, le British Museum et la British Library au Royaume-Uni, le Musée national du Danemark, le Musée d'art oriental à Moscou en Russie et le Musée National des Arts Asiatiques – Guimet à Paris. Pour une recension générale, voir : Korea foundation, *Yurōp pangmulgwan sojang Han'guk munhwajae 유럽박물관소장 한국문화재* (The Korean relics in Western Europe), Seoul : Han'guk kukche kyoryu chaedan, 1991. Pour le musée Guimet, consulter : Pierre Cambon (et al.), L'art coréen au Musée Guimet, Paris : Réunion des musées nationaux, 2001 ; Cha, Mi-ae, *The Korean collection at the national museum of asian art Guimet*, France 프랑스 국립기예동양박물관 소장 한국문화재, Seoul : Kugoe sojae munhwajae chaedan, 2022. Une étude complète des collections en Europe est publiée : Kim Kwang Eon 김광언, 유럽박물관소장 한국문화재 « The Unravelling of the Wind Speed of Sun Jungun », Fondation coréenne pour les échanges internationaux 1992.

3) International cultural society of Korea, *The Korean relics in the United States* 한국국제문화협회, Séoul: Han'guk kukche munhwa hyöpho, 1989.

4) Pour le Japon, Korea foundation, *The Korean relics in Japan*, (The Korean relics in overseas museums; 4), Seoul: Korea Foundation, vol. 1 à 5, 1993 – 1998.

rotation dans les vitrines du tout nouveau département d'art coréen rénové il y a quelques années¹. Et ce n'est pas le seul musée qui donne une place centrale à ces peintures, conservées dans une vaste majorité de musées occidentaux. Dans le cadre d'un vaste programme d'identification des collections coréennes dans les musées étrangers initié par la Korean Foundation puis par la Overseas Korean Foundation Heritage, entre 1986 et 2023, on en dénombre près de 1500 dans le monde entier : soit 878 en Europe², 138 en Amérique du Nord³, 480 en Asie⁴ et 104 dans des collections privées. Particularité d'un tel fonds, pratiquement aucune de ces peintures ne figure dans les collections de la Corée du Nord ou du Sud.

Quoique intégrées aux collections muséales à des dates très différentes, toutes ces peintures ont été acquises entre la fin du 19^{ème} et début du 20^{ème} siècle en Corée par des étrangers en un temps où cette civilisation n'était pratiquement pas connue du public occidental, et venait à peine de s'ouvrir au commerce avec l'étranger.

Kisan à l'ère de l'industrialisation rapide de la Corée

À l'issue de plusieurs défaites militaires chinoises avec l'armée britannique, la signature des traités d'ouvertures forcées au commerce international depuis Nankin (1842) jusqu'au protocole de paix Boxer (1901) mène à une transformation

Japon d'Edo et les États-Unis, la signature du Traité de Ganghwado (1875) entre la Corée et le Japon impérial conduit à l'ouverture de trois ports aux bateaux étrangers : Busan (1876), Wonsan (1879) et Incheon (1880). Diplomates, missionnaires, marchands, investisseurs foulent les terres de la Corée secrète pour la première fois, et vont amener avec eux un bouleversement sans précédent de la stabilité économique du pays. Alors que celle-ci reposait jusqu'alors sur une économie agraire et la production de produits issus de fabrications locales, les marchands étrangers (japonais, américains, britanniques, français, allemands...) introduisent des machines nouvelles, basées sur la maîtrise des énergies fossiles (charbon, pétrole, gaz naturel). La révolution qui donnera la puissance nécessaire à l'Empire Japonais sous Meiji de s'étendre vers l'ouest s'intègre pleinement en Corée. C'est dans ce contexte que la carrière de Kisan fleurit par la production de scènes de la vie quotidienne. Mais de qui parlons-nous ?

Kisan, un peintre n'existant que par ses contacts avec les étrangers

« Kisan » ou plutôt « Gisan » (箕山 ; 기산) est un sobriquet qui figure dans le sceau toujours placé en haut à droite de ses peintures. De son nom complet Kim Jun-geun (김준근 ; 金俊根), reconstituer sa vie est un véritable puzzle international, puisque tout ce que nous pouvons connaître de son activité repose majoritairement sur les sources produites par des étrangers qui achetèrent des peintures auprès de lui ou de ses ateliers.

C'est en Allemagne qu'arrivent les premières peintures de Kisan, par l'intermédiaire de Paul Georg von Möllendorff, (c. 1849-1901), linguiste et diplomate allemand devenu conseiller auprès des affaires étrangères en Corée à partir de 1882, et qui voulait affirmer l'indépendance de la Corée, préconisant une alliance de celle-ci avec l'Empire russe afin de contrebalancer les influences chinoises et japonaises sur la péninsule⁶. Il en reçut, dit-on, de la main du roi Gojong lui-même, mais il est bien possible que cette information soit le résultat d'une volonté de donner une valeur à des peintures autrement largement accessibles dans les ports.

Nous savons du reste que Möllendorff collectionna plusieurs peintures depuis sa résidence à Séoul entre 1882 et 1885, aujourd'hui conservées au Musée national de Berlin aux côtés de celles de Heinrich F.J. Junker (1889-1970), iranologue, acquises au temps de la guerre des deux Corées⁷.

Les œuvres de Kisan conservées dans les archives de la Smithsonian Institution et au Musée d'archéologie et d'anthropologie de l'Université d'État de Pennsylvanie, fournissent d'autres éléments de réponse. Alors que l'amiral de la marine américaine Robert Wilson Shufeldt (1850-1934), négocia le « Traité de paix, d'amitié, de commerce et de navigation » (1882)⁸, sa fille Mary Acrombie Shufeldt se rend à Busan sur invitation du roi Gojong (1886). Elle en profite pour acquérir quelques Kisan. Ce fait est consigné dans la préface du livre de l'ethnologue Stewart Culin (1858-1929), *Korean Games*, publié en 1895, illustré par plusieurs œuvres de l'artiste :

« La description des jeux coréens m'a été fournie oralement par M. Pak Young Kiu, secrétaire émérite de la Commission coréenne à la Columbian Exposition, et actuellement chargé d'affaires du gouvernement coréen à Washington. Les illustrations sont presque entièrement réalisées par des artistes autochtones. Les planches coréennes sont des copies fidèles d'une partie d'une série d'images colorées réalisées par Kisan, un artiste du petit village coréen de Tcho-ryang, à l'arrière de Fusán. Elles représentent les habitants de cette localité.⁹ »

On peut donc en déduire que Kim Jun-geun était actif à Busan (Choryang), l'un des ports ouverts vers 1886. C'est aussi depuis ce port que Charles-Louis Varat (1842-1893) rencontre très probablement l'artiste. Riche industriel parisien, il explore la Corée entre 1888 et début 1889 par le soutien du ministère de l'Instruction Publique et des Beaux-Arts, avant de rapporter quinze caisses à Paris, soit environ 2000 numéros d'inventaires¹⁰. Parmi ses collections disparates, tant ethnographiques que relevant des beaux-arts, qui enrichiront les vitrines du musée d'ethnographie du Trocadéro avant de rejoindre en grande partie le Musée Guimet¹¹ avec la salle coréenne qui ouvre à Paris en 1893, on compte 176 peintures de Kisan¹².

6) Lee Yur-Bok. *West Goes East: Paul Georg Von Möllendorff and Great Power Imperialism in Late Yi Korea*. Honolulu: University of Hawaii Press, 1988.

7) La collection est accessible sur le site du musée : *Uferlandschaft mit Fischerkähnen und einer Siedlung* (museum)

8) Paullin, Charles Oscar, "The Opening of Korea by Commodore Shufeldt". *Political Science Quarterly*. 25 (3), 1910, p. 470-499.

9) Stewart Culin, *Korean Games with Notes on the Corresponding Games of China and Japan*, Philadelphia: University of Pennsylvania, 1895, v. [En ligne : <https://archive.org/details/cu31924023272424>] Korean games with notes on the corresponding games of China and Japan : Culin, Stewart, 1858-1929 : Free Download, Borrow, and Streaming : Internet Archive (Consulté le 11/05/2024). Les illustrations ont été réimprimées sous le titre « Games of the Orient », Rutland, Vermont : Charles E. Tuttle Company, 1960.

10) Charles Varat, « Voyage en Corée », *Le Tour du Monde*, vol. I, 1889, p. 421 et vol. I, 1892, p.289-368.

11) Pierre Cambon, « La diplomatie culturelle, de Varat à Collin de Plancy. Les collections coréennes du Musée Guimet au XIXe siècle » in Stéphanie Brouillet (dir.), *Roman d'un voyageur*, op. cit., 2015, 8-14.

12) Pierre Cambon, « Scènes de genre, par Kim Chun-gun (Kisan) », in Pierre Cambon, « L'art coréen au musée Guimet », op.cit., 2001, p. 276 et Pierre Cambon (dir.), *Tigres de papier, cinq siècles de peinture en Corée*, Gand : Snoek, Paris : Musée national des arts asiatiques – Guimet, 2015.



Tissage du coton, Scène de genre de Kisan, l. 13,00 cm ; L. 14,00 cm, Mission Charles Varat, 1888, MG 27135 (35), Musée National des Arts Asiatiques - Guimet. © RMN Thierry Olliver

William Richard Cales (1848-1929), qui a vécu en Corée pendant 18 mois de 1884 à 1885, a illustré les peintures de Kim Jun-geun dans ses ouvrages tels que *Life in Korea* publié en 1895¹³. Bien que l'illustration ne précise pas le nom de Kim Jun-geun, le style est trop proche pour considérer un autre artiste (ou disons un autre atelier). La préface indique que ces illustrations ont été réalisées à Wonsan, ce qui confirme que Kim Jun-geun était également actif à cet endroit.

Durant le temps de sa présence en Corée en tant que consul honoraire pour le compte de l'Empire allemand entre 1886 et 1905, le marchand hanséatique Heinrich Constantin Eduard Meyer collectionna de nombreuses œuvres locales dont une série de Kisan qu'il introduisit et présenta à la Foire industrielle de Hambourg en 1889, puis au Musée de l'Artisanat de Hambourg pendant l'hiver 1894. En 1894-1895, une exposition organisée au Musée de l'Artisanat de Hambourg en Allemagne, « Koreanische Kunst », donne une place de premier plan à ces peintures¹⁴.

En outre, l'artiste œuvrait dans au moins deux des ports ouverts au commerce international, Wonsan et Busan, entre le début des années 1880 et jusqu'au début de la période coloniale japonaise (1910).

Kim Jun-geun, peintre protestant ?

En 2006, le Musée royal de l'Ontario consacre une grande exposition aux collections de peintures rapportées de Corée du temps de James Scarth Gale (1863-1934)¹⁵. Premier missionnaire chrétien canadien à voyager dans ce pays où il vivra pendant une longue période (1888 à 1928) – soit même durant le temps de l'annexion de la péninsule par le Japon –, Gale semble avoir eu le plus de liens avec Kisan. Diplômé de l'Université de Toronto en 1888, dans un contexte de diffusion du christianisme en Asie, avec la missionnaire Harriet Elizabeth Gibson, Gale traduira en coréen la toute première œuvre occidentale, celle de John Bunyan, *Le Voyage du pèlerin* (1678). Le peintre Kisan sera responsable de la réalisation des quarante planches d'illustrations¹⁶. Dans *The Korean Repository*¹⁷, le presbytérien Cadwallader C. Vinton, responsable de nombreuses transactions commerciales houleuses, dira ceci à propos des illustrations dans le compte rendu de l'ouvrage qu'il publiera en janvier 1896 :

« C'est soigné, c'est coûteux, mais c'est extrêmement grossier pour l'œil artistique ; cependant, l'autochtone peut s'en délecter. Les illustrations sont sans aucun



Tirage de corde, scène de genre de Kisan, l. 13,00 cm ; L. 14,00 cm, Mission Charles Varat, 1888, MG 27135 (11), Musée National des Arts Asiatiques - Guimet. © RMN Thierry Ollivier

doute les premières à attirer l'attention, bien que nous n'en parlions que maintenant. D'un point de vue artistique, elles sont bien exécutées. Sur le plan anatomique, les figures dépassent de loin en mérite celles des meilleurs dessins coréens. Pour ceux à qui elles sont destinées, elles ont une qualité particulière, car elles sont censées représenter des Coréens et non des étrangers. Plusieurs d'entre elles sont contestables parce qu'elles contiennent des figures féminines, car des femmes que l'on voit dans des lieux publics et qui montrent des attentions à des étrangers comme celles-ci ne peuvent pas être considérées comme respectables en Corée. Si ces quelques groupes avaient été omis, le volume aurait pu être placé sans hésitation entre les mains de lecteurs n'ayant pas reçu d'enseignement sur le christianisme.¹⁸ »

Voilà sans doute ce qu'il faut retenir de l'intérêt que les occidentaux portaient pour ces illustrations, notamment au sein d'une sphère religieuse. La représentation

des « autochtones » par Kisan servait le propos de l'auteur, mais desservait son statut d'artiste reconnu parmi les Coréens eux-mêmes. Sentiment renforcé par la conversion probable, quoique jamais attestée, de Kim Jun-geun au protestantisme. La période d'activité de l'artiste correspond avec la présence grandissante (bien que mineure) des jeunes missionnaires protestants américains actifs en particulier dans les ports, participant au mouvement de conversion sur ce territoire entre 1884 et 1910.

En tout état de cause, il ne fait aucun doute que Gale connaissait le peintre Kisan, qui semble avoir joué un rôle important dans la mise en image de l'histoire de la Corée et de sa vie quotidienne. Gale écrira beaucoup sur l'art et la culture coréens, notamment à propos de la vie quotidienne des Coréens avec en 1897 *Korean Sketches*, une collection d'essais souvent amusants et également illustrés d'œuvres de Kisan¹⁹.

Kisan : peintre de troisième ordre

Kisan, qui illustrait des ouvrages catholiques, devait être commode vis-à-vis des missionnaires, notamment auprès d'une population qui devait apprécier ce travail réalisé par un Coréen, et non par un étranger. Pour autant, il n'était pas particulièrement bien considéré par les élites du pays. L'activiste et intellectuel Oh Se-chang (1864-1953), défenseur de la Corée contre les étrangers (japonais surtout, et occidentaux), ne le mentionne dans aucune de ses encyclopédies consacrées aux calligraphes, peintres de l'époque Joseon ; notamment, le *Geunyeok hwahwi* (근역화휘 ; 槿域畫彙), un catalogue de 67 peintures, organisées par thèmes, et édité autour de l'année 1910²⁰. Plus tard, les critiques l'ont surtout rejeté comme un « peintre de troisième ordre aux compétences médiocres ».

Du point de vue de l'histoire de la peinture de genre dans l'art Joseon qui éclot au 18^{ème} en plein essor de

la peinture décorative et d'un art néo-confucéen, Kim Jun-geun arrive un siècle trop tard. Au temps du règne du roi Sukjong (r. 1674-1720), les élites intellectuelles manifestent un profond regain d'intérêt pour le réalisme et l'individu²¹. À l'inverse de l'aspect contemplatif de la peinture de paysage, les grandes peintures de la vie quotidienne, avec une touche de dérision, innovent par la minimisation de l'arrière-plan et la remise au centre de la figure humaine. La priorité revient à capturer un moment, une personne en action. Les scènes de la vie intime ainsi que la recherche d'instantanéité transcrits par les jeux de lumière, thème clé des *ukiyo-e* dans le Japon d'Edo, inspireront aussi les sujets des maîtres impressionnistes français (Manet, Pissarro, Degas)²². Kim Hong-do (1745-1806, 1816, 1818?), plus connu sous le nom Danwon, est sans nul doute le chef de file principal de ce mouvement qui prend forme à la cour royale. Compositions savamment ordonnées, dessin expressif des gestes, détails qui peuvent introduire jusqu'à la durée dans la narration : dans ses peintures d'une remarquable économie de moyens - à la différence des peintures japonaises et chinoises - Kim Hong-do ne se contente pas de regarder avec intelligence ses contemporains, il porte aussi un regard amusé sur eux, parfois critique sans jamais être moralisateur. Du fonds Louis Marin, le Musée National des Arts Asiatiques – Guimet dispose d'une des œuvres de l'artiste. Les huit panneaux d'un paravent (MA 2544) dépeignent, au rythme du cycle des saisons, des scènes de vie quotidienne de l'aristocratie à l'époque Joseon²³.

Il est évident que Danwon dut exercer une profonde influence sur Kisan. Il suffit simplement de mettre en rapport ses scènes de la vie quotidienne avec l'*Album de Danwon* (단원풍속도), réalisé vers 1800, soit 25 aquarelles peintes sur papier coréen. Les sujets traités sont très similaires : éducation (l'école), loisirs (danseurs), vie dans la rue (colporteur), vie quotidienne (divination), travail (une forge). Et pourtant, des différences notables sont à constater. Les personnages

13) William Richard Cales, *Life in Korea*, Londres, New York: Macmillan and Co., 1895.

14) Ernst Zimmermann, *Koreanische Kunst*, Hambourg : Carl Griese, 1894-1895.

15) Cristina H. Y. Han, *Korea around the 1900: Paintings of Gisan*, Ontario: Royal Ontario Museum, 2006.

16) Un exemplaire original de cet ouvrage a été donné par Gale lui-même à l'université de Toronto, désormais conservé au sein du Thomas Fisher Rare Book Library. John Bunyan (1628-1688), Scarth Gale (1868-1937), Harriet Elizabeth Gibson (1860-1908), *T'yollo ryökyöng* 頓羅錄 (Traduction en coréen de "The Pilgrim's Progress from This World to That Which Is to Come"), Seoul: The Trilingual Press, 1895.

17) Journal protestant associé aux chrétiens Méthodistes paraissant en anglais depuis la Corée entre janvier 1892 et décembre 1898. L'ensemble des numéros est accessible en version électronique. [En ligne :] The Korean Repository (sogang.ac.kr) (consulté le 11/05/2024).

18) Cadwallader C. Vinton, "The pilgrim's Progress – By John Bunyan. Translated by Mr. and Mrs. J.S. Gale. Illustrated", *The Korean Repository*, Janvier 1896, p. 38-39.

19) James Scarth Gale, *Korean sketches*, (RAS Korea reprint series), Seoul: Kyung-In Pub. Co., 1975. Reproduction en facsimilé de l'éd. de New York, Chicago: Louisiana State University Press: Rev. James S. Gale, B.A., 1898.

20) Shin Hyun-young 미술사학 , "gisan gimjungeun pungsoghwa-e gwanhan yeongu 기산 김준근 풍속화에 관한 연구" (Une étude de la peinture folklorique de Kim Jun-geun dans Kisan), Art History, 20, 2006, p. 105-141.

21) Ne-ogg Lee, "The Origin of Genre Painting in the Later Choson Period – A study on the Basis of Yun Tu-so's Painting", *Misul Charuo* 49 (juin 1992), p. 40-63.

22) Marina Ferretti-Bocquillon (dir.), *Japonismes / Impressionnismes*, Paris, Gallimard, 2018, p. 43.

23) Pierre Cambon (dir.), *Tigres de papier : Cinq siècles de peinture en Corée*, Gand et Paris : Snoeck et Musée National des Arts Asiatiques – Guimet, 2015, p. 34. Arnaud Bertrand « Paravent à 8 panneaux à décor de scènes de genre », Musée National des Arts Asiatiques – Guimet. [En ligne :] [Paravent à 8 panneaux à décor de scènes de genre | Musée Guimet (Consulté le 12/05/2024).

Des enfants en pleine partie de *ttakji*. Il faut réussir à retourner le *ttakji* au sol pour gagner. © Nonsan City

sont traités ici de façon plus élégante, et paraissent plus vifs et sereins²⁴. Chez Kisan, la dynamique et l'humour propres au maître Danwon disparaissent au profit d'un plus simple traitement de la vie. Les figures manquent de dynamisme ou encore de légèreté, en particulier dans les expressions des visages, comme dans *Les lavandières*.

Est-ce donc une baisse de qualité de la scène de genre qui résulte chez Kisan en la production d'œuvres de basse catégorie ? Faut-il considérer son travail comme une piètre tentative d'égaler ses maîtres ? La production en grande quantité de peintures de petite taille (15 sur 20 cm en majorité), réalisées sur du papier importé d'Occident, peuvent aller en faveur de cette opinion. Et pourtant, compte tenu de la place qu'occupe Kisan de nos jours, le peintre tient une place à part dans l'histoire de la peinture de genre coréenne.

Préserver les racines de la Corée traditionnelle

Il va sans dire que pour Kisan, peindre était une activité professionnelle, un gagne-pain, et non un passe-temps. Voilà pourquoi il vivait de ports en ports, à la recherche d'occidentaux en forte demande de productions de peintures de la vie quotidienne. Leur format était commode, sorte de carte postale que l'on pouvait montrer à ceux qui ne connaissaient rien de la vie des Coréens. Kisan avait trouvé aussi en cet art « commercial » une réponse possible à la photographie qui ne perçait jamais vraiment en Corée, quoique ce procédé s'implanta dans les ports vers les années 1880, avec Kim Yong-Won, premier photographe coréen ouvrant son studio en 1883²⁵.

Kisan produit au moment où la Corée change. Devant l'établissement de manufactures étrangères dans les ports ouverts au commerce international, les modes de production traditionnels commençaient à disparaître, finalement dans la même lignée que ce qui se passait pour les Japonais dès le début du règne de Meiji. La production de textiles, céramiques et de papier souffraient en particulier de cette ouverture. Ainsi, avant 1880, la demande en coton coréen pouvait être satisfaite sans difficulté par une production locale. Les textiles de coton étaient même exportés vers la Chine et le Japon. Quand les manufactures traditionnelles de production furent remplacées par des machines fonctionnant au charbon, la plantation de coton coréen s'est vite tarie, de même que la production de vers à soie. L'industrie textile coréenne était devenue importatrice, et non plus exportatrice. Au début du 20^{ème} siècle, les productions traditionnelles coréennes se trouvaient découragées.

24) Burglind Jungmann, *Pathways to Korean Culture : Paintings of the Joseon Dynasty, 1392-1910*, Reaktion Books, 2014, p. 245 et suivantes.

25) Terry Bennett, *Korea Caught In Time*, Garnet Publishing, 1997.

26) Un fait très bien expliqué dans l'ouvrage : Cho Hung-Youn, *Minsok-e daehan Gisan ui Jigeukhan Gwansim* 민속에 대한 기산의 지극한 관심 (L'intérêt pour le folklore chez Kisan), Séoul: Minsokwon, 2004.

Compte tenu de la situation économique critique du Royaume, puis Empire coréen dans les années 1880-1910, Kisan produisait donc à contre-courant. Plutôt que de montrer des machines à vapeur, des costumes occidentaux ou des constructions modernes, l'artiste profite de la demande occidentale en « souvenirs » pour exprimer une certaine nostalgie de la Corée traditionnelle, qu'il aimait peindre. La grande majorité de ses travaux porte sur des pratiques manuelles locales : distillation du vin de riz, production de porcelaine, forgerons au travail, production de textile... Bref, tout ce qui était en cours de disparition ; Kisan peignait les traditions de vie locale pour les préserver²⁶. Et même si ces modes de fabrication existaient encore du temps de l'artiste, il est fort possible que pour représenter en détail ces métiers, l'artiste voyageait, de ports en ports, de villages en villages, photographiant par des dessins préparatoires des scènes de la vie courante susceptibles d'intéresser les étrangers.

Voilà sans doute pourquoi ce peintre, si souvent boudé des intellectuels et élites coréennes, considéré par les Occidentaux comme un peintre caricaturiste se rangeant dans le domaine de la production ethnographique plutôt qu'artistique, retrouve une place d'honneur dans l'histoire de l'art coréen. Au Canada, au Musée royal d'Ontario, une grande exposition lui est ainsi consacrée en 2006. Dans une autre exposition de 2015, le Musée National des Arts Asiatiques – Guimet donne une place importante à ses peintures sous le commissariat de Pierre Cambon, ancien conservateur en chef des départements Corée, Afghanistan et Pakistan. Et, en pleine crise de la pandémie de Covid-19, le Musée National du Folklore Coréen donnera pour la toute première fois une place méritée à ce personnage, en présentant des peintures issues des collections allemandes. Enfin, alors que les Jeux Olympiques de Paris ouvrent à l'été 2024, le Centre Culturel Coréen, en collaboration avec le Musée National des Arts Asiatiques – Guimet, présente une vingtaine de peintures en haute définition sur le thème du jeu et du divertissement coréen. On fera sans difficulté le rapprochement avec le jeu du « Tirage de corde » (MG 27135 (11) et l'épisode 4 de la série *Squid Game* !

Dans un élan d'acte de sauvegarde d'un patrimoine en disparition, l'œuvre de Kisan fait prendre conscience d'un monde en perpétuel changement, et de ce qu'il faut préserver de la mémoire du temps. Voilà sans doute pourquoi personne ne rit dans ses images, la situation est bien trop sérieuse pour la prendre en dérision.

Comment s'amusent les Coréens ?



Par Aliya GTARI
Traductrice freelance

Si l'on insiste souvent sur leur ferveur dans les études et au travail, les Coréens savent aussi s'amuser et ne lésinent pas sur les moyens lorsqu'il s'agit de passer le temps. Que ce soit seul ou à plusieurs, ils ne sont jamais à court d'idées pour se divertir...

Le peuple de l'amusement

En effet, ce n'est pas pour rien que les Coréens s'autoproclament « peuple de l'amusement » (*heung-eui minjok*). Si ce surnom évocateur n'est né que tardivement, le divertissement a toujours fait partie intégrante de la vie des habitants de la péninsule comme en témoigne l'existence de nombreux jeux traditionnels. On peut notamment citer le *ttakji* qui se joue à deux ou plus et qui consiste à se servir d'un *ttakji* (carré formé par deux morceaux de papier pliés ensemble) pour retourner celui de son adversaire.

Dans un esprit similaire à celui de notre jeu des petits chevaux, le *yunnoli* invite ses joueurs à lancer des bâtons qui, selon le côté sur lequel ils retombent, indiquent au joueur de combien de cases il doit avancer ou reculer - le but étant de faire le tour du plateau avec ses pions. Ces jeux faciles à comprendre sont appréciés des enfants comme des adultes et surtout pratiqués lors des fêtes traditionnelles, qui réunissent petits et grands en un même lieu. Mais dans la vie de tous les jours, ce sont les activités et jeux en rapport avec le chant et l'alcool qui sont les plus populaires et accessibles. Le chant d'abord, avec l'omniprésence des salles de *noraebang* réservables à l'heure et l'émergence dès le milieu des années 2010 de *coin noraebang*, des salles de *noraebang* plus petites où l'on peut payer pour le nombre exact de chansons ou minutes voulues. Cette forme de *noraebang* permet à tous les amateurs souhaitant chanter en solo de se casser la voix sur leurs chansons préférées à moindre coût (et sans gêne !). Genre

préféré des Coréens : les ballades. J'ai moi-même souvent entendu à travers les murs du *noraebang*, des hommes chantant leur peine à coups de notes trop aiguës - oreilles sensibles s'abstenir ! Le *noraebang* est aussi une étape importante des soirées entre amis ou collègues, un endroit où l'on se rend après avoir déjà bu quelques verres dans un *pocha* (gargote où l'on peut commander à boire et à manger). Ce sont dans ces mêmes *pocha* que les Coréens jouent à leurs jeux d'alcool préférés, particulièrement en vogue chez les étudiants car moyen efficace de briser la glace et renforcer les liens. Se comptant par dizaines, les jeux d'alcool ont des règles bien précises et se déclinent à l'infini - certains se basent sur la rapidité, d'autres sur la chance et d'autres encore sur la mémoire. Ils ont cependant tous un point en commun : le perdant doit boire !

Tous fans de sport !

Mais pour compenser la consommation d'alcool, les Coréens n'hésitent pas à investir du temps pour s'entretenir physiquement par la pratique d'un sport. D'après les statistiques officielles, près de 63% des Coréens pratiquaient une activité sportive régulière en 2023 ; la marche, la randonnée et le bodybuilding occupant le podium des activités les plus pratiquées. Il suffit d'ailleurs de se balader en Corée pour tomber sur des machines de sport en libre service dans les espaces verts, qui nous rappellent l'importance donnée à l'activité sportive ! Si beaucoup pratiquent

un sport, certains choisissent de donner du leur pour encourager leurs équipes et athlètes préférés. Parmi les sports qui suscitent le plus d'engouement : le football et le baseball, dont les fans se font historiquement la guerre. Après de nombreuses années de gloire, le baseball connaît un léger déclin en popularité au profit du football qui attire de plus en plus de fans, notamment dans la vingtaine. Preuve en est, le sportif préféré des Coréens n'est nul autre que le footballeur Son Heung-min, joueur de renommée mondiale évoluant dans l'équipe anglaise de Tottenham. Et pour motiver leur équipe, les supporters savent s'organiser ! Pendant les matchs de baseball, on assiste à un déroulé d'animations variées : des chants personnalisés pour chaque athlète aux chorégraphies de pom-pom girls, rien n'est laissé au hasard pour mettre la foule en délire, le tout dans une ambiance bon enfant. Chaque équipe a sa mascotte et ses propres accessoires fétiches : un gant géant avec un index pointant vers la victoire pour les LG Twins et, plus insolite, un sac poubelle orange gonflé sur la tête pour les supporters des Lotte Giants ! Distribués par le club avant la fin du match et devant servir à ramasser les déchets, ces sacs ont été le symbole des fans des Lotte Giants jusqu'à ce que la pratique soit interdite dans les stades en 2020, par souci de protection de l'environnement. Du côté du football, pas de chanson spécifique à chaque joueur, les supporters sont surtout invités à entonner l'hymne du club et faire le plus de bruit possible pour revigorer les athlètes. Dans le stade, on peut voir des banderoles un peu partout et pour

les matchs de l'équipe nationale sud-coréenne, les Bulgeun Angma (surnom des supporters de l'équipe nationale signifiant « Diables rouges ») revêtent leurs plus beaux maillots rouges et serre-têtes en forme de cornes de diablotin !

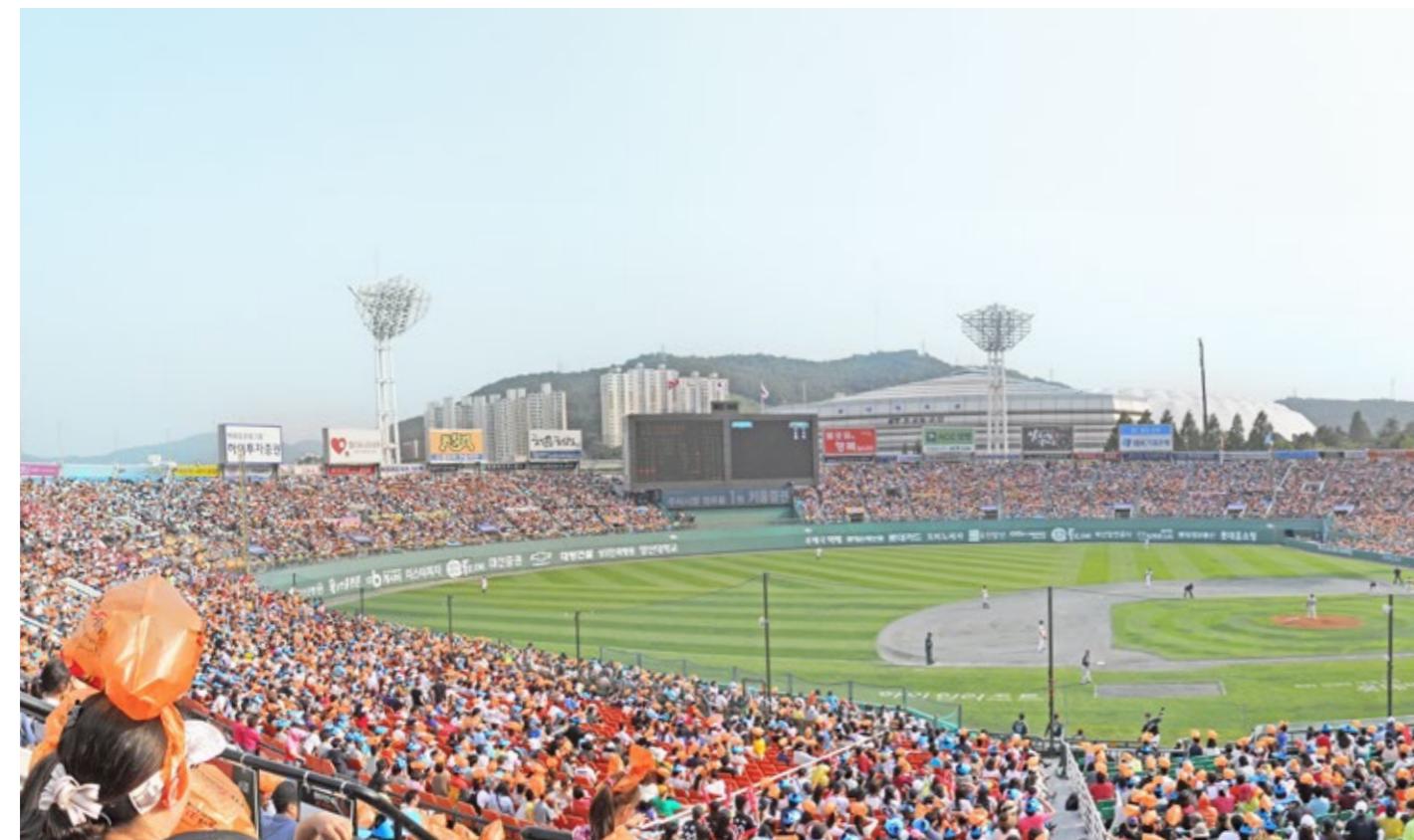
“
Les Bulgeun Angma revêtent
leurs plus beaux maillots
rouges et serre-têtes en forme
de cornes de diablotin.
”

En tandem ou entre amis

Pour les jeunes couples, plutôt que les soirées *chimaeck** devant un match de football à la télévision, ce sont les journées dehors en amoureux qui sont privilégiées. Les tourtereaux profitent des week-ends pour faire en une journée un maximum d'activités dans ce qui est communément appelé un *date koseu* (terme de *konglish* – mélange de coréen et d'anglais utilisé par les locuteurs coréens - désignant un « programme de rendez-vous amoureux »). Une journée basique à deux commence souvent par un déjeuner dans un petit restaurant soigneusement

choisi à l'avance avant de continuer dans un café pour prendre le dessert et digérer. Quand le beau temps revient, les couples sortent leur *dotjari*, une couverture en matière synthétique sur laquelle on peut s'asseoir, afin de se prélasser au soleil le long du fleuve Han. Sur leur téléphone, ils peuvent alors commander à manger et se faire livrer sur place - en faisant bien attention d'indiquer dans quelle zone de livraison ils se trouvent s'ils souhaitent récupérer leur nourriture ! Beaucoup vont jusqu'à ramener leur propre tente, pour plus d'intimité au milieu de la foule de gens venus profiter du soleil. Pour sortir du banal, les amoureux ont l'embarras du choix : parc d'attractions, confection de bijoux de couple, escape game, patinoire, bar à jeux de société... Et très tendance en ce moment : les *one-day class*, ces cours d'un jour où l'on peut s'essayer pendant quelques heures à la peinture, la poterie, la cuisine, etc. Mais peu importe ce que l'on fait de sa journée, le café est presque toujours une étape obligatoire ! Avec le nombre de cafés que l'on compte en Corée (pas moins de 93 000 en 2023 !), il n'est pas étonnant qu'ils soient des lieux populaires pour se retrouver en couple ou entre amis, et ce peu importe l'âge. Dans les grandes chaînes telles que Coffee Bean, Twosome Place ou Hollys, on retrouve aussi bien de jeunes adolescents que des travailleurs dans la quarantaine ou des retraités venus papoter. Les vingtenaires aiment quant à eux se rendre dans des cafés indépendants et sont toujours à la recherche du lieu à la mode qui fera LE décor parfait de leurs prochaines photos à publier sur les réseaux.

Match de baseball opposant les Lotte Giants aux LG Twins à Busan. © Joe Coyle



Des supportrices habillées aux couleurs des Bulgeun Angma encouragent leur équipe. © Korean Ministry of Culture





Devanture d'un *insaeng-ne-cut* à Séoul. © Choi Kwang-mo

Ensuite, un petit passage dans un *insaeng-ne-cut*, ces photomatons où l'on peut se prendre en photo seul ou à plusieurs et qui se multiplient depuis quelques années, pour finir la journée en beauté !

Bien chez soi comme ailleurs

Pour plus d'aventure, nombreux sont les Coréens qui traversent mers et océans pour se rendre à l'étranger. Avec l'augmentation de leur pouvoir d'achat depuis les années 2000 et la puissance de leur passeport (accès à plus de 190 pays sans visa), les Coréens n'hésitent plus à découvrir d'autres contrées. Que ce soit en groupe avec une agence qui organise tout, en couple ou en solo, le voyage est devenu un moyen comme un autre de se divertir. À défaut de pouvoir s'offrir un voyage à l'étranger, les férus d'escapades peuvent toujours se rabattre sur une virée de quelques jours dans le pays : Jeju et ses plages de sable blanc, Jinhae et son festival de cerisiers en fleur, Gyeongju et ses sites historiques... Le territoire regorge de paysages à découvrir ! Pour ne pas trop se ruiner, certains choisissent l'option de passer une journée dans une autre ville sans y dormir ou encore de passer la nuit dans un *jijimjilbang*. Ce sauna à la coréenne, le plus souvent ouvert 24h sur 24h, offre à ses clients la possibilité de se baigner, de profiter d'un hammam ou de se détendre dans une salle de repos, le tout à un prix très raisonnable. Après avoir enfilé la tenue obligatoire prêtée par le sauna,

vous pouvez profiter du complexe et commander des snacks pour vous remplir l'estomac ! Pour ceux qui préfèrent le confort et avec un budget plus large, le *hokangseu** est l'option idéale : l'occasion de profiter de quelques jours de repos dans un cadre agréable sans avoir à quitter sa chambre. Un concept qui séduira aussi ceux que l'on surnomme gentiment *jibsuni* et *jibdoli*, ces casanières et casaniers qui, aux activités en extérieur, préfèrent le calme de chez eux et s'occupent en lisant un livre ou en regardant des vidéos sur leur téléphone. Car même chez soi, il existe bien assez d'activités pour s'occuper ! Il suffit d'une bonne connexion Internet pour pouvoir jouer en ligne avec des joueurs du monde entier. Avec la popularité des jeux vidéo et du e-sport en Corée, il est non seulement possible de jouer depuis chez soi sans problème de connexion, mais des espaces dédiés à cette pratique sont également facilement accessibles. Ainsi, on peut se rendre dans un *PC bang*, ces cybercafés modernes avec fauteuils confortables et nourriture à commander, à n'importe quelle heure de la journée (et de la nuit) pour jouer à toutes sortes de jeux vidéo - de *League of Legends* à *Valorant* en passant par *Overwatch*, les choix sont très variés. C'est pour cette raison que le *PC bang* est un endroit très apprécié des adolescents et jeunes adultes, qui constituent 80% de la clientèle. Les *PC bang* sont aussi des lieux de prédilection lorsqu'il s'agit d'obtenir des places de concert ou festival. Car en Corée, pour se procurer ces précieux sésames, il faut jouer des coudes ! Les festivals musicaux jouissant d'une forte popularité, il arrive que les places soient toutes vendues dès leur mise en vente. Alors les fans se rendent dans des *PC bang* car la connexion Internet y est souvent excellente. C'est dans ce contexte que je me suis moi-même retrouvée devant un ordinateur de *PC bang* à Busan, tentant désespérément d'obtenir pour une amie des places pour un concert de la chanteuse IU. Malgré deux bonnes heures à cliquer sans relâche, je suis rentrée bredouille... Vous ne pourrez compter que sur votre chance et votre rapidité si vous souhaitez assister à un concert local ! Mais après concerts et sorties en tout genre, on a parfois besoin d'une pause. On se retrouve alors à ne plus vouloir quitter son petit nid douillet, même pour s'amuser... Au final, n'est-on pas mieux au chaud, dans son lit ? Rois de l'amusement ou pas, les Coréens le disent bien eux-mêmes : on n'est en sécurité que sous sa couette (*ibul bakkeun wiheomhae*) !

Notes

1) *chimaek : mot formé par la première syllabe des termes *chikin* (poulet frit) et *maekju* (bière). Il désigne donc un plat de poulet frit accompagné de bière, souvent avalé devant un match de football - l'équivalent du combo français bière-pizza.

2) *hokangseu : néologisme formé par la première syllabe de *hotel* (hôtel) et les deux dernières syllabes de *bakang-seu* (vacances). Il fait référence à un nouveau type de séjour en vogue consistant à passer l'intégralité du séjour dans sa chambre d'hôtel.

E-sport



le jeu haut niveau



À gauche : BoxeR, champion de *StarCraft*, lors d'une compétition en 2011. © David Zhou
À droite : Faker, champion de *League Of Legends*, lors d'une compétition LCK (LoL Champions Korea) en 2017 à Séoul. © Kim Yong Woo

Par Mathieu ROCHER
Journaliste indépendant et passionné de pop-culture coréenne

Si la Corée du Sud n'a pas inventé les compétitions de jeux vidéo, elle a été décisive pour emmener la discipline dans une autre dimension. Et c'est en partie grâce à elle que le e-sport a été pris au sérieux.

Les jeux vidéo, discipline olympique ? Depuis 2017, le Comité International Olympique (CIO) considère les compétitions vidéoludiques comme un sport à part entière. Si un stéréotype longtemps associé aux joueurs et joueuses de jeux vidéo les présentait comme l'antithèse de l'athlète, l'image a vécu. La concentration, la technique gestuelle et la gestion des émotions ont ainsi placé l'e-sport sur la liste des possibles pratiques pouvant être ajoutées aux programmes olympiques. Le début de la reconnaissance.

Premières performances

Après avoir longtemps couru derrière une légitimité internationale, poussée notamment par la Corée du Sud, l'e-sport a pu récemment récolter les fruits de son activité. Ainsi, pour Tokyo 2020, une compétition d'e-sport fut organisée en marge des Jeux Olympiques.

Puis, en juin 2023, Singapour a accueilli la première Semaine olympique de l'e-sport soutenue par le CIO. Même si la compétition a été décriée par de nombreux acteurs du secteur du fait de l'absence de jeux de tir dans les jeux proposés, genre immensément populaire, *Fortnite* excepté (mais il y s'agissait de viser des cibles et non des personnages, dénaturant l'essence du jeu). Lors de cet événement, sur une scène décorée des 5 anneaux emblématiques, les concurrents s'affrontaient également sur *Rocket League* (un jeu de football avec des voitures), *Gran Turismo* (un jeu de course) ou encore *Just Dance* (le jeu de danse qui vit la championne française Dina emporter l'or). Pourtant, malgré ces succès d'estime, le sport virtuel n'a été retenu ni pour Paris 2024, ni pour Los Angeles 2028. Dommage pour la Corée du Sud qui, à l'instar du tir à l'arc ou de l'escrime, aurait eu de grandes chances de médailles. Une domination qui est tout sauf un hasard.

Vue comme une discipline jeune, le sport électronique a pourtant une histoire qui se confond presque avec les débuts de l'industrie du jeu vidéo. Ainsi, en 1972, aux États-Unis, une toute première compétition de jeux

vidéo est organisée entre étudiants autour d'un jeu de tir : *Spacewar*. Puis, c'est au Japon, en 1974, que la marque Sega organise un immense tournoi sur bornes d'arcade d'un jeu de hockey. Il se dispute dans 300 villes avant de convier les 16 meilleurs joueurs pour un tableau final à Tokyo. Un principe réitéré avec *Space Invaders* en 1978. En 1991, le jeu de combat *Street Fighter II* développe un nouveau format. Il ne s'agit plus d'atteindre le meilleur score, mais de battre un ou une adversaire en direct. Là encore, les meilleurs combattants sont les Nipppons, bien qu'une scène coréenne fasse régulièrement parler d'elle autour du jeu *Tekken* (c'est toujours le cas avec des joueurs de la trempe de Rangchu, l'un des meilleurs spécialistes actuels de ce jeu de combat en 3D). L'arrivée d'Internet et du jeu en ligne va changer la donne... et particulièrement à Séoul et aux alentours.

Un succès sur toute la ligne

La Corée du Sud a rapidement parié sur la diffusion d'Internet dans le pays, ce qui a constitué une aubaine pour les jeux en ligne. En 2000, plus de la moitié de la population de la péninsule disposait déjà d'une connexion à haut débit (il faudra attendre 2015 pour atteindre le même niveau en France). Au même moment, c'est le boom des *PC bangs*, les cybercafés où les clients se mettent à jouer massivement en ligne. Des équipes se forment dès 1999 et l'année d'après, les premiers contrats professionnels sont proposés aux meilleurs joueurs dont les performances sont diffusées par des chaînes spéciales comme Ongamenet. Un avantage initial qui a permis aux joueurs coréens de s'installer au sommet.

Une position qui a pu être assise également pour des raisons structurelles, car la Corée du Sud s'est dotée très tôt d'institutions visant à développer la pratique du jeu vidéo à haut niveau. Précisons qu'elle englobe des pratiques en tout genre, et pas seulement du type sportif, et qu'elle est désormais vue comme une activité sportive à part entière. C'est ce qu'a soutenu le gouvernement coréen dès l'an 2000 en créant la Korea e-Sports Association (KeSPA), une fédération dont le rôle est d'accompagner et de promouvoir l'e-sport, notamment en encourageant la diffusion des compétitions et en attribuant un classement des meilleurs joueurs. Elle dépend du Ministère de la Culture, des Sports et du Tourisme et est affiliée au Comité olympique coréen et à la Fédération internationale d'e-sport. Cette dernière a été fondée en 2008. Elle est aujourd'hui forte de 141 membres et est basée à... Busan. La Corée du Sud est ainsi un centre névralgique de l'e-sport mondial.

Autre élément montrant le caractère pionnier du pays : en 2000, les World Cyber Games, première grande compétition de sport virtuel, se disputent à Everland, le plus grand parc d'attractions coréen, situé en périphérie de Séoul. 174 participants venus de 17 pays se mesurent alors sur des jeux de stratégie comme *Age of Empire II* ou le jeu de football *FIFA 2000*. Surtout, c'est l'avènement du jeu *StarCraft* qui place les joueurs dans un univers spatial futuriste où, aux confins de l'univers, plusieurs espèces se disputent un territoire. Le rythme intense des combats en fait un titre immensément populaire, particulièrement dans les *PC bangs*. Une puissance qui durera près de 10 ans.



Un jeu phénomène

Avec la ferveur déployée autour de ses tournois, l'e-sport prend une nouvelle dimension quand, en 2005, un premier stade dédié est inauguré dans le quartier de Yongsan, au centre de Séoul. Il ne peut accueillir qu'une centaine de spectateurs, mais la tendance est lancée. Le jeu de tir *Counter Strike* ou le jeu de stratégie *Warcraft* sont plébiscités, mais bientôt arrive *League of Legends*. Ce jeu, surnommé « LoL » par ses adeptes, est publié par l'éditeur américain Riot Games en 2009. C'est un jeu de stratégie qui se joue à 5 contre 5 dans un univers de fantasy. Les joueurs déplacent des magiciens ou des guerriers sur une carte dans le but de détruire les troupes adverses et leur base, avec pour armes une souris, un clavier et une dextérité formidable. Les parties durent une vingtaine de minutes et suivent une intensité qui va crescendo. Les spécialistes coréens s'illustrent rapidement et, en 2014, les Championnats du monde de LoL (on les surnomme les « Worlds ») sont organisés à Séoul. Le public répond présent et se presse pour assister au show d'introduction du groupe de pop américain Imagine Dragons qui est donné avant la finale. Pour accueillir l'événement, rien de moins que le World Cup Stadium de Séoul qui avait été l'une des enceintes utilisées lors du Mondial de football en 2002. La finale permet d'établir un record d'affluence : 40 000 fans pour regarder la performance des Samsung Galaxy White face à une équipe chinoise. Le stade est en feu.

Pour faire monter cette fièvre, la Corée du Sud n'a pas hésité à miser sur le grand spectacle. Outre les performances d'artistes et les créations de chansons spéciales pour l'événement, des commentateurs sont présents pour faire vibrer la foule. L'honnêteté commande de dire qu'il faut un temps d'adaptation aux images diffusées sur les écrans géants au-dessus des joueurs qui font face à leurs ordinateurs et au public. L'action se déroule à plusieurs endroits de la carte et il est nécessaire de jongler avec les yeux. Alors, beaucoup d'internautes coréens font de la

“
La Corée du Sud s'est dotée très tôt d'institutions visant à développer la pratique à haut niveau du jeu vidéo
”

pédagogie sur les diffusions en ligne et, en direct, on peut compter sur des personnalités comme Caster Jun. Depuis 10 ans, ce présentateur coréen s'est fait une place dans les compétitions de LoL avec ses commentaires enfiévrés qui se marient parfaitement avec le tempo du jeu. Un brin chauvin, ses cris de joie ou ses larmes en font un spectacle à part entière, notamment lors des performances de T1, l'une des équipes dominantes du jeu.

Les maîtres du jeu

L'engouement de la Corée du Sud pour la discipline a été porté par des équipes prodigieuses et des joueurs charismatiques comme Lim Yo-hwan, surnommé BoxeR, qui jouait à *StarCraft* de 1999 à 2013, ou Lee Young-ho (Flash), toujours actif sur le même jeu. Des étoiles qui restent dans les mémoires, mais qui ont été détrônées par celui qui est considéré par beaucoup comme le meilleur joueur de l'Histoire : Faker. Son parcours permet d'ailleurs d'éclairer comment la Corée du Sud s'est imposée dans cet univers compétitif. Enfant plutôt introverti, Lee Sang-hyeok a toujours consacré beaucoup de temps aux jeux. Mais avant de tâter de la

Compétition de *League of Legends*, lors des 7^e eSport World Championships à Séoul.
© Andy Miah

souris, c'est d'abord sur le très célèbre casse-tête *Rubik's Cube* qu'il s'est fait les dents. Ensuite, il a découvert les jeux de combat sur bornes d'arcade, notamment *Tekken*. En 2011, alors qu'il a 15 ans, il fait partie de la première vague de joueurs instinctivement doués pour LoL. En 2013, Faker devient pro dans la meilleure équipe du moment : SK Telecom (l'ancien nom de T1), du nom de l'entreprise de télécommunications sud-coréenne qui la sponsorise.

Le 30 août de la même année, Faker et ses partenaires affrontent une autre équipe, les Bullets, pour la finale nationale de Corée du Sud. Il est encore un peu novice (17 ans), mais une séquence va tout changer. Avec son personnage à qui il reste très peu de points de vie, il se lance dans un duel face au meilleur joueur adverse à la barre de vie presque intacte. En tendant différents pièges, Faker parvient en quelques secondes à complètement retourner la situation. Le public du stade comprend qu'il vient de se passer quelque chose. Les commentateurs n'en reviennent pas. Et la vidéo de l'exploit devient virale (plus de 5 millions de vues). Faker devient instantanément une légende de LoL.



Mur des Héros du « Seoul e-Sports Hall of Fame ».
© Korea Tourism Organization

Pluie de records

Faker va ensuite continuer d'impressionner et inscrire son nom sur nombre de tablettes. Il est ainsi le premier à défaire un millier d'ennemis en compétition. Peu à peu, on l'appelle « *Unkillable Demon King* » (« le roi démon impossible à tuer »), mais aussi « le Michael Jordan du e-sport » tant il possède une technique aboutie au clavier et à la souris, ses doigts se déplaçant à une vitesse folle. Il gagne beaucoup de tournois et en perd quelques-uns. Mais toujours, il crève l'écran, pendant le jeu, avec sa maîtrise du *pentakill* (tuer 5 ennemis en moins de 10 secondes), mais aussi en dehors, comme en 2015 où il mange du brocoli cru sur la scène après une victoire parce que sa famille lui disait que sa coupe de cheveux avait la forme de ce légume.

2019 est une année particulière : il est le premier joueur à remporter toutes les compétitions internationales possibles et entre au Panthéon de l'e-sport à Séoul (« Seoul e-Sports Hall of Fame »). Ce lieu insolite est un espace où les stars de la discipline sont célébrées depuis 2018 (avec des portraits, des trophées et même des moulages de leurs mains). Sa renommée est telle que beaucoup de marques veulent s'associer à lui : mode, matériel informatique, boissons énergisantes... Une équipe chinoise lui a même offert un contrat à près de 20 millions d'euros par an, qu'il a décliné. Faker devient tellement puissant qu'on lui propose d'être l'un des copropriétaires de T1. Et il ne s'arrête pas là. Son palmarès ressemble presque à une anomalie : 10 titres de champion de Corée, 4 fois champion du monde.

Sélection nationale et transmission

Naturellement, il est choisi lors de la première sélection nationale pour les Jeux Asiatiques 2018 où l'e-sport est une épreuve de démonstration. Faker confia qu'il n'avait jamais ressenti une pression aussi importante du fait de représenter son pays. D'ailleurs, l'équipe perdit en finale face à la Chine. En 2022, aux Jeux Asiatiques suivants à Hangzhou, il ne laisse pas passer sa chance une deuxième fois et remporte la médaille d'or. Une performance qui lui a valu d'être exempté de service militaire, une rareté. De façon plus insolite, un an plus tard, la main droite de Faker, celle qui dirige la souris, est assurée par une banque à hauteur de 760 000 €. Une nouvelle preuve de l'immense star qu'il est.

Les succès des meilleurs joueurs coréens ont suscité de nombreuses vocations. Alors que le pays compte encore près de 20 000 PC bangs, beaucoup de jeunes joueurs ont pu s'aguerrir avant de tenter leur chance, ce qui a créé un véritable « embouteillage » de talents. Certains ont même été contraints de rejoindre des équipes à l'étranger. Le revers de la médaille, c'est que pour atteindre ce niveau, les aspirants ont parfois enduré des journées d'entraînement de près de seize heures. Cependant, cette charge de travail colossale est prise en compte par la communauté e-sportive qui a conscience qu'une bonne performance demande d'être endurant, et donc de travailler le souffle ou les muscles : une nouvelle génération où sport et e-sport se conjuguent.

Garder la première place

La photographie actuelle de l'e-sport en Corée du Sud présente un engouement populaire (on estime à 10 millions le nombre de spectateurs réguliers des compétitions) dans un environnement favorable, puisque 75% des Coréens déclarent jouer aux jeux vidéo (jeux mobiles inclus) et que le haut niveau est toujours performant, sponsorisé par de puissants conglomérats (ou « chaebols ») tels que HTC, SK ou Samsung. Le marché de l'e-sport en Corée est ainsi estimé à 5 milliards de dollars par an. D'un simple loisir, le jeu vidéo est ainsi devenu un poids lourd économique.

Signes de la forme étincelante de la pratique, les villes de Séoul et Busan ont accueilli les derniers « Worlds » de League of Legends. Pour l'hymne de l'épreuve, ce sont les filles de NewJeans, la nouvelle sensation de la K-pop signée chez Hybe (la compagnie derrière BTS), qui ont été choisies. Comme une expression chimiquement parfaite de la *hallyu*, le quintet féminin chante et danse sur le titre *Gods* juste avant le duel final. De quoi attirer les fans de musique vers le jeu vidéo et stimuler la mélomanie des amateurs d'e-sport, le tout devant 6 millions de spectateurs en ligne et 17 000 spectateurs massés dans le Gocheok Sky Dome de Séoul. En demi-finales, 3 équipes chinoises et une équipe coréenne : T1. Malgré l'adversité, ce sont bien les coréens qui se sont imposés à domicile pour rendre la fête parfaite. Cette année, les « Worlds » se dérouleront du 17 au 27 octobre à l'Adidas Arena de Paris pour les quarts et les demi-finales, et à Londres le 2 novembre pour la grande finale. Pour un nouveau sacre coréen ?

Neguin, Hong 10, Menno, Junior, Taisuke et Wing posent pour un portrait lors du Red Bull BC One All Stars Tour à Séoul, en Corée du Sud, le 26 septembre 2017. © Little Shao / Red Bull Content Pool

Le Breaking coréen / Chronique d'un podium annoncé !



Par Shéyen GAMBOA
Journaliste et commentatrice JO 2024 breaking pour Eurosport

Or, argent, ou bronze ? Le break, grande nouveauté de ces Jeux Olympiques de Paris 2024, captivera sans aucun doute le public du monde entier, les 9 et 10 août prochains. La Corée, qui brille sur la scène internationale depuis 2001, fait partie des nations les plus attendues sur le podium ! Flashback des trottoirs du Bronx aux plus grandes scènes du monde, en passant par les plateaux télévisés de Séoul.

Stade Roland Garros, samedi 21 octobre 2023.

La tension est à son comble pour cette finale internationale du Red Bull BC One, 20^{ème} édition, la compétition ultime de breakdance, autrefois appelé breakdance. Plus de 8 000 spectateurs se sont rendus sur le court central transformé, pour l'occasion, en arène survoltée. Au cœur de l'enceinte, le duel de deux breakers, gladiateurs de notre temps, sans armes ni violence, mais avec la même rage de vaincre.

Visualisez-vous la scène : à droite, le Coréen Kim Hong Yeol dit Hong 10 et à gauche le Canadien, d'origine coréenne, Phil Kim dit Phil Wizard. Ces deux « athlètes » patientent devant les juges internationaux, en attendant leur sort. L'enjeu est de taille ! Qui de Hong 10, 39 ans, déjà double vainqueur de cette ultime compétition (2006 à Rio et 2013 à Séoul), ou

de Phil Wizard, 27 ans, le breakeur le plus attendu de la compétition, arrachera la victoire à Paris et deviendra, aux yeux de tous, le meilleur breaker du monde, mais également un immense espoir de médaille olympique pour sa nation, à moins d'un an de Paris 2024 ? Au bout du suspense, la troisième victoire pour le Coréen ! Hong 10, le breaker le plus âgé à avoir remporté cette compétition, est en route pour les qualifications des JO 2024 à Paris, avec l'équipe coréenne.

Aux origines...

Les 9 et 10 août prochains, le breaking fera son entrée, pour la première fois aux Jeux Olympiques, place de la Concorde, en tant que « nouveau sport ». Une longue épopée depuis les trottoirs du Bronx, à New York, à la fin des années 1960. Dans une ville empreinte d'une grande criminalité et d'une pauvreté qui gangrène les quartiers nord, les communautés afro-américaine et latino mélangent leurs rythmes et leurs pas de danse à l'occasion de fêtes locales, se défiant en danse au milieu de cercles formés par des spectateurs en liesse.

Au milieu des années 1970, danse, musique, art graphique portés par cette jeunesse du Bronx se regroupent en une culture, qui paille à l'ennui en « transformant l'énergie négative des quartiers en

actions artistiques ». Celle-ci sera baptisée « hip-hop ». Au début des années 1980, alors que ce foisonnement culturel s'est éteint dans son berceau, quelques danseurs (autrement appelés « breakers » ou « BBoys » et « BGirls ») organisent des « shows de rue » à Manhattan. Ils ne tardent pas à se faire remarquer par le public curieux des fashionistas et des journalistes... Le breaking renaît de ses cendres et trouve de l'admiration dans les yeux d'un nouveau public... le grand, cette fois. Le cinéma - avec les pionniers du breaking, les Rock Steady Crew - mais aussi les défilés de mode, se saisissent du phénomène. La soirée d'intronisation du président Ronald Reagan, en 1985, ne manquera pas de mettre en lumière cette nouvelle culture prometteuse et inclusive qu'est le breaking, avec un groupe mythique, les New York City Breakers. Cette culture traverse pour la première fois l'Atlantique en novembre 1982, avec le New York City Rap Tour, direction Paris, porte vers l'Europe...

Le breaking et la culture hip-hop débarquent en Corée

Depuis la guerre de Corée, la présence des forces américaines sur le territoire sud-coréen traîne avec elles leur culture, tout particulièrement au cœur de Séoul, dans le district de Yongsan, où se situe leur

Le canadien d'origine coréenne Phil Wizard, à droite, affronte le coréen Hong 10 lors d'une battle au studio FXL à Séoul, le 20 octobre 2022. © SonStar / Red Bull Content Pool



Phil Wizard

Hong 10

Phil Wizard, à droite, affronte Hong 10 lors de la finale mondiale Red Bull BC One au Court Philippe-Chatrier du stade Roland Garros à Paris le 21 octobre 2023. © Martha Cooper / Red Bull Content Pool



quartier général. Les soldats américains investissent la zone d'Itaewon. « Les boîtes de nuit y sont réservées uniquement aux forces américaines dans un premier temps, souligne Amaury Mayaya, expert et créateur de contenus. Puis, à la suite de l'ouverture de ces night-clubs au peuple coréen et aux autres musiques, moins folkloriques, le hip-hop va pouvoir se diffuser... Le Moon Night-Club, fondé en 1989, revient souvent dans cette histoire. C'est là que les soldats afro-américains qui voulaient danser se retrouvaient. Ce club est alors fréquenté par de futures personnalités marquantes du Korean hip-hop ou encore de la K-pop ! Notamment le groupe Deux ». Histoire d'influences. Ça y est, la Corée s'est prise dans les filets du hip-hop. 1998, une bande dessinée populaire voit le jour : *Hip Hop* de Kim Soo-Yong, qui traite des aventures d'un groupe de breakers. Cette série inspirera de nombreux danseurs coréens et européens.

Les cassettes VHS importées de battles venues des États-Unis et d'Europe permettent aux jeunes danseurs de découvrir les nouveautés. Les battles made in Corée se multiplient et gagnent le pays. Amaury Mayaya précise « La légende raconte que le premier battle de Hong 10 a été diffusé, en direct à la TV. Celui-ci était organisé pour la nouvelle année lunaire en 2001, sur la chaîne SBS. » L'engouement des

médias et du gouvernement pour ces jeunes breakers est alors croissant.

Le service militaire appelle les jeunes Coréens assez tôt. C'est donc avec urgence que les danseurs vivent leur break. Réussir les mouvements les plus impressionnants et les faire évoluer rapidement devient primordial pour des breakers comme Hong 10, Virus, The End, les frères Skim et Wing, Pocket... Leur breaking s'écrit avec de grandes phases athlétiques qui seront la signature du style coréen, puissant et particulièrement aiguisé.

Le Battle of The Year (BOTY) à Braunschweig, en Allemagne, accueille les premiers BBoys coréens en 2001. Visual Shock, crew historique né en 1996 à Séoul, y reçoit le prix du meilleur show. Depuis cet événement, les Coréens ne quitteront plus la scène breaking mondiale et son podium. En 2002, c'est au UK BBoy Championship à Londres qu'ils vont s'illustrer en remportant la finale, face à un crew (équipe) français légendaire, les Vagabonds. La team coréenne Expression arrachera son premier titre au BOTY.

En 2007, au moment où la Corée développe son « soft power » pour l'attractivité du pays à l'international avec le slogan « Korea Sparkling » (« Corée pétillante »),

le gouvernement nomme l'un des meilleurs crews coréens de breaking Gamblerz (aujourd'hui Flow XL) « Ambassadeurs de l'organisation coréenne pour le tourisme ». Tout un symbole. C'est désormais l'Europe et les États-Unis qui regardent le break coréen avec inspiration. De grands événements nationaux de breaking tels que le R16 à Séoul deviennent des passages incontournables pour tout breaker qui souhaite asseoir sa réputation internationale. Sur le sol coréen, les grands événements comme le Battle Pro organisent désormais des qualifications. Le breaking coréen a définitivement marqué l'histoire de la discipline, que font briller particulièrement deux grandes figures présentées ci-après...

Hong 10 : à 40 ans, il est l'un des meilleurs breakers du monde !

Membre des crews 7Commandoz, Flow XL et Red Bull BC One All Stars, Hong 10 est l'un des meilleurs breakers au monde, mais aussi l'un des plus humbles. Il a gagné sa réputation grâce à ses performances incroyablement originales et sa capacité à innover constamment.

Kim Hong Yeol est né en 1984 à Séoul. Il commence à danser en 1998, à l'âge de 14 ans, lorsqu'un ami lui montre quelque pas de breaking. Kim Hong Yeol décide qu'il pourra le surpasser en peu de temps. Chose faite en moins d'une semaine ! Ses instructeurs lui inculquent l'originalité. Hong 10 a depuis créé bon nombre de mouvements emblématiques. Rares sont les breakers dont un mouvement porte leur nom. C'est le cas de Hong 10, avec les célèbres « Hong 10 Freezes ». Ce Coréen a acquis un statut légendaire au fil des années. Il remporte son premier titre Red Bull BC One en 2006 à São Paulo, au Brésil, et sa deuxième ceinture en 2013, à domicile, à l'occasion de la 10^{ème} édition du Red Bull BC One, qui s'est jouée à Séoul. La même année, il prend la 2^{ème} place aux Jeux asiatiques de Hangzhou, en Chine.

Parmi ses autres victoires, on compte notamment celles au UK BBoy Championship du Royaume-Uni à Londres, au Freestyle Session de Los Angeles et au Silverback Open à Philadelphie. En 2020, il relève un défi de taille : 32 rounds à Taiwan contre l'un des meilleurs bboys du pays, Hurricane. Dans une incroyable démonstration d'endurance, il n'a pas perdu un seul round ! En 2021,

Le b-boy Hong 10 se produit au Red Bull BC One Cypher à Séoul, le 30 mars 2024. © SonStar / Red Bull Content Pool



BBoy Wing pose pour un portrait lors du Red Bull BC One Cypher Korea à l'Adidas Originals Flagship Store à Séoul, le 26 mai 2018. © Little Shao / Red Bull Content Pool

il relève le défi d'affronter 10 breakers d'affilée, enchaînant des rounds consécutifs, sans interruption, à Las Vegas. Le résultat est sans appel : il remporte le battle. Après trois blessures, il arrache son troisième titre au Red Bull BC One à Paris, en 2023. Hong 10 prépare actuellement les qualifications afin de participer, à l'âge de 40 ans, aux Jeux Olympiques de Paris 2024. Hong 10 est sans aucun doute une icône du break !

BBOY WING

L'un des breakers les plus légers de la planète !

Le coréen Wing est célèbre pour la légèreté de ses mouvements pourtant très puissants. Né en Corée du Sud, Kim Heon Woo, alias BBoy Wing, est membre des équipes Jinjo, 7Commandoz et Red Bull BC One All Stars. L'un des BBoys sud-coréens les plus accomplis sur la scène internationale, Wing a commencé à percer en 1999, alors qu'il n'avait que 11 ans. Son frère, BBoy Skim a eu une grande influence sur lui. Doté d'une fluidité sans pareille, Wing s'efforce d'être artistiquement créatif lorsqu'il crée ses combinaisons, ayant travaillé dur pendant des années pour développer un break d'une précision parfaite.

BBoy Wing est connu dans le monde entier pour ses mouvements aériens et circulaires, voire sphériques.

Il a une capacité incomparable à exécuter le mouvement nommé « 2000 » à une vitesse incroyable, et à cumuler un grand nombre de rotations. Son nom, ce BBoy de haut vol l'a choisi justement pour son goût prononcé pour les mouvements aériens. Wing a un palmarès international à faire pâlir d'envie : Red Bull BC One 2008 à Paris, finale mondiale du BOTY à Montpellier, Championnats britanniques de 2012 à Londres, Silverback Championship à Philadelphie en 2017, sans oublier les Freestyle Sessions 2011, 2015 et 2018 à Los Angeles !

Wing a également des années d'expérience en tant qu'artiste professionnel, ayant créé et joué des spectacles dans le monde entier. Il continue de se fixer de nouveaux objectifs toujours plus élevés !

CONCLUSION

Rendez-vous, donc, Place de la Concorde à Paris les 9 et 10 août prochains, pour voir s'affronter les meilleurs BBoys et BGirs de la planète, dont les Coréens feront sans aucun doute partie. Prochaines grandes échéances post JO : les Jeux Mondiaux en Chine en 2025 et les Jeux Olympiques de la Jeunesse à Dakar au Sénégal, l'année suivante. Le breaking, un sport artistique, mais aussi une danse sportive, qui poursuit sa conquête du monde.



De l'ombre à la lumière : les films de sport coréens

Par Bastian MEIRESONNE

Programmateur de cinéma asiatique et auteur de *Hallyuwood – Le Cinéma coréen*

Les Jeux Olympiques de Paris 2024 offrent une belle occasion pour passer en revue les films de sports, un sous-genre véritablement à part dans l'histoire du cinéma coréen et étroitement lié à l'évolution des disciplines sportives au cours des dernières décennies. Le texte prend comme point de départ *Road to Boston* (Kang Je-kyu, 2023), un récent long-métrage basé sur un événement historique passionnant, pour ensuite offrir un rapide aperçu des différentes catégories et des périodes-clés du genre.

Un parcours de légende

En 2023, Kang Je-kyu, célèbre réalisateur de *Nom de Code : Shiri* (1999) et *Frères de Sang* (2005), fait son retour sur le devant de la scène après huit ans d'absence avec le film-événement *Road to Boston*. Le cinéaste se penche cette fois sur un chapitre fascinant de l'histoire (sportive) coréenne : la participation de l'athlète Suh Yun-bok au marathon international de Boston en 1947.

Road to Boston explore en fait deux événements historiques : le premier concerne Sohn Kee-chung, détenteur du record du monde au marathon de Tokyo en 1935 et qui est devenu ensuite le premier athlète coréen à remporter une médaille d'or aux Jeux Olympiques de Berlin en 1936 ; mais en raison de l'occupation de la Corée au moment de l'exploit, sa victoire a été attribuée au... Japon. Sohn Kee-chung se reconvertis par la suite en tant qu'entraîneur.

Le véritable enjeu de *Road to Boston* réside donc non seulement dans l'éventuelle performance sportive de Suh Yun-bok, jeune coureur pris sous l'aile de Sohn Kee-chung, mais également dans leur quête commune pour décrocher la toute première récompense d'un athlète coréen dans une compétition mondiale.

La différence aux poings – les films de boxe coréens

Road to Boston n'est que le dernier d'une longue série de films de sport, qui démarre en 1959 avec la réalisation de *A Vanished Dream* (No Pil). Ce premier long-métrage donne également naissance à l'un des sous-genres les plus populaires : les films de boxe. La boxe, introduite par l'occupant japonais dans les années 1920, fusionnait l'éthique du bushido avec le concept de christianisme musculaire, mouvement philosophique anglais du milieu du XIX^e siècle. Celui-ci prônait le devoir patriotique, la discipline, le sacrifice de soi, la masculinité, ainsi que la beauté morale et physique de l'athlétisme.

En 1917, le Japon s'associe avec l'UCJG (Union Chrétienne de Jeunes Gens, plus connue sous son nom international de YMCA) pour ériger un premier complexe sportif au cœur de Tokyo. En 1920, un second édifice est construit dans la ville occupée de Séoul, afin de promouvoir des sports occidentaux inédits tels que le basketball, le volleyball, la natation, et... la boxe. Cette discipline gagne rapidement en popularité, donnant naissance à une génération d'athlètes coréens qui participent dès les années 1930 à des compétitions internationales, dont les Jeux Olympiques de Berlin en 1936.

La boxe est également un thème populaire sur le grand écran. C'est un genre indissociable du développement du cinéma américain dès les débuts du Kinétoscope en 1891. De nombreux articles de presse témoignent de son exportation en Corée, d'abord par la projection de courts-métrages tels que *Leonard-Cushing Fight* et *Boxing Cats* (tous deux de William Kennedy Laurie Dickson en 1894) dans les années 1900, puis, celle de longs-métrages dédiés comme *Le Dernier Round* (Buster Keaton, 1926) et *Le Ring* (Alfred Hitchcock, 1927).

La réalisation du tout premier film coréen de boxe, *A Vanished Dream*, coïncide avec les sorties successives en Corée en 1959, des classiques américains *Plus dure sera la chute* (Mark Robson) et *Marqués par la Haine* (Robert Wise). *A Vanished Dream* raconte l'histoire d'un boxeur professionnel alcoolique, qui est repris en main par son entraîneur afin de remporter la médaille d'or aux Jeux Olympiques de Rome en 1960. Le film connaît un immense succès, tout comme (ou, plutôt, à cause de) la chanson-titre interprétée par l'acteur vedette Choi Mu-ryong.

Dans la foulée sort *A Bloody Fight* (Kim Muk, 1959), un long-métrage produit par la Fédération Coréenne de Boxe, avec l'acteur Park No-sik, qui perd huit kilos au cours d'un entraînement intensif pour préparer au mieux son rôle ; l'échec du film, jugé trop sombre et violent, met temporairement fin au genre.

Le véritable âge d'or des films de boxe a lieu dans les années 1980, avec la sortie successive de *Little Big Man* (Kim Soo-hyung, 1986), *Son of God* (Ji Young-ho, 1986), *Ring of Hell* (Jang Young-il, 1987) et *Poem of the Chameleon* (No Se-han, 1988). Cet engouement est en grande partie attribuable au succès, à la même période, des boxeurs coréens Shin Joon-sup et An Young-su, respectivement médaillés d'or et d'argent aux Jeux Olympiques de Los Angeles en 1984, et des champions du monde Chang Jung-koo (1983 – 1988) et Moon Sung-kil (1990 – 1993).

Champion (Kwak Kyung-tae) marque le premier succès public, se classant 9^e au box-office de 2002 avec 1,7 million de spectateurs. Le film retrace le tragique destin du boxeur coréen Kim Duk-koo, décédé le 17 novembre 1982 des suites de ses blessures lors de sa quête du titre de champion du monde. Sa mort entraîne carrément la décision mondiale de réduire le nombre de rounds de 15 à 12. La sortie régulière de titres tels que *Crying Fist* (Ryoo Seung-wan, 2005), *My Punch-Drunk Lover* (2019), *Fighter* (Jero Yun, 2020) et *Count* (Jin Seon-kyu, 2023) témoigne de l'intérêt continu des producteurs et du public pour les films de boxe coréens.



A Vanished Dream (No Pil, 1959).
© Korean Film Archive

À coups sûrs – les films de baseball coréens

Le baseball est arrivé en Corée en 1905 par le biais du missionnaire américain Philip L. Gillett, qui organisait régulièrement des matchs dans sa paroisse. Bien que ce sport soit devenu rapidement populaire, son expansion a été entravée par l'occupant japonais, qui considérait le baseball comme un « outil potentiel de nationalisme coréen ». Une anecdote édifiante, mais relayée avec beaucoup d'humour dans la comédie historique *YMCA Baseball Team* (Kim Hyun-seok, 2002) avec l'immense Song Kang-ho (*Parasite*, *Memories of Murder*) dans le rôle principal.

L'organisation du 5^e Championnat Asiatique de Baseball à Séoul en 1963 entraîne la réalisation du tout premier film de baseball, *The Man's Tears* (Kim Kee-duk). Ce long-métrage raconte l'histoire d'un entraîneur de baseball (Kim Seung-ho), obsédé par l'idée de faire gagner une équipe de perdants. Le jour de leur première victoire est également celui du décès de son épouse délaissée depuis trop d'années. *The Man's Tears* est donc davantage un bon vieux « mélodrame à l'ancienne », qu'un film promotionnel pour ce sport...

Le film de baseball connaît son vrai essor dans la Corée des années 1970 : le sport est devenu immensément populaire dans les lycées au fil des décennies sous l'occupation américaine, avec l'organisation



Rocking Horse And A Girl (Lee Won-se, 1976).
© Korean Film Archive

de plusieurs championnats nationaux interscolaires. La victoire historique du lycée Gunsan, lors de la 26^e Coupe du Lion d'Or en 1972, contre le champion en titre de Busan, déclenche une série de films dédiés au sport comme *Rocking Horse and a Girl* (Lee Won-se, 1976), *Prayer of a Girl* (Kim Eung-cheon, 1976) et *Standoff! This is the Beginning of Games* (Jung In-yeop, 1977). Certains de ces films incluent, au casting, de vrais joueurs des équipes lycéennes de baseball, dans le but d'attirer les publics adolescents.

La professionnalisation du sport avec la création de la Ligue Coréenne de Baseball en 1982 et l'organisation des Jeux Olympiques d'été de Séoul de 1988 donnent lieu à une nouvelle vague de titres, tels que *Champions of Tomorrow* (Kim Jeong-il, 1982), *Tiger without Tears* (Lee Hyuk-soo, 1984) et *Lee Jang-ho's Baseball Team 1 & 2* (Lee Jang-ho, 1986 et Cho Min-hee, 1988).

Actuellement, le baseball est l'un des sports les plus populaires en Corée, attirant chaque année plus de dix millions de spectateurs dans les stades. Des joueurs coréens comme Lee Jung-ho et Bae Ji-hwan intègrent régulièrement de prestigieuses équipes aux États-Unis. Cet engouement continue également à se refléter sur le grand écran avec des films comme *Someone Special* (Jang Jin 2004), *Glove* (Kang Woo-seok, 2011) et *Baseball Girl* (Choi Yun-tae, 2019).

Pieds et poings liés – les films de taekwondo coréens

L'origine du taekwondo remonte à l'ère des Trois-Royaumes (-50 avant J-C.). En 1971, en plein âge d'or mondial des films de kung-fu, cet art martial est officiellement élevé au rang de « sport national » en Corée. La maison de production Hapdong Films décide alors de produire « des films de taekwondo de qualité » pour se démarquer justement des nombreuses productions tournées chaque année dans d'autres pays asiatiques.

Leur film *Bruce Lee, le Tigre de Mandchourie* (Lee Doo-yong, 1974) rencontre un immense succès, incitant 13 des 14 sociétés de production existantes à l'époque à leur emboîter le pas. Des titres tels que *Bruce Lee crie vengeance* et le dyptique *Returned Single-legged Man 1 & 2* (tous réalisés par Lee Doo-yong en 1974) sont distribués à l'échelle mondiale ; mais, malheureusement, ils ne sont pas du tout identifiés comme des productions coréennes, mais diffusés comme des « films de kung-fu » pour profiter de l'engouement pour les productions hongkongaises des studios Shaw Brothers à cette époque.

Le premier Championnat du Monde de Taekwondo à Séoul en 1973 inspire également des producteurs de films d'autres genres à inclure des séquences de taekwondo dans leurs productions. En 1976, les cinéastes Yu Hyun-mok et Kim Cheong-ki unissent leurs forces (et leurs fonds) pour réaliser le long-métrage d'animation *Robot Taekwon V*. Ce film est clairement « inspiré » du dessin animé japonais à succès

Mazinger G (1972-74) diffusé à la télévision coréenne à la même époque. Il met en scène un robot géant ressemblant étrangement au personnage historique de l'amiral Yi Sun-sin (1545-98) et qui défend la Corée des attaques de soldats hostiles (nord-coréens ?) grâce à des prises de taekwondo...

Ce long-métrage remporte un immense succès et déclenche une série de films d'animation anti-communistes diffusés dans les écoles. Parmi eux, il y a les six (!) suites de *Robot Taekwon V* (Kim Cheong-ki, 1976-96), mais aussi *77 Group's Secret* (Park Seung-cheol, 1978) et *General Ttori* (Kim Cheong-ki, 1979). Le taekwondo infiltre également d'autres genres cinématographiques, comme les films pour enfants avec *Experience* (Kim In-soo, 1978), les comédies scolaires pour adolescents avec *Tomboys of School* (Seok Rae-myung, 1977) et les thrillers d'espionnage avec *Killing Blow* (Park Ho-tae, 1977).

Les films de taekwondo déclinent en même temps que les productions martiales durant la seconde moitié des années 1980. Contrairement à d'autres genres, comme les films de boxe, ils n'ont jamais connu de regain d'intérêt, à l'exception d'une médiocre tentative manquée avec *Spin Kick* (Nam Sang-guk, 2004).



Punch Lady (Kang Hyo-Jin, 2007).
© Korean Film Archive



As One (Moon Hyun-Sung, 2012)
© 2012 CJ E&M CORPORATION, ALL RIGHTS RESERVED



Rebound (Jang Hang-jun, 2023). © 2023 NEXON Korea Corporation, B.A. ENTERTAINMENT, WALKHOUSECOMPANY ALL RIGHTS RESERVED

En route vers la victoire – les films de sport du renouveau du cinéma coréen

Contrairement à la plupart des autres pays du monde (à l'exception de l'Inde), où le genre ne représente qu'une infime partie des titres produits chaque année, les films de sport coréens connaissent un véritable engouement depuis vingt-cinq ans. Cela témoigne une fois de plus de la belle vitalité et de l'éclectisme du cinéma coréen depuis son renouveau en 1997, qui se caractérise notamment par sa capacité constante à savoir se renouveler et se réinventer.

Les films de sport coréens se sont considérablement diversifiés. Alors que la plupart des longs-métrages du passé se concentraient sur la boxe, le baseball et le taekwondo (à quelques rares exceptions), les films des années 2000 ont exploré une multitude de sports : le catch dans *Foul King* (Kim Jee-Woon, 2000), la course à pied dans *Marathon* (Jeong Yun-cheol, 2005), le patin à roulettes dans *The Aggressives* (Jeong Jae-Eun, 2005), les courses équestres dans *Grand Prix* (Yang Yun-ho, 2010), le *jogku* (un sport national, mélange de foot et de volley) dans *King of Jogku* (Woo Moon-gi, 2013), le golf dans *Mr. Perfect* (Kim Myeong-gyun, 2014), la natation synchronisée dans *Mermaid Unlimited* (O Muel, 2017) ou le *gumdo* (art martial traditionnel coréen du sabre) dans *Iron Mask* (Kim Sung-hwan, 2023)...

Le genre a également évolué des traditionnels récits individuels « d'héros nationaux » vers ceux d'exploits collectifs. *Take Off* (Kim Yong-hwa, 2009) retrace ainsi l'improbable histoire de la toute première équipe nationale de saut à ski, qui a réussi à participer aux Jeux Olympiques d'Hiver au Japon en 1998. *Dream* (Lee Byeong-Hun, 2023) raconte l'exploit d'une formation coréenne participant à la Coupe du Monde de Football des Sans-Abri.

Une autre particularité dans l'évolution des films de sport des années 2000 a été l'accent mis sur les personnages principaux féminins. En fait, avant l'avènement du genre à partir de la seconde moitié des années 1950, il y avait déjà eu un film en 1930 retracant un exploit sportif : *Be a winner, Sun-i* (Kim Tae-jin) raconte l'histoire d'une jeune paysanne qui tente de gagner une course scolaire pour rendre son père malade fier.

Ce long-métrage n'est pas strictement un film de sport, mais fait plutôt partie d'une série de productions socio-réalistes tournées entre 1926 et 1937 pour refléter la dure vie en Corée sous l'occupation japonaise. Ce qui est intéressant, c'est que le personnage principal soit une femme, alors que les films de sport des décennies suivantes étaient exclusivement centrés sur des histoires d'hommes.

Cette tendance s'est finalement inversée dans les années 2000 avec, notamment, le portrait de boxeuses dans *Punch Lady* (Kang Hyo-Jin, 2007) et *Fighter* (Jero Yun, 2021) et celui d'une femme prête à tout pour devenir joueuse professionnelle de baseball dans *Baseball Girl* (Choi Yun-tae, 2019). Les films de sport collectifs se « féminisent » à leur tour : *Forever the Moment* (Lim Soon-ry, 2008) revient sur l'exploit des handballeuses coréennes aux Jeux Olympiques d'Athènes de 2004. *As One* (Moon Hyun-Sung, 2012) retrace l'histoire d'une équipe composée de joueuses coréennes du Nord et du Sud au Championnat du monde de tennis de table en 1991 et *Take Off 2* (alias *Run Off*, Kim Jong-hyun, 2016) retrace la folle aventure de la toute première formation de hockey féminine.

La rançon du succès

Ces dernières années, les principales plateformes de streaming telles que Netflix, Disney+ et Apple TV+ ont porté une grande attention au marché coréen. Toutes investissent des sommes record pour acquérir des titres déjà existants et financer du contenu original. Les productions coréennes généralement mises en avant sont les films fantastiques, d'action et les comédies romantiques ; mais depuis quelque temps, des plateformes comme Netflix ont enrichi leur catalogue de films de sport comme *Run Off*, *Forever the Moment*, *Dream* et *Rebound* (Jang Hang-jun, 2023) contribuant ainsi à donner une visibilité mondiale inédite au genre.

Le dévouement de Sohn Kee-chung et de Suh Yun-bok pour décrocher la première médaille de leur pays n'aura donc pas été en vain : désormais, les exploits sportifs coréens captivent l'attention du monde entier, d'abord à travers le cinéma, mais aussi grâce à leur forte présence dans les compétitions mondiales, parmi lesquelles les Jeux Olympiques d'été de Paris.

Kim Jong Wan, l'expert qui a fait de son art (martial) un sport populaire

Par Jean-Yves RUAUX
Journaliste



Kim Jong Wan à Houlgate, avril 2006.

Le taekwondo olympique tiendra la scène au Grand Palais du 7 au 10 août (le para taekwondo, quant à lui, s'y disputera du 29 au 31 août). L'art martial coréen est passé, en peu d'années, de sport de démonstration (Séoul, 1988) à discipline officielle (Sydney, 2000), grâce à l'obstination de dirigeants impliqués comme le maître rouennais Kim Jong Wan, 9° dan de taekwondo. Un expert qui, en France, a fait passer son art de l'ombre à la lumière.

Le pionnier

Peut-on oublier que lorsqu'il débarque à Paris en 1979, à Montpellier (1981-1985) puis à Rouen (1985), Kim Jong Wan fait figure de pionnier ? Depuis, il a initié des générations de Normands, sportifs de base et doyens d'universités, à la pratique et à l'éthique du taekwondo. Il leur a appris que sa discipline est un art de bien se comporter plus qu'un sport de combat. On est en 1962, à Daegu. Kim a 11 ans lorsqu'il entame son apprentissage du gongsudo (공수도), le karaté version coréenne, dans son quartier. Le taekwondo n'a pas encore acquis d'identité officielle forte. La notoriété internationale lui vient au cours des années 1970. Dès lors tout va très vite. 1971 : Kim a 20 ans lorsqu'il est enrôlé dans les forces spéciales coréennes

pour son service militaire. Les photos d'alors et celles de la presse française des années 80 montrent un jeune lutteur au regard aussi intense que celui de Bruce Lee, l'acteur grâce à qui le taekwondo crèvera l'écran.

Une ambition en trois syllabes

1972. À peine plus de 21 ans et déjà 5^e dan ! Kim est alors l'instructeur des gardes du corps du président de la République Park Chung-hee. Il a 24 ans (1975-1976) lorsqu'on l'envoie initier la gendarmerie et la police de l'Ouganda d'Idi Amin Dada à ses techniques. Maître Kim Jong Wan est donc à lui seul un morceau de l'épopée du taekwondo (le nom de la discipline date de 1955 seulement !). Pourtant, ce sport condense 2 000 ans d'histoire coréenne avec une sacrée ambition en trois syllabes (태, 태, « frapper du pied », 권, kwon, « frapper du poing », et enfin 도, do, « méthode, art de vivre, voie spirituelle »).

Trésor national vivant

Kim, le Normand taiseux, préfère les actes aux paroles, mais il est un véritable trésor national vivant par la magnitude de son expérience. Mais appartient-il à la Corée ou à la Région Normandie de lui décerner cette dignité pour l'inscrire au panthéon des personnalités qui ont forgé l'esprit de la région, avec Guillaume le Conquérant, Flaubert, Arsène Lupin, Edith Piaf, Annie Ernaux... ?

La Nobel de littérature (2022), Rouennaise, comme lui, serait bienvenue de lui prêter la plume pour qu'enfin Kim écrive l'ouvrage de sa vie. Celui où il livrera la quintessence d'une aventure exceptionnelle qui a débuté à Daegu il y a soixante ans.

J'ai pu, en toute liberté, venir le voir de Paris, lui et Mme. Nam, son épouse, la sculptrice de statues de bois au visage énigmatique, car ils rentraient de Séoul pour un week-end sans compétition à l'agenda ! Le couple vit dans un bel appartement clair dont la terrasse domine la vallée de la Seine près de l'université où maître Kim a enseigné sa discipline durant des décennies. Mais lui proposer une séquence de combat aurait été plus aisément que de le tenir assis à répondre à des questions. Car l'âge n'a pas de prise sur l'énergie du pédagogue.



Kim Jong Wan aux côtés de Jean-Yves Ruaux. Photo : Jean-Yves Ruaux

Culture Coréenne : Peut-on parler d'une philosophie du taekwondo ?

Kim Jong Wan : Absolument. Elle est fondée sur les cinq principes élémentaires de la vie. Ce sont eux qui en régissent la pratique. Car cet art martial n'est pas seulement un sport. C'est un chemin de vie, une voie vers la sagesse. Et ces cinq principes en constituent l'éthique.

Pouvez-vous rappeler ces valeurs fondatrices ?

Bien sûr. Ye-üi, (예의), c'est la courtoisie, la politesse, l'hygiène. À placer au sommet de l'échelle ! Yom-ch'i (영치) insiste sur la loyauté, l'intégrité, le sens de l'honneur, de la justice. In-nae (인내) dit la persévérance, l'endurance. Kük-ki (극기) affirme la maîtrise de soi, le respect, le courage, le sacrifice. Enfin, Baek-chölkul-pul-kul (백절불굴) marque la combativité, la fermeté inébranlable. Le pratiquant doit se montrer indomptable.

Quel rôle l'éthique joue-t-elle ?

Elle unifie le travail des pratiquants. Elle régit leur activité. Le taekwondo est un « art martial ». La compétition en est la vitrine, mais elle ne reflète qu'une infime partie de la pratique. Les passages de grades sont la clé pour évaluer la progression d'un individu dans la discipline, mesurer ses progrès avant tout au plan mental et au physique. La pratique régulière des mouvements de base permet à chacun d'améliorer sa technique tout en s'imprégnant davantage de l'esprit de son art.

Le taekwondo est donc un art de vivre.

Totalement. Apprendre le taekwondo, ce n'est pas s'initier à une façon de se défendre, mais à une manière d'être. Il améliore la confiance que l'on a en soi, mais sans pousser ce sentiment à l'extrême, sans aller jusqu'à l'envie de dominer, ou de s'enfermer dans ce que l'on croit être « sa » vérité. Le taekwondo est une éducation, un art de canaliser et de sublimer sa violence. Il enseigne le respect d'autrui et l'aptitude à se conformer à un ensemble rigoureux de règles. Un ensemble de principes qui, transposés dans la vie sociale, aident à mieux vivre et travailler avec les autres.

On vous voit en parfaite forme aussi bien physique que cérébrale. Vous avez une recette ?

(Sourire) La pratique du taekwondo permet, à force d'entraînement, de développer sa force physique et sa force mentale en accroissant son équilibre personnel. Cet équilibre est la meilleure des voies pour se contrôler, pour savoir utiliser toutes ses forces, les bonnes, comme les mauvaises !

Vous me parlez du yin et du yang !

Tout à fait. Le yin et le yang, c'est la source même de l'équilibre humain, le jour et la nuit, l'eau et le feu. Chaque élément s'équilibre avec son contraire. Femme

ou homme, pratiquer le taekwondo aide la personne à bien maîtriser sa vie d'enfant, d'adolescent puis d'adulte. La pratique du taekwondo confère à l'individu une aptitude à faire face à toute les situations. Sang-froid et clairvoyance. Le sage ne réagit pas à chaud. Il prend son temps afin de parvenir à la solution qui lui convient. Ce qui ne signifie pas que ce soit toujours la bonne.

Où en était le taekwondo en France, lorsque vous êtes arrivé en 1979 ?

C'était le tout début, en Europe, en France surtout. L'Espagne avait pris un peu d'avance. Plusieurs de mes amis s'y étaient installés. Le contact se faisait plus facilement avec les Espagnols. En France, l'initiateur aura été le grand maître Lee Kwan-young. Le maître Kim Yong-ho et moi sommes arrivés sur ses talons. Personne ne connaîtait le mot même de taekwondo. On parlait davantage de « karaté volant ». Et le niveau était très bas.

Vous n'êtes pas arrivé ici par hasard...

Non. C'est le Dr. Kim Un-yong qui m'a fait venir en France, où j'ai débuté à Paris avant de rejoindre Montpellier et l'université de Rouen à l'instigation du Dr. Kim Yang-hee. J'y ai été diplômé d'un master de STAPS. Ce qui me plaisait ici, c'était la possibilité d'accéder à la théorie. Kim Un Yong était alors le président de la Fédération Mondiale de Taekwondo (1973-2004). Vice-président du Comité International Olympique (CIO), il a contribué à le hisser à son rang de discipline olympique. Il a créé le Kukkiwon (1973) à Gangnam, la maison-mère, le quartier-général du taekwondo mondial. C'est d'ailleurs là-bas que l'on passe tous les grades à partir de la ceinture noire.

Que peuvent espérer les Français du taekwondo aux Jeux Olympiques et Paralympiques ?

Pascal Gentil a obtenu une médaille de bronze en 2000 à Sydney puis à Athènes (2004), où Myriam Baverel a eu la médaille d'argent. Nous devons garder notre objectif : les belles récompenses, les médailles d'or. C'est là-dessus qu'on travaille. L'équipe de France a fait ses dernières préparations en Corée. Je serai en France durant les jeux. J'aurai peut-être à donner quelques conseils. Mais je ne m'occupe pas de l'équipe de Corée. J'enseigne ici depuis l'époque de Giscard, de Mitterrand, et j'ai la nationalité française.

Comment vous êtes-vous adapté à la France ?

Avec un peu de mal au début, surtout que je n'avais pas appris le français à l'université. J'ai été choqué par le comportement des élèves, trop décontractés, trop libres. Il n'y avait pas d'esprit de combativité, rien de martial chez eux. Ni de politesse. Or, on doit saluer en s'inclinant en entrant sur l'aire de combat. Et en sortant aussi. C'est le respect. Le respect de l'autre, celui que l'on doit à ses parents. Ils ont progressé. Mais c'est à partir de la ceinture noire que l'on apprend la véritable philosophie. Avant, c'est du loisir !

Les soirées coréennes ne vous manquent pas ?

Pas vraiment. Il y avait beaucoup de fêtes et si on ne buvait pas, on était mal vu. J'ai quitté la Corée au temps de Park Chung-hee (1962-1979) qui avait redressé notre pays et je suis arrivé en France à 27 ans. Je ne buvais pas d'alcool. J'étais un peu perdu dans la langue. Et quand mes élèves m'emmenaient au café après l'entraînement, je prenais juste une petite bouteille de bière. Puis, j'ai commencé à apprendre à déguster avec discernement. Maintenant, j'adore le vin français.

Sitez-vous le taekwondo dans le sillage du Hallyu, la vague culturelle coréenne ?

Non, le taekwondo l'a précédée. Il a fait connaître l'existence de la culture coréenne au monde entier, bien avant les années 2000 où ont triomphé la K-pop, les dramas, le kimchi, le cinéma... Le taekwondo sur la scène mondiale, c'est 1988. Et ce n'est pas fini !

Le logo des Jeux Olympiques de Paris 2024



Le taekwondo aux JO de Paris

Cette année, les Jeux olympiques ont lieu du 26 juillet au 11 août, et les épreuves de taekwondo se concentrent du 7 au 10 août au Grand Palais. 8 catégories féminines et masculines ont été instaurées (F : -49 kg, -57 kg, -67 kg, +67 kg ; H : -58 kg, -68 kg, -80 kg, +80 kg). Près d'une quarantaine d'épreuves (qualifications, quarts de finale, demi-finales, repêchages, médailles...) se dérouleront dans cette enceinte entre le 7 à 9h30 et le 10 à 23h. Quant au para taekwondo, discipline apparue lors de la précédente édition des JO à Tokyo, les épreuves se dérouleront également au Grand Palais, du 29 au 31 août.

Pour plus d'informations :

<https://olympics.com/fr/infos/jo-paris-2024-calendrier-taekwondo>

<https://olympics.com/fr/paris-2024/information/calendrier-sports-paralympiques>

LIVRES



IMPOSSIBLES ADIEUX
de HAN Kang
Éditions Grasset

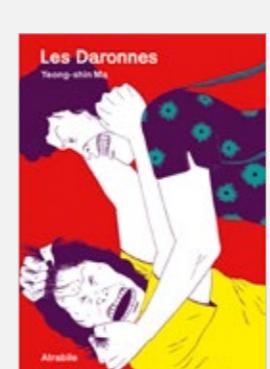
Un matin d'hiver, Gyeongha reçoit un message de son amie Inseon, hospitalisée à Séoul, lui demandant de la rejoindre sans attendre. Les deux femmes ne se sont pas vues depuis un court séjour ensemble sur l'île de Jeju. C'est là que réside Inseon et que, l'avant-veille de ces retrouvailles, elle s'est sectionné deux doigts en coupant du bois. Rapatriée sur le continent pour être opérée d'urgence, elle a laissé à Jeju son perroquet blanc qui risque de mourir sans nourriture... Ce nouveau roman de Han Kang, lauréat du Prix Médicis et du Prix Emile-Guiet de la littérature asiatique, nous fait voyager entre la Corée contemporaine et son histoire douloureuse. Traduit, présenté et commenté par Kyungran Choi et Pierre Bisou



HALLYU, K-CULTURE,
LA VAGUE CORÉENNE
de Rosalie KIM, Georges PALET
Éditions de La Martinière

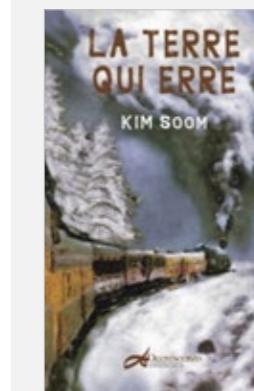
De Squid Game à BLACKPINK, du hanbok au webtoon, la hallyu – littéralement la « vague coréenne » - a déferlé sur le monde, installant la Corée du Sud au rang de puissance culturelle de premier plan.

Découvrez les origines de ce phénomène et son impact sur le cinéma, les séries TV, la pop, la danse ou encore la beauté et la mode. Experts et professionnels du divertissement sud-coréen vous entraînent dans les coulisses et décryptent les codes de cet univers créatif et dynamique.



LES DARONNES
de Yeong-shin MA
Éditions Atrabile

Yeon-lee et ses amies, quinquagénaires, ont la vie difficile. Mère de trois enfants, célibataire et employée dans une société de nettoyage, Yeon-lee jongle avec un fils glaneur, un patron qui pratique le mobbing et un amant alcoolique. Son entourage ne va pas mieux : relations d'amour périlleuses et instables avec des queutards pervers, un chef libidineux, des amants manipulateurs... Yeong-shin Ma s'est basé sur les confessions de sa mère pour réaliser *Les Daronnes*. Ce qui aurait pu être un témoignage sordide devient ici une comédie échevelée, certes un peu trash, mais sans mépris pour ses personnages. Traduit par Hyonhee Lee, adapté par Santo de Plata et Lucie Guillot



LA TERRE QUI ERRE
de KIM SOOM
Éditions Decrescenzo

« Mère, est-ce qu'on va devenir des chiens errants ? », ainsi s'adresse cet enfant, déporté avec sa mère, comme 172 000 autres Coréens, dans les zones dépeuplées d'Asie centrale. En 1937, Staline décide le transfert des Coréens de l'Extrême-Orient russe par trains entiers pour les distinguer des ennemis japonais. Trains de l'exode, nostalgie du pays natal, *La terre qui erre* est l'histoire vraie de ces Coréens entassés dans des wagons à bestiaux, déportés depuis Vladivostok sur une terre qu'ils n'ont pas choisie. *La terre qui erre*, récit de voyage malgré lui, rappelle d'autres épisodes tragiques de l'histoire mondiale.

Traduit par Ae-young Choe et Anna Bellemain-Noël



JE SUIS UNE KISAENG
de JUNG Byung-sul
Éditions L'Asiatheque

Je suis une kisaeng constitue un rare témoignage sur la vie de ces courtisanes, leurs désirs, leurs rêves et leurs frustrations. De leur nombré et leur rôle, les kisaeng occupaient pourtant une place importante dans la société coréenne jusqu'au début du XX^e siècle. Leur contribution à la vie culturelle et artistique était inégalable. Cet ouvrage est composé de *Sosurok*, recueil d'œuvres poétiques dans lesquelles les kisaeng s'expriment dans leur nom, et de documents provenant de fonds universitaires et de collections privées. Annotés et commentés par Jung Byung-sul, ces documents nous font entendre les voix des courtisanes de la dynastie Choson (jusqu'à 1910). Traduit par Jeong Eun Jin et Jacques Batillot



HALLUWOOD.
LE CINÉMA CORÉEN
de Bastian MEIRESONNE
Éditions E/P/A

Parasite, *Mademoiselle*, *Burning...* autant de films qui, du fait de leur succès international, ont mis la lumière sur la production cinématographique coréenne et son incroyable diversité. Depuis ses prémices, jusqu'à l'engouement actuel, le cinéma coréen a traversé des crises et des périodes de créativité superbes. S'inspirant d'ailleurs, inventant des genres et créant des esthétiques qui lui sont propres il est l'un des plus inventifs du monde.

Cette monographie exceptionnelle – nommée Meilleur album français sur le cinéma de 2023 par le Syndicat Français de la Critique de Cinéma – propose une plongée dans l'histoire de la Corée et de son septième art, donnant des clefs pour la comprendre, et des envies de salles obscures.

N° 107

CULTURE
CORÉENNE



한국문화원

Centre Culturel Coréen