

# NOMADO

---

## Projet de collaboration franco-japonais

Février - mars - avril 2022

## Épisode 1 - Générations NOMADO

### RÉFÉRENTS PRINCIPAUX

Dr Alice BALLÉ, directrice scientifique  
Tsunagaru Ltd., Fukuoka, JAPON  
Mme Mélanie SAKAI, assistante manager  
Tsunagaru Ltd., Fukuoka, JAPON

# INTRODUCTION

Ce document est une présentation du projet Générations Nomado, une initiative du mouvement ENdemic par Tsunagaru Ltd. Vous trouverez ici une explication sommaire du projet, du mouvement qui l'a créé, ainsi que l'équipe qui s'y consacre. Nous travaillons actuellement au premier épisode du projet NOMADO, initié en décembre 2021 pour une réalisation en mars 2022. Il se concentre sur les publics jeunes, notamment des écoles primaires et collèges, et connectera la France et le Japon.

Pour plus d'informations, n'hésitez pas à nous contacter, nous serons ravis de vous en dire plus !

Ce que vous trouverez dans ce document...

- L'entreprise TSUNAGARU Ltd.
- Le mouvement ENdemic
- Le projet NOMADO :
  - Objectifs et mission
  - Structure et curation
  - Les 6 phases de création de l'expérience
- Épisode 1 : Générations Nomado
- Lieux
- Acteurs
- Contact

# CONTEXTE

---

**Tsunagaru** est une entreprise japonaise dont le siège est à Osaka et dont le personnel, en pleine croissance, possède des bureaux à Tokyo, Sapporo, Fukuoka et Beppu. Takeshi KANAOKA a fondé l'entreprise en 2010 dans le but de transcender les obstacles sociaux et, grâce à la connexion humaine et à la communication, d'ouvrir de nouvelles voies vers l'émotion, la surprise et l'empathie. Au cours des 10 dernières années, Tsunagaru s'est concentré principalement sur la communication et la publicité vers le marché mondial pour une clientèle japonaise. Depuis que la pandémie de 2021 a souligné plus que jamais l'importance du lien humain, Tsunagaru a renouvelé son engagement à connecter les gens au-delà des murs sociaux et à transcender les frontières pour un enrichissement mutuel. L'équipe de Fukuoka, affectée à la création de nouvelles entreprises et activités, se consacre désormais à cet enrichissement à travers le mouvement **ENdemic**<sup>1</sup>.

**ENdemic** est un mouvement social qui vise à améliorer la société par la communication, l'art, l'ingénierie ainsi que la recherche. Il s'appuie sur la conviction que la communication, la réflexion et l'échange entre des communautés déconnectées enrichiront la vie de tous. Dans cet esprit, nous créons et entretenons ces liens par divers moyens, telles que des installations technologiques, des collaborations internationales et aventures interculturelles, ainsi que par des recherches pluridisciplinaires et une multitude de projets aux expertises croisées sur, et autour de ces valeurs partagées. Le caractère japonais [縁]<sup>2</sup> signifie connexion, lien ou opportunité. [DEMIC] est l'acronyme de Design, Éducation, Médiation, Inspiration et Communauté. Le projet **Nomado** est l'une des solutions créées par les efforts et les collaborations de ce mouvement.

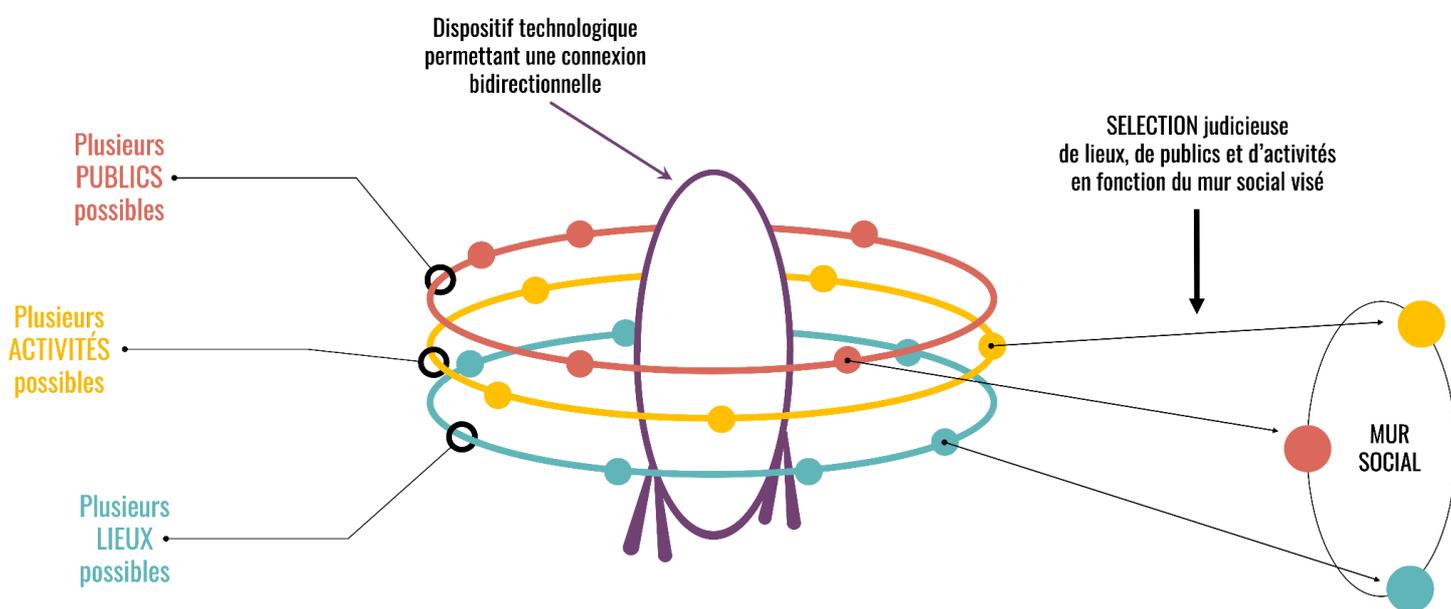
**Nomado** est un projet qui s'inscrit dans le cadre du mouvement ENdemic et vise à briser les murs sociaux et à construire des communautés par le biais d'installations numériques jumelées. L'objectif du projet est de combler les distances physiques et abstraites en offrant une connexion bidirectionnelle, multisensorielle et en direct avec l'installation jumelée. Une fois la connexion ouverte via Nomado, les publics jumelés interagissent dans une expérience conçue pour favoriser l'empathie et la compréhension mutuelle. Les installations Nomado sont flexibles, allant de configurations technologiquement simples, comme une connexion audio-vidéo bidirectionnelle, à des expériences entièrement multisensorielles intégrant des retours haptiques, des transmissions de chaleur, etc.

---

<sup>1</sup> Prononcé "ennedémic"

<sup>2</sup> Prononcé "enne" comme la lettre N

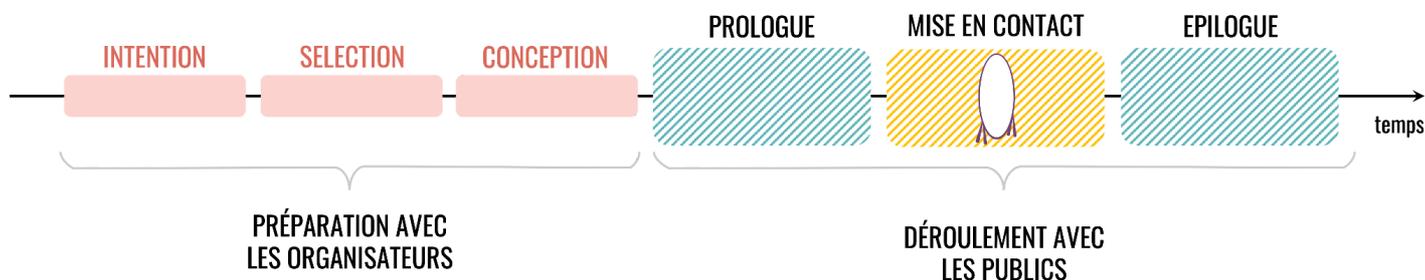
**L'expérience NOMADO** s'articule autour d'un objectif clair : percer un mur social spécifique qui sépare deux environnements ou populations ciblées. Elle est constituée de plusieurs éléments concrets, à savoir deux publics, deux lieux et une activité thématique. Ces éléments sont choisis consciemment pour franchir le mur social séparant les deux publics, mais surtout pour œuvrer à la mise en connexion de ces derniers. En effet, nous concevons les expériences en prenant en compte les lieux et les populations, non seulement pour créer un moment divertissant, mais davantage pour qu'elles aient un impact sur tous les participants et leur permettent d'interagir au-delà de leurs différences. Ces trois éléments concrets constituent alors la base de l'expérience et c'est finalement à travers l'installation technologique Nomado que s'effectue la connexion. Enfin, une expérience Nomado ne se limite pas au moment de la connexion, mais s'étend en amont et en aval avec de la préparation, des échanges avec les utilisateurs, un suivi de l'impact, etc.



Par exemple, si le mur social ciblé est la **barrière de langue**, une réponse adéquate pourrait être d'utiliser une méthode de **communication non verbale** comme la danse. Pour les lieux, il pourrait s'agir d'un pays slave et d'un pays africain dont les langues sont très éloignées, le russe et le swahili. En termes de publics, nous ciblerons des danseurs, possiblement des compagnies ou association de danse. Quant à l'activité, cela pourrait être une compétition d'improvisation dansée ou une création collaborative.



**Le déroulement** d'une expérience Nomado se compose généralement deux phases et 6 étapes. La première phase est la préparation collaborative avec les organisateurs et la seconde est l'expérience même avec le public. Leur ordre n'est pas nécessairement fixe. Voici les 6 étapes clés d'une expérience Nomado :



### 1. L'intention -

Choix du mur social visé et de la méthode pour le franchir. Il ne s'agit pas de prétendre le détruire, mais a minima, de trouver une approche pour le surmonter.

### 2. La sélection (curation de contenu) -

Identification des éléments concrets qui composeront l'expérience, à savoir définir qui seront les utilisateurs, dans quels lieux seront installés les Nomado jumelles et quelle sera l'activité thématique. Ceux-ci sont définis en fonction de l'intention.

### 3. La conception -

Préparation de l'expérience, choix de la scénographie, du script, planning précis du déroulement avec les détails logistiques des différentes connexions.

### 4. Le prologue -

Préparation avec le public, envoi et découverte de matériel lié au sujet par exemple ou entraînement préalable, informations sur l'activité, sur l'environnement jumelé qui sera connecté et le thème de l'expérience.

### 5. La mise en contact -

Mise en relation des Nomado jumelles (en ligne) avec une ou plusieurs activités partagées en direct par les deux environnements et public connectés. Les durées et la fréquence varient en fonction des projets ainsi que l'interactivité mise en place.

### 6. L'épilogue -

Suivi après l'expérience, partage d'objets, de photos, de témoignages, événements de valorisation de l'expérience, de son impact et de sa pérennité dans la mémoire et l'identité des participants

# ÉPISODE 1

## Génération NOMADO

### Problématiques

En 2020, la pandémie de COVID-19 a cloîtré le monde, et nous nous sommes retrouvés plus isolés que jamais. Cette crise sanitaire nous a donné à voir, nous a donné à sentir, l'épaisseur des murs métaphoriques qui nous séparent les uns des autres. Certains de ces murs ont toujours été là, des murs tels que la pauvreté, l'ignorance ou l'indifférence. La pandémie les a simplement rendu visibles, tangibles, évidents pour tous. D'autres murs, en revanche, sont nouveaux, créés récemment par les malheureuses nécessités de la santé publique, ou les conséquences de la désinformation se nourrissant de la peur, de l'ignorance et de l'isolement. Nous voyons croître autour de nous la peur de l'inconnu et de l'étranger, l'incompréhension, la confusion ou la déformation. Par ailleurs, nous ressentons douloureusement la solitude créée par cet isolement nécessaire, et avec elle le besoin d'interaction humaine, ressenti par tous et plus encore par certaines minorités défavorisées, est renouvelé. Au milieu de cette agitation sociétale émerge cependant une puissante volonté de changement, une compréhension approfondie de la préciosité des relations, de notre capacité d'attention, de notre rapport à la nouveauté et de l'importance des faits. Le projet NOMADO vise ainsi à briser ces murs sociaux, à reconnecter ces parties éloignées de nos sociétés et, avec votre aide, à développer ces précieuses connexions.

### Génération NOMADO

Ce premier épisode de Nomado se concentre tout d'abord sur un public jeune. Eux aussi victimes de l'isolement imposé par la situation sanitaire, leur éducation et leur construction sociale a été mis en suspens, ou du moins altéré par une réalité extérieure et instable. L'enfance est pourtant la période où se construisent les bases de notre rapport au monde, de nos valeurs, de nos ambitions. Il est alors plus que jamais important de s'ouvrir et de cultiver la curiosité pour l'Autre. C'est en créant des ponts vers l'inconnu et en l'approchant avec bienveillance que l'on peut découvrir l'existence d'autres sensibilités sans glisser dans un rejet instinctif de la différence. Malheureusement, ces opportunités en temps de pandémie sont rares et le contact humain devient progressivement plus anxiogène. Néanmoins, ce sont les opportunités construites sur le modèle précédent qui sont aujourd'hui

entravées. Avec Nomado, nous défendons qu'il est possible de concevoir de nouvelles mises en contact endémiques à notre situation sanitaire, mais aussi qu'il est possible de créer des expériences humaines profondes et sincères permettant d'ouvrir notre vision du monde au-delà de ses limites actuelles.

Pour toutes ces raisons, nous avons décidé d'initier le projet NOMADO auprès du jeune public. Les générations Nomado seront curieuses, ambitieuses, ouvertes au monde au-delà de la pandémie, ainsi que des inégalités, des langues ou des différences de classes sociales. Elles seront porteuses de l'espoir dont nous manquons souvent aujourd'hui.

## Murs sociaux

Une expérience Nomado possède avant tout un but principal : briser les murs sociaux. Si la situation sociale actuelle permet de prime abord d'identifier clairement les besoins auxquels répond le projet NOMADO, les murs sociaux sont en revanche multiples et sont à identifier indépendamment pour chaque expérience. Ils peuvent prendre de nombreuses formes : la barrière des langues, des classes sociales, les environnements, les disciplines, les métiers, les cultures, les couleurs de peau, les préjugés passés et les idées reçues, etc. Certains paraîtront plus épais que d'autres, plus intimes ou plus abstraits. Dans tous les cas, ces murs doivent être identifiés respectivement par les acteurs du projet. Dans ce premier épisode, nous travaillons avec 5 classes différentes allant de 7 à 14 ans et des acteurs japonais variés. Certains partagent des murs sociaux communs (à différentes intensités) et d'autres sont confrontés à des difficultés plus spécifiques. Pour chaque établissement, nous travaillons avec l'enseignant concerné de manière à mener un travail attentif de compréhension du public et d'identification de ces murs spécifiques. Il peut s'agir par exemple de discrimination culturelle, de peur de la différence, de la barrière de la langue, du handicap, du tabou sur la santé mentale, etc. Une fois les éléments de fond mis en place, nous cocréons alors l'expérience en suivant les étapes présentées précédemment (sélection, conception, prologue, etc.)

# EXPÉRIENCES

## Expérience 1

### FRANCE

École publique **"Mendès France"** (VIRE)  
Enseignant référent : Angélique CHENEL  
Classe cible : CM1 - CM2 (10-11 ans)

### JAPON

Restaurant Ōhara (HITA)  
Référént : M. Zaitsu YOSHIMITSU ("Ruchi")  
Cibles : cuisiniers et clients

**Expérience :** Le 18 mars de 9h à 11h30

**Mots clés :** Stimulation sensorielle - exploration - interaction - fusion culturelle

**Objectifs :** Sensibiliser à la diversité culinaire du monde et aux richesses de la région de chaque participant. Rompre le mystère de la préparation des autres cuisines et élargir les horizons alimentaires. Faire les premiers pas pour devenir un explorateur culinaire.

**Résumé de l'expérience :** Après une initiation à la gastronomie de l'autre (colis de condiments reçus au préalable et création de recette locale pour l'autre pays), chaque groupe de 5 enfants se connectera avec Ruchi, et ils concevront ensemble une recette originale en utilisant des condiments et des ingrédients à la fois japonais et français (ex: pâte miso, yuzukoshō, pain français, chutney de pomme au cidre, pâté local, etc.). Ils devront explorer et goûter les différents condiments afin de trouver les meilleures combinaisons. Enfin, 5 recettes de fusion franco-japonaise seront cocrées par Ruchi et les enfants (bouchées, cuillères, toasts, etc.). Ces créations seront ensuite servies au menu du restaurant et de la cantine de l'école pendant une journée.

## Expérience 2

### FRANCE

Collège privé **"Sacré-Cœur"** (MORTAIN)  
Enseignant référent : Yoann LEFEBVRE  
Classe cible : 4ème (13-14 ans)

### JAPON

Entreprise NINAÜ (HITA)  
Référént : Mme Ryōko OKANO  
Adolescents volontaires

**Expérience :** Le 21 mars de 9h à 11h30

**Mots clés :** Diversité - histoire - créativité - collaboration - interaction

**Objectifs :** Créer un lien émotionnel entre les enfants en utilisant la narration et la cocreation d'histoires pour générer un engagement mental, leur faire valoriser la collaboration et la diversité à travers une aventure commune au-delà de leurs différences.

**Résumé de l'expérience :** En suivant une trame préétablie, des groupes de 5 à 7 enfants (français et japonais) créeront leur propre aventure dont ils seront les héros. Les valeurs qui paveront la trame narrative seront en accord avec la philosophie du mouvement ENdemic: tolérance, empathie, diversité, curiosité, etc. Suite à l'expérience, cette histoire sera ensuite adaptée en manga par un artiste japonais et envoyé aux participants des deux côtés.

## Expérience 3

### FRANCE

École privée **"Notre-Dame"** (SOURDEVAL)  
Enseignant référent : Gwenola D'APRIGNY  
Classe cible : 6-5ème (12-13ans)

### JAPON

Calligraphes  
Mme Kyōka YAKUSHIJI  
Mme Ōka YAKUSHIJI

**Expérience :** le 23 mars de 8h30 à 11h

**Mots clés :** Technique - interprétation - concentration - motricité - langue

**Objectif :** Exploration et valorisation des nuances du langage, s'approprier son nom dans une culture différente, stimuler sa motricité fine tout en découvrant une tradition multimillénaire.

**Résumé de l'expérience :** Chaque enfant recevra en amont une adaptation de son prénom en kanji japonais ainsi qu'une explication des sens de chaque idéogramme. De même, les élèves français proposeront une interprétation libre des prénoms japonais dans le langage de leur choix (adaptation en français ou en expression artistique). Le jour J chaque groupe effectuera une initiation à la calligraphie japonaise menée par les sœurs Yakushiji. Elles donneront une explication de base de la technique de calligraphie, puis les élèves s'exerceront sur le mot "nihon" (日本 = Japon) ainsi que sur un mot librement choisi au préalable par chaque groupe. Après l'expérience, les enfants recevront chacun une œuvre reprenant les kanji de leur prénom, réalisée par les sœurs Yakushiji

## Expérience 4

### FRANCE

École privée **"Sacré-Cœur"** (CONDÉ)  
Enseignant référent : Xavier HUNOU  
Classe cible : CM1-CM2 (10-11 ans)

### JAPON

Hôtesse de cérémonie du thé  
Mme Ikuyo TORIGOE  
Mme Mayumi TAKEBAYASHI

**Expérience :** le 25 mars de 8h30 à 11h

**Mots clés :** Analyse - attention - calme - concentration - bien-être - ritualisation

**Objectifs :** Dépasser l'approche touristique superficielle de la cérémonie du thé et extraire les racines et les clés du bien-être à travers un rituel ancestral pour les utiliser consciemment dans leur propre rituel.

**Résumé de l'expérience :** Après une familiarisation préalable à la cérémonie du thé (théorie, dégustation, ustensiles, etc.), les groupes d'enfants assisteront à une cérémonie du thé réalisée par Mme Torigoe et Mme Takebayashi. La scénographie de la salle sera conçue pour immerger sensoriellement les enfants dans ce rituel japonais. Ils s'interrogeront sur le sens porté par les détails qu'il recèle et décrypteront les composantes de la cérémonie en tant que rituel. Ils concevront ensuite leur propre rituel en utilisant les mêmes détails et codes pour la vie de classe (séance de méditation collective, affirmation matinale à l'entrée en classe, etc.).

## Expérience 5

### FRANCE

- École primaire privée "Saint Joseph" (VIRE)
- Enseignant référent : Mme Aline CHANU
- Classe cible : CE1 - CE2 (7-8 ans)

### JAPON

- École maternelle "Hikari" (HITA)
- Enseignant référent : Mme Maki UCHIDA
- Classe cible : Grande section (5-6 ans)

**Expérience :** le 28 mars de 8h30 à 11h

**Mots clés :** Curiosité - ouverture - jeu - stimulation - émotion - partage

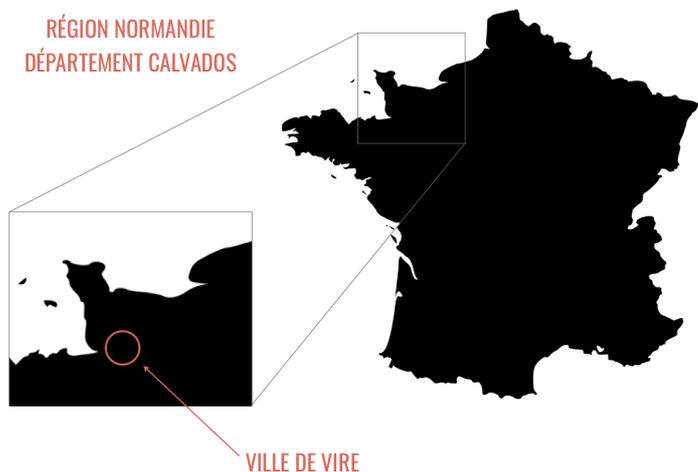
**Objectifs :** Sensibiliser les enfants aux différentes normalités, élargir leur sens du possible, fournir une plate-forme et une méthode pour les premiers pas dans l'expression interculturelle de soi. Semer les premières graines de curiosité pour les réalités étrangères. Briser le mysticisme de l'altérité par des activités simples et partagées.

**Résumé de l'expérience :** Des groupes de 5 à 6 enfants de chaque côté choisiront un mot ou un objet qui leur tient à cœur. Pendant de courtes sessions de 15 minutes, ils feront deviner à l'autre partie ce qu'est l'objet, avec ou sans mots (scénettes, dessins, devinettes, etc.). Enfin, ils expliqueront pourquoi cet objet est important pour eux. Après l'expérience, chaque partie recevra cet objet ainsi qu'un jeu de carte mettant ces objets en contexte en français et en japonais.



# LIEUX

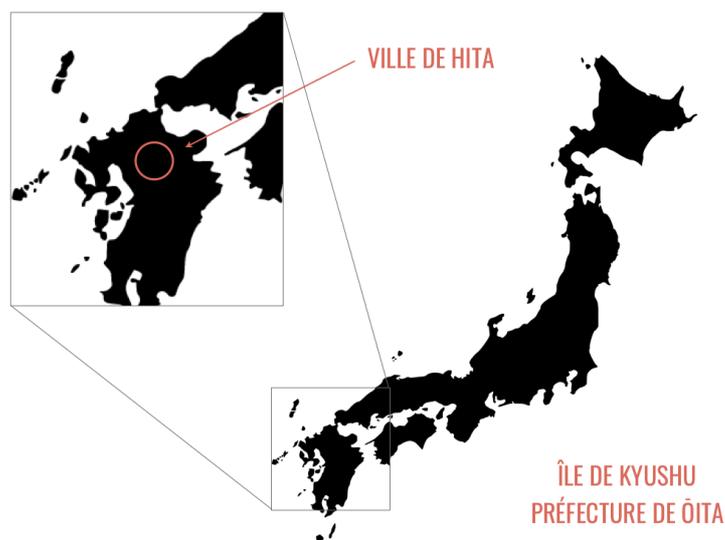
Côté FRANÇAIS



Vire Normandie est une commune située dans le département du Calvados en région Normandie, peuplée de 17 839 habitants. Située dans le sud-ouest du département entre le Mont Saint-Michel et Caen, c'est une commune nichée dans les collines au cœur du Bocage. Vire possède un patrimoine notable : fortifications médiévales, architecture religieuse gothique, reconstructions d'après-guerre, etc, mais aussi une vie culturelle très active : centre dramatique régional, musée, conservatoire, médiathèque,

multiples complexes sportifs, etc. Vire et ses environs sont riches de cette dynamique économique très ouverte sur l'international et plus particulièrement sur l'Asie. La vie associative de la ville est également intense et tournée vers l'extérieur avec ses multiples comités de jumelage avec l'Angleterre, l'Espagne, la Roumanie, l'Allemagne, et même le Mexique, dont les échanges sont particulièrement actifs en Europe.

Côté JAPONAIS



Hita (日田) est une ville située à l'extrême ouest de la préfecture de Ōita, et borde les préfectures voisines de Fukuoka et Kumamoto. Hita, un bassin naturel entouré de montagnes atteignant 1000m d'altitude, a été pendant la période Édo un lieu politique important relevant directement de l'autorité du Shōgun (Tenryō). Surnommée parfois "Little Kyoto" notamment pour sa culture marchande, Hita possède de nombreux onsen (sources chaudes), notamment le long de la rivière Mikuma

ainsi que de nombreux sanctuaires, temples et parcs dans toute la ville. Hita est par ailleurs hôte de nombreux festivals tout au long de l'année qui attirent un flux constant de visiteurs. Hita possède de multiples spécialités culinaires locales. Parmi les plus célèbres spécialités culinaires, on trouve le Hita Yakisoba (plat de nouilles plus croustillant que le yakisoba standard) ainsi que le takanazushi (sushi fait avec une feuille de moutarde et des feuilles d'algue nori). Le condiment yuzukoshō est supposé avoir été fabriqué pour la première fois à Hita.

# ACTEURS

---

Côté JAPONAIS - Équipe「ENDEMIC」

## Ken TAKEBAYASHI

### Producteur

---



Ken Takebayashi, membre du conseil d'administration de Tsunagaru et le responsable et l'homme d'action de l'équipe ENdemic. Il aime se décrire simplement comme un designer. Il est doué pour concevoir des projets immatériels, entreprises, organisations, communications, expériences, relations, etc. Ken est un entrepreneur en série laissant derrière lui un sillage de réussites plus intéressantes les unes que les autres. Récemment, il concilie son goût du défi et sa vocation caritative en s'attelant au design sociétal pour réduire les inégalités.

## Roland HALLER

### Directeur de la Création

---



Roland Haller, Directeur de la Création de Tsunagaru, est le cœur du mouvement ENdemic. Avec son parcours éclectique, ou l'on y trouve des expériences de bûcheron, sans-abri, acteur, cuisinier, rédacteur, interprète de Japonais, guide, consultant en tourisme international, et dernièrement design d'expériences, il a vu plusieurs facettes de la diversité et de la marginalité. Roland s'efforce à présent de briser les idées reçues, pour rapprocher les gens et les cultures à travers sa vision unique, sa créativité et une énergie débordante.

## Dr. Alice BALLÉ

### Directrice Scientifique

---



Alice Ballé, chercheuse pluridisciplinaire, est la tête pensante du mouvement ENdemic. Docteure en valorisation patrimoniale à travers les nouvelles technologies, graphiste, danseuse et calligraphe, elle a plus d'une corde à sa harpe. Alice excelle au tissage de relations humaines et se considère avec humilité comme une apprenante à vie, une optimiste empathique avec une forte envie de sens. À la fois voix de la raison, mot d'encouragement et cœur ouvert de l'équipe, elle est la clé de voute qui assure la stabilité et profondeur du projet.

## Mélanie SAKAI

Assistante Manager



Mélanie Sakai, notre assistante manager est une passionnée à l'enthousiasme débordant. Son intérêt pour le développement personnel se marie à son sens de l'organisation en une tornade de dynamisme gonflant d'un vent d'alacrité les voiles de nos projets. Parlant couramment français, japonais et shiba, Mélanie est une magicienne de la communication tout public. Que le sujet soit léger ou sensible, son écoute et sa curiosité sont aussi inépuisables que son amour des bonnes choses.

Côté FRANÇAIS

## Marie-Noëlle BALLÉ

Élue à la vie associative - retraitée enseignante



Marie-Noëlle Ballé est une passionnée d'enfance et d'éducation, dynamique, téméraire et pleine de ressources. Directrice de centres de loisirs, éducatrice puis enseignante spécialisée, sa retraite de l'Éducation Nationale ne ralenti en rien sa vocation de philanthrope. Aujourd'hui élue, en charge de la vie associative de sa ville natale, *Marino* poursuit avec énergie son épanouissement à l'international. Grâce à sa générosité contagieuse, elle concentre les bonnes volontés et fédère les gens de qualités autour de projets humains, incitant à la curiosité, et à l'ouverture aux autres.

## Sylvain GARNAVULT

Directeur technique - Artiste numérique



Sylvain Garnavault est l'interprète technologique du projet Nomado. Grâce à son expertise technique et numérique, il transforme nos rêves et ambitions éthérées en réalisations pertinentes, durables et efficaces. Riche de son expérience artistique, et de sa compréhension fine de l'impact social de la scénographie, Sylvain fusionne science et imaginaire pour remplir de magie de nos expériences. Artiste passionné, bricoleur de génie, grand cœur hirsute, Sylvain est notre bâtisseur de citadelles oniriques.

# CONTACT

---

● Ken TAKEBAYASHI  
Directeur et producteur  
ken.takebayashi@tsunagaru.co.jp  
Langue : Japonais

● Alice BALLÉ  
Directrice scientifique  
alice.balle@tsunagaru.co.jp  
Langues : Français, anglais

● Roland HALLER  
Directeur de la création  
roland.haller@tsunagaru.co.jp  
Langues : Français, anglais, japonais

● Mélanie SAKAI  
Assistante Manager  
melanie.sakai@tsunagaru.co.jp  
Langues : Français, anglais, japonais.

## Sites internet

- [www.tsunagaru.co.jp](http://www.tsunagaru.co.jp)
- [www.en-demic.world](http://www.en-demic.world)

## Adresses

Bureaux de Fukuoka  
St Building - n°603  
1-11-36 Haruyoshi, Chuo-ku  
810-0003 FUKUOKA

