

Exposition

JAPON ROYAUME DES PERSONNAGES

Du 07/04 au 21/05/2011

Maison
de la culture
du Japon
à Paris

パリ
日本文化
会館



Photographed by Yutaka Mori

Maison de la culture du Japon à Paris

101bis, quai Branly 75015 Paris

M° Bir-Hakeim / RER Champ de Mars

Tél. 33 (0)1 44 37 95 00 / 01

www.mcjp.fr

Salle d'exposition (niveau 2)

Horaires du mardi au samedi de 12h à 19h /

Nocturne le jeudi jusqu'à 20h

Entrée libre

Visite de groupe sur réservation uniquement
(avec ou sans conférencier)

Contacts

Exposition : Kazue Mathon-Kurihara, Akara Yagi
tél. 33 (0)1 44 37 95 65 / 64

Relations publiques : Philippe Achermann
tél. 33 (0)1 44 37 95 24 / p.achermann@mcjp.asso.fr

Production et réalisation en France

Maison de la culture du Japon à Paris

Organisation

Fondation du Japon, Maison de la culture du Japon à Paris,
Association pour la MCJP

Astro Boy, Hello Kitty, Pokémon... Les personnages constituent une part essentielle de la culture populaire du Japon d'aujourd'hui. Déclinés sous forme de mangas, animés, figurines, articles de papeterie, vêtements, etc., ils sont omniprésents dans le quotidien des Japonais de tous âges qui leur vouent une passion sans bornes. Les personnages seraient-ils un miroir de la société japonaise ? Quelle influence ont-ils sur nous ? Depuis plusieurs années, la fascination pour les mangas et animés s'étend aux jeunes du monde entier, s'accompagnant plus récemment d'un formidable engouement pour les personnages japonais.

Cette exposition itinérante organisée par la Fondation du Japon propose quelques clés pour comprendre ce phénomène planétaire. Au moyen de panneaux, figurines, vidéos et produits dérivés, elle présente des héros emblématiques des années 50 à nos jours et montre comment les personnages sont intégrés dans la société japonaise. Le temps d'une exposition, la MCJP vous ouvre les portes du Royaume des personnages !

Après un survol de l'histoire des personnages au Japon de l'après-guerre aux années 2000, l'exposition présente la reconstitution fidèle d'une chambre typique d'une lycéenne, couverte du sol au plafond de personnages Hello Kitty. Puis découverte des nouvelles tendances qui, depuis quelques années, se dessinent dans la culture des personnages. Une multitude de films d'animations sont réalisés avec le logiciel Flash et diffusés sur internet, parmi lesquels se distinguent les populaires Yawaraka Tank et Eagle Talon. D'autre part, de plus en plus de personnages tels que Hikonyan et Sentokun sont créés par des collectivités locales dans une logique qui n'est pas commerciale. « Souplesse » et « ouverture » caractérisent ces nouveaux personnages dont la place dans la société japonaise devrait être de plus en plus importante à l'avenir.

AUTOUR DE L'EXPOSITION

Nuit des musées

Le samedi 14 mai, à l'occasion de la Nuit des musées, l'exposition sera ouverte exceptionnellement jusqu'à 23h.

Ateliers de cuisine pour enfants et parents

Préparons des *characters bentô* !

Samedis 16 avril et 14 mai à 14h et 16h30

Salle de réception (niveau 5) / **Tarif unique 3 €** / **Réservation** ouverte un mois avant chaque séance au 01 44 37 95 95 / **Durée** : environ 1h-1h30 / En français

Ateliers destinés aux enfants de 6 à 14 ans et à leurs parents



1.

La lune de miel entre les personnages et les Japonais

L'histoire du Japon peut se comparer à l'histoire de l'amour des Japonais pour les personnages.

Depuis notre plus jeune âge, nous, Japonais, grandissons entourés de héros de mangas et de séries d'animation télévisées, ainsi que de leurs produits dérivés. Les personnages sont nos amis, des héros que nous admirons, et même parfois nos amoureux. Ils nous ont appris comment vivre, comment nous faire des amis, et grâce à eux nous avons aussi découvert certains comportements instinctifs des êtres humains comme collectionner et combattre.

Les Japonais qui ont eu une telle enfance dans les années 60 et 70 sont maintenant des adultes, et la culture des personnages est elle aussi devenue l'affaire des grands. De nombreux personnages possèdent suffisamment d'épaisseur pour capter l'intérêt des adultes, sensibles à leur psychologie complexe et au contexte social qui leur échappaient lorsqu'ils étaient enfants.

Dans cette première section, nous présentons un aperçu général des différentes époques de cette longue lune de miel.

Les années 50 et 60

Il est évident que la large diffusion des mangas et la généralisation de l'utilisation de la télévision ont permis l'éclosion d'une véritable culture des personnages. En 1962, tandis que le nombre de téléviseurs au Japon dépassait la barre des dix millions, les dessins animés commencèrent à être diffusés régulièrement sur le petit écran, suscitant un vif intérêt.

Astro Boy (Tetsuwan Atomu en japonais) fait ses premiers pas en 1952 avec la parution du manga d'Osamu Tezuka qui le rend rapidement populaire. Son adaptation en dessin animé recueille par la suite une part d'audience record de 40% des téléspectateurs. Jusqu'à présent, plus de 800 produits dérivés du célèbre personnage ont été commercialisés. Grâce aux multiples rediffusions du dessin animé et au remake qu'en a fait Hollywood en 2009, Astro Boy conserve intacte sa popularité aujourd'hui encore.

En 1964, année des Jeux olympiques de Tôkyô, la télévision couleur voit le jour. Le succès des séries de dessins animés entraîne la vente de nombreux produits dérivés de personnages. Ultraman, qui fait ses débuts en 1966, devient ainsi un véritable phénomène de société, les enfants s'arrachant les figurines et autres produits dérivés à l'effigie du super héros et des monstres qu'il combat.

Les années 70

Les années 70 sont une décennie particulièrement faste pour les personnages japonais. Elles voient naître Masked Rider, The Rangers, Hello Kitty, Mobile Suit Gundam, etc., dont les produits dérivés envahissent encore de nos jours l'Archipel. Ces nombreux personnages populaires font partie intégrante de la vie des enfants et s'immiscent même dans celle des adultes.

C'est à cette époque que Hello Kitty, à la renommée aujourd'hui planétaire, ouvre la voie à la culture « *kawaii* » (mignon) symbolisée avant tout par les personnages japonais.

C'est aussi dans les années 70 qu'est organisé le premier Comic Market et que commencent à être publiés des magazines de mangas, tout cela constituant les bases de la culture « otaku ».

Au long de cette décennie, des liens de plus en plus étroits et diversifiés se tissent donc entre les personnages et la société japonaise qui s'est complexifiée depuis la période de haute croissance économique (détournement de l'avion Yodogô vers la Corée du Nord, chocs pétroliers, affaire Lockheed).

Les années 80

Avec les années 80, la culture des personnages jusqu'alors centrée autour de la télévision et des mangas se diversifie sensiblement. L'apparition de la console de jeu familiale illustre bien cette évolution. Juste après le lancement par Nintendo de son ordinateur familial en 1983, les jeux Super Mario Brothers, Dragonquest et Final Fantasy rencontrent un énorme succès qui, aujourd'hui encore, ne s'est toujours pas démenti.

De même, l'engouement est fréquent pour des personnages associés à des produits tels que le chocolat Bikkuriman, les gommes Kinnikuman, Nameneko.

Les héros de Mobile Suit Gundam se distinguent tout particulièrement. Avec leurs formes humaines complexes et leur design sophistiqué de robot, ils sont le nec plus ultra de la culture japonaise des personnages.

Les années 90

Le Japon entre dans des années d'hiver symbolisées par l'éclatement de la bulle économique. Elles sont marquées par le séisme de Kôbe et l'attentat au sarin dans le métro de Tôkyô. L'*enjo-kôσαι* (prostitution des jeunes Japonaises) et le *hikikomori* (jeunes cloîtrés dans leur chambre) deviennent des phénomènes de société préoccupants.

Au cours de cette époque, la culture des personnages évolue elle aussi. Les consoles de jeu familiales deviennent encore plus populaires avec l'apparition au début de la décennie de la « Super Famicom » et de la « Play Station ».

Le Tamagotchi, jeu électronique portable de Bandai, connaît un succès sans précédent. Les Purikura (« print club ») et Hello Kitty font fureur auprès des lycéennes, précédant la mode des personnages « apaisants » tels que TarePanda. Les années 90 sont aussi l'époque où Neon Genesis Evangelion devient un phénomène de société et où prend forme la culture « otaku ».

Les années 2000

La franchise Pokémon™ est sans conteste une icône du début du XXI^e siècle. Depuis leur apparition en 1996 sous forme de jeu vidéo pour la Nintendo Game Boy™, les Pokémon se sont déclinés en dessins animés pour la télévision, films, jeu de cartes à collectionner et autres produits dérivés, ainsi qu'en manifestations internationales. La marque Pokémon a rapporté plus de 3 milliards de yens. En matière de culture japonaise des personnages, les Pokémon peuvent être considérés comme un must.

Dans le même temps, le marché des personnages entre dans une phase de maturation. Les produits sont commercialisés sur le court terme, et l'émergence de nouveaux phénomènes de société comparables aux Pokémon est de plus en plus difficile. Dans un tel contexte, l'adorable Rilakkuma et la série animée *Haruhi Suzumiya*, dont l'héroïne est une jeune et belle otaku, sont de beaux succès populaires.

2.

Vivre dans le Royaume des personnages

Quand on parle de culture japonaise des personnages, il est essentiel de souligner l'omniprésence des produits dérivés dans la vie quotidienne.

Ils sont partout : non seulement dans les chambres d'enfants, mais aussi dans les lieux utilisés par les adultes - étudiants, employés de bureau, etc. On les trouve bien sûr dans les espaces privés, mais il est courant d'en voir aussi sur les lieux de travail, posés sur les bureaux ou ornant les espaces communs.

Ce sont sans conteste les lycéennes qui ont le plus intégré les personnages dans leur quotidien. A leur cartable et leur téléphone portable sont accrochées un nombre incroyable de grandes figurines aux formes

extravagantes, et leurs fournitures scolaires ainsi que leurs produits de beauté sont recouverts de personnages.

Nous avons tenté ici de reproduire fidèlement la chambre d'une lycéenne. Mais cette chambre n'est pas celle d'une fille qui aime particulièrement les personnages. Il est en effet parfaitement normal pour les lycéennes japonaises de penser qu'elles ne pourraient pas vivre sans personnages.

3. Le futur proche des personnages

Depuis quelques années, des personnages créés à partir d'une sorte de philosophie différente et des moyens d'expression innovants sont apparus et connaissent une popularité énorme. Les mots-clés caractérisant cette phase de l'histoire des personnages sont « *yawarakasa* » (douceur, souplesse) et « *yurusa* » (mollesse, ouverture).

Avec l'apparition de Flash, un logiciel qui permet de mettre des images animées sur l'internet, il est devenu possible de créer et de mettre en ligne des films d'animation de grande qualité pour un coût modique. Dès lors se sont succédées de nombreuses créations possédant les qualités de souplesse et d'ouverture propres à ce nouveau média. De ces animations réalisées avec Flash sont nés des personnages aussi populaires que Yawaraka Tank et Eagle Talon.

Au même moment, dans le domaine de la véritable animation en images de synthèse, *The World of GOLDEN EGGS*, qui décrit les singuliers Golden Eggs vivant dans la légendaire ville de Turkey's Hill, a lui aussi attiré une large audience. L'expression innovante, « douce » et « moelleuse » de ses personnages a, à son tour, ouvert la voie à de nouvelles possibilités.

D'autre part, des personnages tels que Hikonyan et Sentokun (connus comme « *yurukyara* » ou « personnages mous ») créés par des collectivités locales ont eux aussi attiré l'attention. Etant donné qu'ils n'ont pas été conçus dans une logique commerciale, ils possèdent une force et un charme qui leur valent une multitude de fans.



Hikonyan © Hikone City

4.

Des personnages intégrés dans la société japonaise

Les personnages sont devenus une part essentielle de la vie quotidienne des Japonais d'aujourd'hui. Dans cette section, nous verrons comment ils se sont intégrés dans notre société, pour certains sans en avoir l'air, pour d'autres avec une certaine hardiesse.

Hommes et femmes, jeunes et vieux, tous les Japonais adorent les personnages. Il n'est donc pas surprenant de croiser un garçon de deux ans sur un tricycle portant un T-shirt, un casque et un sac ornés de personnages ; des écoliers absorbés par un jeu de cartes représentant des personnages ; des étudiantes se délectant d'un *kyaraben* (*bentô* en forme de personnage) ; une employée de bureau se réchauffant le corps et le cœur avec une couverture à motifs de personnages ; le directeur euphorique d'une société renommée portant la ceinture de transformation dont il rêvait depuis son enfance ; un businessman « obsédé » fixant une figurine en plastique représentant une jolie fille ; ou bien encore un homme âgé buvant le thé dans une tasse couverte de personnages offerte par son petit-fils.

PROCHAINE EXPOSITION

Huit maîtres de l'*ukiyo-e*

Chefs-d'œuvre du Musée national d'Art Asiatique de Corfou (titre provisoire)

Du 28 septembre au 17 décembre 2011

Photo : Tôshûsai Sharaku, *Ichikawa Omezô I as Yakko Ippei* / Museum of Asian Art Corfu, Greece. Photography by New Color Photographic Printing Co., Ltd

Le Musée national d'Art Asiatique de Corfou, unique en Grèce, possède une riche collection japonaise dont le noyau se compose de 1600 estampes. Elles ont été réunies par Gregorios Manos (1850-1928), ambassadeur de Grèce à Vienne de la seconde moitié du XIX^e siècle au début du XX^e siècle. Manos a acquis la plupart de ces œuvres à Paris après avoir quitté ses fonctions d'ambassadeur. Sa collection fait ainsi le lien entre le Japon, la France et la Grèce.

Cette exposition réunit 150 œuvres des huit plus grands maîtres de l'*ukiyo-e* sélectionnées parmi cette collection exceptionnelle : Sharaku, Hokusai, Hiroshige, Utamaro, Toyokuni, Kuniyoshi, Harunobu et Kiyonaga. Elle montre de manière éclatante l'originalité de ces huit artistes de l'époque d'Edo.

