

De l'Antiquité aux mangas : quand les imaginaires circulent entre cultures et médias

26.05.2026 Victoria Marchand

À première vue, l'Antiquité gréco-romaine et la culture populaire japonaise semblent appartenir à deux univers sans point de rencontre. C'est précisément cette apparente contradiction que le Musée romain de Lausanne-Vidy explore avec Kodai. L'Antiquité dans la pop culture japonaise, une exposition qui ouvre un dialogue inédit entre patrimoine archéologique et culture médiatique contemporaine.

Présentée dès le 28 mai au Musée romain de Lausanne-Vidy, l'exposition propose bien davantage qu'un regard sur le manga ou l'animation japonaise. Elle interroge la circulation mondiale des imaginaires culturels et la manière dont les récits antiques continuent d'alimenter les industries créatives, bien au-delà de leur berceau méditerranéen.

Une histoire de transferts culturels Le parcours retrace un mouvement de longue durée. Dès le XIXe siècle, certaines élites japonaises manifestent un intérêt marqué pour la civilisation grecque antique. Cette fascination se transforme progressivement en matière première artistique, jusqu'à irriguer la bande dessinée, l'animation et le jeu vidéo japonais. L'exposition montre ainsi comment les mythes, les héros et les représentations hérités de l'Antiquité ont été réinterprétés par les créateurs japonais avant de revenir en Europe sous une forme renouvelée. Les générations qui ont grandi avec des œuvres comme Les Chevaliers du Zodiaque, Sailor Moon ou Ulysse 31 ont souvent découvert les références antiques à travers ces productions de masse, devenues des phénomènes culturels internationaux.

Cette logique de circulation culturelle constitue aujourd'hui un sujet central pour les acteurs des médias et des industries créatives. Les œuvres ne se contentent plus d'être exportées : elles recomposent des patrimoines, créent de nouveaux codes visuels et construisent des références partagées à l'échelle mondiale.

Le musée comme espace de dialogue entre patrimoine et culture populaire Pour concevoir Kodai, le musée s'est associé à Matthieu Pellet, spécialiste des religions et observateur reconnu de la culture populaire japonaise. Cette collaboration illustre une tendance croissante dans le secteur muséal : mobiliser les cultures médiatiques contemporaines pour renouveler les approches de médiation culturelle. Plus de 200 objets issus de l'univers du manga, de l'animation, de la bande dessinée et du jeu vidéo sont présentés aux côtés de collections archéologiques provenant notamment du Musée cantonal d'archéologie et d'histoire et du Musée romain d'Avenches. Cette mise en regard permet de souligner la permanence de certains récits et archétypes à travers les siècles, tout en valorisant la créativité des artistes contemporains.

La scénographie immersive accompagne cette démarche. Le visiteur traverse successivement l'univers d'un intellectuel japonais du début du XXe siècle, une rue urbaine animée ou encore l'atmosphère d'une librairie spécialisée dans les mangas. L'objectif est moins de présenter des objets que de raconter les contextes culturels qui ont favorisé leur émergence.

Une stratégie d'ouverture des publics L'exposition témoigne également d'une évolution plus large des institutions patrimoniales. Face à des publics aux pratiques culturelles fragmentées, les musées cherchent de nouveaux points d'entrée capables de créer un lien entre patrimoine, divertissement et transmission des connaissances. La création d'un parcours jeunesse articulé autour du personnage inédit de Nova s'inscrit dans cette logique. À travers jeux, dispositifs interactifs et narration dédiée, le musée adapte son discours aux usages contemporains de la médiation culturelle, où l'expérience et l'immersion occupent une place croissante. Cette approche rejoint les stratégies observées dans de nombreuses institutions européennes qui mobilisent les univers du jeu vidéo, de la bande dessinée ou des séries pour attirer des visiteurs parfois éloignés de l'offre muséale traditionnelle.

La montée en puissance de la culture manga dans les institutions culturelles L'intérêt porté à la pop culture japonaise

dépasse aujourd'hui largement le cercle des passionnés. Le manga est devenu un marché éditorial majeur en Europe, tandis que l'animation japonaise influence désormais de nombreux créateurs occidentaux, y compris dans la bande dessinée francophone. Dans ce contexte, Kodai*s'inscrit dans un mouvement de légitimation culturelle qui voit les institutions patrimoniales considérer ces productions comme des objets d'étude à part entière. L'exposition ne se limite pas à célébrer un phénomène populaire ; elle cherche à comprendre les mécanismes culturels qui ont permis à ces œuvres de s'approprier l'Antiquité pour la transformer en langage universel.

MRV_KODAI_Digital_Flyer

古代

