

Les interfaces entre le manga et la société japonaise : renforcer l'utopie pour affronter la crise

Morgan Magnin

LUNAM Université, École Centrale de Nantes, IRCCyN UMR CNRS 6597 (Institut de Recherche en Communications et Cybernétique de Nantes), 1 rue de la Noë, BP 92101, 44321 Nantes Cedex 3 | morgan.magnin@irccyn.ec-nantes.fr

Le séisme du Tōhoku de mars 2011 a fortement ébranlé les convictions japonaises, si ce n'est mondiales, en termes de développement urbain et de gestion des risques (naturels, nucléaires, etc.)¹. Pourtant de nombreux analystes ont, parallèlement, salué la vertu anticipatrice de la science-fiction japonaise qui, de longue date, mettait en garde – en mots et en images – contre l'éventualité d'une telle catastrophe. La bande dessinée japonaise – le manga – et l'animation japonaise – les *anime* – connaissent justement un succès planétaire, bien au-delà des seules limites de l'archipel nippon. Ces deux médias y sont intrinsèquement mêlés. Le cycle de création au Japon les entrelace : une bande dessinée est d'abord publiée dans un épais magazine, et, si elle a du succès, se retrouve alors éditée dans un format proche des livres de poche (c'est sous cette forme que nous avons l'habitude de connaître le manga en France). Si le succès se confirme encore au-delà, alors l'œuvre peut bénéficier d'une adaptation animée télévisuelle, voire cinématographique. C'est la raison pour laquelle la majeure partie des séries animées japonaises est d'abord issue d'une bande dessinée, même s'il existe évidemment des créations originales pour l'animation.

Si on a beaucoup disserté sur les valeurs universelles que portent ces médias, celles-ci nécessitent tout de même d'être analysées au travers du prisme de la culture et de l'environnement japonais. Dans cet article, nous nous focaliserons sur ce que le manga et l'animation nous disent de cette société et de ces utopies dont le propos paraît désormais universel. Pour comprendre les liens étroits entretenus au

¹ Collectif. *Japon : un an après la catastrophe*. Courrier International. Édition n° 1114 du 08 mars 2012.

Japon par la fiction et la science, il faut revenir aux origines du genre, de l'influence de Jules Verne² à l'impact des catastrophes naturelles (tsunami, séismes, ...) et technologiques (bombes atomiques de Hiroshima et de Nagasaki) qu'a affronté le pays³. Si le traumatisme est évidemment présent dans les esprits et se manifeste dans divers titres, les auteurs vont vite proposer une nouvelle voie : la réappropriation de la science par l'utopie⁴. Au lendemain de la deuxième guerre mondiale, la robotique et l'atome font ainsi l'objet d'œuvres fondatrices. Celles-ci influencent immanquablement des générations de jeunes gens qui sont devenus, entre temps, des scientifiques renommés. L'enjeu est de taille pour la société car les obstacles sont non seulement externes, mais aussi internes : le ralentissement de la démographie et le vieillissement de la population impliquent par exemple de trouver rapidement des pistes pour gérer la dépendance.

Dans la suite, nous nous attacherons dans un premier temps à revenir aux origines de la bande dessinée japonaise, à en comprendre l'essor et les principales influences. Dans un second temps, nous nous focaliserons sur les liens historiques entre une science parfois cruelle pour le peuple japonais et sa perception au sein de la société. Enfin, nous embrasserons toute l'ambiguïté du rapport de la société japonaise avec son environnement. Nous verrons notamment comment les Japonais ont dépassé le traumatisme lié à des événements tragiques (séismes, tsunamis, bombardements atomiques de Hiroshima et Nagasaki), pour se réapproprier le développement scientifique grâce à une culture de l'imaginaire riche et ambitieuse, au-delà des enjeux commerciaux propres à l'industrie du divertissement.

Aux origines du manga

Pour comprendre la manière dont la bande dessinée japonaise a émergé, il faut revenir à cette création artistique foisonnante qu'a connue le Japon au fil des siècles. Car même lorsqu'on se penche sur les rouleaux dessinés (*e-maki*) au XI^e et XII^e siècle (notamment les Rouleaux des Animaux – *Chōjū-giga* du prêtre Toba Sōjō), on dénote déjà des marques de séquentialité. C'est le cas, par exemple, des nombreux rouleaux qui dépeignent la vie quotidienne au sein de villages de l'époque. Des parallèles se tissent entre les différents fragments de ces peintures : il ne s'agit plus uniquement d'une description statique, mais de l'introduction d'un soupçon de narration. Les événements qui se passent aux quatre coins du village sont connectés, et ce lien transparaît lors d'une étude approfondie de l'estampe.

Des siècles plus tard, c'est sous l'influence de Hokusai que se prépare l'étape suivante de l'histoire du manga. En 1814, Hokusai est l'un des premiers à parler de « manga », association de deux idéogrammes signifiant « image dérisoire ». Il utilise ce terme pour désigner certaines de ses estampes. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle il est parfois considéré comme l'initiateur de ce média même si ses créations sont très éloignées d'une narration séquentielle comme la présente classiquement la bande dessinée.

² Bounthavy Suvilay. "Jules Verne au pays du manga", *Belphégor – Littérature populaire et culture médiatique*, vol. vi, n° 2, Juin 2007.

³ Jean-Marie Bouissou. "Le manga : entre idées reçues et histoire vraie". *Chroniques de la Bibliothèque nationale de France*, n° 26, p. 36-44, printemps 2007.

⁴ Alessandro Gomarasca, "Robots, exosquelettes, armures : le mecha-corps dans l'animation Japonaise", in *Poupées, robots, la culture pop Japonaise*, éditions Autrement, collection Mutation, n°214, 2002

Il convient également de se rappeler que le Japon est resté fermé à toute influence et échange avec l'extérieur pendant près de 150 ans, étalés entre le XVIIIe et le XIXe siècles. L'art des estampes s'impose au Japon, et explosera rapidement jusqu'en Europe à la réouverture du pays (jusqu'à donner naissance à un mouvement de peinture, le « japonisme »). À partir de la seconde moitié du XIXe siècle, l'archipel nippon commence à accueillir des visiteurs occidentaux. Parmi eux des journalistes et caricaturistes anglophones dont l'influence se fait sentir dans les médias : les journaux s'enrichissent progressivement de caricatures et de textes associés, jusqu'aux phylactères qui marquent les premiers pas de la bande dessinée. Nous passons rapidement sur les étapes suivantes du développement de la bande dessinée japonaise, notamment son rôle de propagande lors du conflit sino-japonais démarré en 1931 ou de la seconde guerre mondiale. Nous renvoyons le lecteur vers des ressources⁵ qui détaillent ces enjeux, entre influences nées de la réouverture du Japon vers l'extérieur, apparition de médias de masse, et souhait d'impacter de larges pans de la population. Nous préférons faire un saut temporel pour arriver directement en 1945, lendemain de la défaite japonaise à l'issue de la guerre, dans un pays qui va désormais être occupé par les Américains, et devra trouver des forces suffisantes pour se reconstruire.

Au-delà du traumatisme, apprivoiser le progrès scientifique

En 1945, le Japon doit faire face à un triple traumatisme : il a subi les bombardements atomiques de Hiroshima et Nagasaki, il a perdu la guerre et il va devoir vivre sous le commandement américain pour une durée indéterminée. Les moyens pour le développement d'une industrie culturelle y sont dès lors bien moindres qu'en Europe ou aux États-Unis. Paradoxalement, c'est justement cette faiblesse de moyens qui va inciter les Japonais à développer d'autres formes de médias de divertissement. Et c'est dans ce contexte difficile que le jeune Osamu Tezuka – celui que l'on considère de nos jours comme le père du manga – souhaite trouver sa place. Il aimerait travailler dans l'animation, mais il est pour le moment occupé par des études de médecine. De plus, l'animation – dominée à l'échelle mondiale par le géant Disney – n'est pas promise à un grand avenir dans l'immédiat. Pour produire des dessins animés, il faut bénéficier de moyens humains et techniques importants, ce que le Japon ne peut s'offrir à la fin des années 40. Conscient de la situation, Osamu Tezuka va commencer à créer quelques histoires en bandes dessinées en s'inspirant de ce qu'il connaît du cinéma et de la production de dessin animé : proximité avec un découpage cinématographique dans l'agencement des cadrages, développement séquentiel à la manière d'un *storyboard*. Le tout en noir et blanc, car le Japon ne peut se permettre le luxe de la couleur. Et ce sera un grand succès ! Que ce soit avec *Astro Boy*, *Black Jack*, *Le Roi Léo* et d'autres titres, Osamu Tezuka devient vite une référence. Son impact est colossal et se fait encore ressentir aujourd'hui. Il faut dire qu'Osamu Tezuka a également pris part à l'émergence d'une nouvelle forme d'animation : soucieux de proposer à la télévision des épisodes hebdomadaires d'une vingtaine de minutes, mais réaliste sur les moyens d'y parvenir, il initie des techniques d'animation limitée (multiplication des plans fixes, récupération de séquences de précédents épisodes, diminution du nombre d'images par seconde, etc.) au sein du studio Mushi, qu'il fonde en 1962. Ces techniques font encore les beaux jours des studios d'animation, et sont quelques-unes des raisons pour lesquelles l'animation est devenue, à l'image du manga, un média de masse.

Mais revenons à *Astro Boy* : le titre original, *Tetsuwan Atom*, nous éclaire sur la thématique qu'Osamu Tezuka a osé attaquer de front dès les années 50, à savoir l'énergie atomique (pour mesurer

⁵ Karyn Poupée. *Histoire du Manga : L'école de la vie japonaise*. Éditions Taillandier. 2010.

combien la démarche est alors à contre-courant, il faut bien voir que ce n'est qu'à la fin des années 60 que commenceront à apparaître des titres traitant des bombardements atomiques, notamment *Gen d'Hiroshima*). C'est cette énergie qui va permettre au petit robot qu'est Astro de devenir le sauveur de l'humanité en de multiples circonstances. Ce robot humanoïde naît d'abord d'un drame et d'une déception : c'est après avoir perdu son fils dans un accident de voiture que le père d'Astro décide de créer une machine avec les mêmes traits que ceux de l'être disparu. Bientôt, le savant rejette sa créature, déçu qu'elle ne soit pas pleinement humaine, dans son caractère et son non vieillissement. Après un certain nombre de péripéties, Astro sera recueilli par des êtres humains moins obtus, et il finira par trouver sa place dans la société, comme l'un des plus fidèles défenseurs de l'humanité. Après la déception scientifique, vient le temps de la raison et de la maturité vis-à-vis d'une technologie nouvelle, et potentiellement source d'espoir. Osamu Tezuka est profondément humaniste et ce sont ces valeurs qui rayonneront dans chacune de ses œuvres.

La science comme chaînon manquant entre l'homme et son environnement

D'autres, parfois plus pessimistes en apparence, développeront le même rapport à la science et à ses limites. Comment ne pas citer Hayao Miyazaki, réalisateur de renommée internationale, mais qui a également embrassé une carrière de mangaka ? Avec *Nausicaä de la Vallée du Vent* (œuvre en sept tomes dont la publication s'étale des années 80 aux années 90), il campe un univers défiguré par la faute de l'homme. Après une guerre ravageuse, semblable à ce qu'aurait pu donner une escalade atomique à l'époque de la guerre froide, la nature a repris ses droits et est désormais hostile. Seules quelques rares portions restent habitables... et les survivants sont encore déchirés, entre peuplades, conflits, ambitions dévorantes et soif inextinguible de pouvoir. Malgré cela, malgré l'aveuglement des humains et leur incapacité à comprendre leur environnement, il advient toujours un moment où quelqu'un s'arrête, prend conscience des folies dévastatrices des siens, et parvient – au terme d'une épopée initiatique – à rayonner autour de lui. C'est le cas de Nausicaä, mais aussi celui d'Ashitaka dans *Princesse Mononoke*, long-métrage que réalise Hayao Miyazaki à la fin des années 90, plus de quinze ans après avoir donné naissance à Nausicaä. Les exemples en ce sens sont nombreux, et il serait asséchant de se borner à en faire un inventaire.

Attardons-nous plutôt sur un parallèle, dans les rapports qu'entretient la société japonaise avec la science d'une part, la nature d'autre part. On lit souvent que le Japon est un pays partagé entre tradition et modernité. Par tradition, on entend souvent la dimension historique, folklorique, et les vastes terres encore laissées à la nature. *A contrario*, la modernité est incarnée par les mégapoles telles que Tokyo, avec leur importante densité de population, leur équipement high-tech et leur organisation millimétrée. Tout moderne qu'il puisse paraître, le Japon reste confronté au bon vouloir des éléments naturels que sont les séismes, typhons, tsunamis, ... Le séisme de Kantō en 1923 avait vu périr plus de 100.000 personnes, tandis que celui du Tōhoku en 2011 a tué près de 20.000 personnes. Ces quelques chiffres illustrent combien la nature peut être redoutable avec le peuple japonais. Au cours des siècles, celui-ci a appris à vivre avec cette menace permanente, à l'intégrer à sa culture et à sa philosophie de vie. L'une des plus célèbres estampes de Hokusai, *La Grande Vague de Kanagawa* (peinte en 1831), illustre le rapport ambivalent du Japon avec son environnement naturel : partie intégrante de son patrimoine, la nature révèle parfois toute sa fureur. L'évolution technologique permet éventuellement d'atténuer les conséquences tragiques d'une catastrophe naturelle, comme peut en témoigner la décroissance relative du nombre de victimes directes entre 1923 et 2011, mais elle ne saurait être pour le moment un bouclier suffisant. Les interrogations sur l'impact à long terme de l'accident nucléaire de Fukushima illustrent cette épée à double tranchant qu'est le progrès

scientifique, thème cher aux créateurs japonais. Citons ici deux œuvres qui, par leurs thèmes, leur traitement réaliste et leur écho avec l'actualité, ont perturbé nombre d'observateurs néophytes au lendemain du 11 mars 2011 : *Dragon Head* de Minetaro Mochizuki et *Tōkyō Magnitude 8* de Usamaru Furuya. Ces deux titres dépeignent des lycéens japonais soudainement confrontés à une catastrophe d'une ampleur incomparable. Élément d'inquiétude supplémentaire : dans *Dragon Head*, les personnages ne sont pas capables de déterminer la véritable nature de la catastrophe : séisme, irruption volcanique ou phénomène surnaturel ? Cet élément de suspense joue ainsi sur l'angoisse du lecteur vis-à-vis de l'indéterminisme de son environnement. Dans ces deux mangas, les personnages basculent, de force, dans une nouvelle forme d'existence, avec la nécessité d'une lutte (avec eux-mêmes, avec les autres) pour survivre. Ils doivent trouver un nouvel équilibre avec cette nature qui, subitement, a révélé un nouveau visage. Et pour ce faire, il faut se penser dans la nature elle-même et non à l'extérieur. Un thème que l'on retrouve jusque dans les séries animées pour adolescents. Il en va ainsi dans l'anime *Arjuna*, où l'héroïne – en marge de combats visant à rétablir une harmonie entre nature et éléments technologiques – prend conscience qu'elle partage avec le monde les mêmes molécules, les mêmes atomes, et qu'elle n'est qu'une partie d'un grand tout. La science n'est pas exclue, elle est une modalité pour se réapproprier son rapport au monde.

Pour conclure, évoquons l'impact de cette synergie entre science, individu et société, en prolongeant nos propos sur *Astro Boy*. Il est frappant d'interroger, de nos jours, des scientifiques japonais et de les questionner sur l'origine de leurs vocations. Nombreux sont ceux qui ont baigné dans les univers de Osamu Tezuka et qui y ont trouvé une motivation et une curiosité vis-à-vis la science et de son impact. Le documentaire de Marc Caro, *Astro Boy à Roboland*, illustre parfaitement les liens forts noués entre la culture populaire japonaise et son pendant scientifique. La robotique japonaise associée de particulier qu'elle a très vite choisi de creuser la perspective humanoïde, là où, dans le reste du monde, ce sont des pans assez différents de ce domaine scientifique qui sont explorés. Est-ce uniquement parce que Astro Boy figure au panthéon de la pop-culture japonaise, un peu comme le sont, en France, Astérix ou Tintin ? Difficile de trancher (on a rarement vu des journalistes français expliquer que leur modèle était le héros de Hergé), mais la question mérite d'être posée.

En prolongeant, il est intéressant de se pencher sur les thématiques dont la science-fiction japonaise s'empare désormais notamment à travers les utopies qu'elle propose. Depuis les années 90, un thème récurrent et celui du vieillissement de la population, tel en écho à la situation démographique préoccupante que rencontre le Japon. Rappelons que le taux de fécondité est de 1.39 enfant par femme, très loin du seuil qui permettrait d'assurer le renouvellement de la population. Dans un pays où l'espérance de vie est de plus en plus élevée (la plus grande du monde : 85,59 ans pour les femmes et 78,73 ans pour les hommes), les enjeux économiques et sociaux sont majeurs. Comment gérer cette population vieillissante ? Comment assurer la meilleure vie possible au troisième et quatrième âge ? Décideurs politiques et auteurs explorent des perspectives communes, notamment autour de l'aide à la personne. Là-bas, elle ne pourra pas être uniquement portée par des accompagnateurs humains, par manque de personnes dans la vie active. Elle nécessitera un soutien informatique et robotique. C'est cette idée que Katsuhiko Ōtomo a souhaité explorer dans son manga, *Rōjin Z*. Mais la machine ne fait pas tout, et un univers en apparence totalement maîtrisé peut se détraquer du jour au lendemain. Argument similaire dans le manga, la série télévisée, et les adaptations cinématographiques de *Patlabor*. Arrêtons-nous justement sur les deux premiers longs-métrages tirés de ce titre, réalisés par Mamoru Oshii dans les années 90 : dans le scénario de ces œuvres, les Japonais peuvent désormais compter sur le soutien de robots géants, manipulés par l'homme, et qui ont le mérite de permettre des opérations jusqu'alors impossibles avec les moyens habituels de construction. Le génie civil y gagne

en efficacité, ce qui représente un atout majeur dans un univers où la densité de population impose désormais de dresser des îles artificielles ou des immeubles qui tutoient le ciel. Des gratte-ciels si majestueux qu'ils rappellent la tour de Babylone... avec tout ce que cela implique comme *hybris*. Ce sont justement les traits humains qui amènent la plus belle des mécaniques à se détraquer... et c'est ce même esprit humain qui, à la fin, résoudra le conflit qui en découle. Car la machine n'est rien si elle n'est pas habitée (on reprendra *Ghost In The Shell* de Masamune Shirow pour approfondir ce thème). La science n'est désastreuse que si elle oublie les valeurs humanistes de la société dans laquelle elle s'inscrit.