



science-fiction dans les mangas

par Xavier Guilbert

vendredi 20 avril 2018, par [Thierry Groensteen](#)

[Mai 2018]

Certains évoquent, pour l'apparition de la science-fiction au Japon, le conte d'Urashima Tarô, qui est évoqué pour la première fois en 720 de notre ère. Dans cette fable (dont Lafcadio Hearn donne une version dans le premier chapitre de son ouvrage *Out of the East - Reveries and Studies in New Japan*, 1895), Urashima Tarô, un jeune pêcheur, visite un palais sous-marin. Il y passe trois jours mais découvre en rentrant à son village que trois cents ans ont passé - sa maison en ruine, ses parents morts et lui-même oublié depuis longtemps. Pour autant, cela en fait-il véritablement un récit de science-fiction ? Ou faut-il y voir une nouvelle illustration de la frontière ténue qui existe entre fantastique et science-fiction - notions que les Anglo-saxons regroupent d'ailleurs parfois sous le même terme de *fantasy* ?

Il faudra attendre la fin du XIXe siècle et l'ouverture à l'Occident pour que l'influence de Jules Verne se fasse sentir : *Le Tour du monde en quatre-vingts jours* y sera son premier roman traduit, en 1878-1880, et ses œuvres y rencontreront un large succès populaire. Le terme de « *kagaku shôsetsu* » (littéralement « roman scientifique ») fera d'ailleurs son apparition dès 1886 pour décrire ce nouveau genre de publications.

Cette influence se montre encore très présente au moment où le « manga moderne » fait ses premiers pas après la Seconde Guerre mondiale, lorsque Tezuka Osamu publie successivement *Lost World* (« Le Monde Perdu », 1948) et *Metropolis* (1949), dont les titres font explicitement référence à deux œuvres de la science-fiction occidentale, mais déjà le contenu s'en écarte très sensiblement. Il continuera d'ailleurs à faire preuve d'un intérêt certain pour la science-fiction, qui se traduira par de nombreuses créations durant l'âge d'or du « *story manga* » pour enfants (1952-1966), comme *Zero-men*, *Big X*, *Number 7* ou encore *Kaos*. Plus tard, il y reviendra régulièrement dans le cadre de son *magnum opus* anthologique, *Phénix, l'oiseau de feu*.

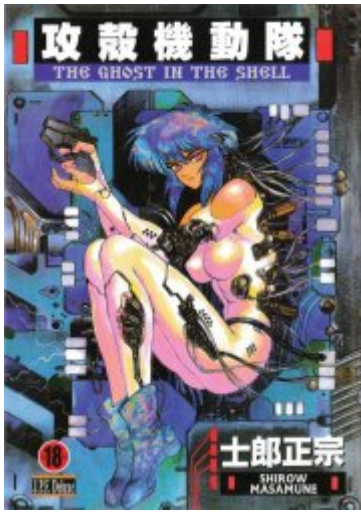
Les échanges culturels n'ayant cessé de s'intensifier depuis, on continue d'observer emprunts et références (comme par exemple le *Cobra* de Terasawa Bûichi dont l'introduction puise dans la nouvelle de Philip K. Dick *We can remember it for you wholesale*), mais ils sont devenus relativement marginaux par rapport à une production qui s'est résolument autonomisée et a, au fil des ans, développé un certain nombre de thématiques qui lui sont propres.



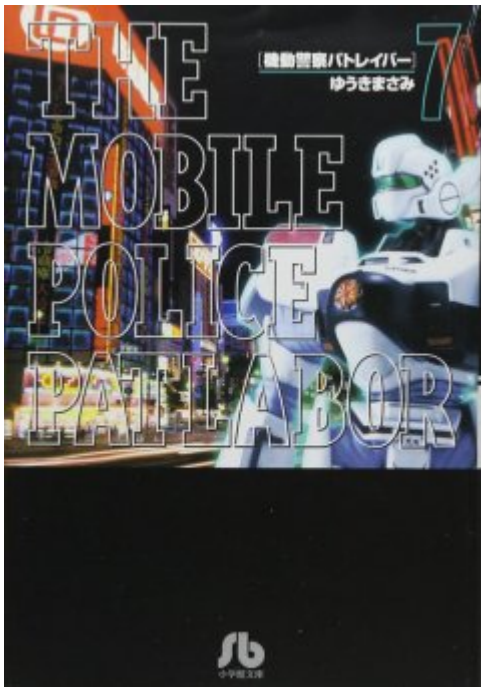
Publié en 1934, le *Tank Tankurô* de Sakamoto Gajô est souvent présenté comme l'inspiration du *Astro Boy* (1952-1968) de Tezuka. Evoluant dans un Japon médiéval où s'affrontent samourais et ninjas, Tank Tankurô est un être étrange, au corps sphérique présentant huit orifices, d'où peuvent sortir (suivant les besoins) toute une panoplie d'armes et de mécanismes improbables. Quelques années plus tard, Yokoyama Mitsuteru introduit le premier des robots géants avec *Tetsujin 28-gô* en 1956, inaugurant une longue série d'engins pilotés. Le plus connu en France est probablement *Goldorak*, troisième robot de la trilogie imaginée par Nagai Gô entre 1972 et 1975, qui regroupe (en version originale) *Mazinger Z*, *Great Mazinger* et *UFO Robot Grendizer*.

Dès son apparition, le robot s'affirme donc comme résolument polymorphe et non pas figé dans une seule forme - capable de se rendre semblable à l'homme, mais également d'embrasser son potentiel de machine : du bras-canon laser d'*Astro Boy* aux imbrications de *Goldorak* (que ce soit avec sa soucoupe ou avec l'*Alcorak*) en passant par les Valkyries de *Macross* (capables de prendre la forme de chasseurs de combat), il n'est rien que la technologie ne puisse réaliser.

Alors que les auteurs occidentaux aiment à envisager la manière dont l'introduction d'un unique élément peut transformer (voire bouleverser) l'ensemble d'une société, les Japonais présentent des récits où les aspects futuristes restent soigneusement circonscrits et où perdure un quotidien beaucoup plus prosaïque. Le succès populaire du *Doraemon* (publié de 1969 à 1996) de Fujiko Fujio (pseudonyme du duo composé de Fujimoto Hiroshi et Abiko Motoo) conforte cette position particulière d'une technologie qui vient se fondre dans le Japon actuel. Chat-robot en provenance du XXII^e siècle, envoyé dans le passé par l'arrière-arrière-petit-fils du héros, Nobi Nobita, pour l'aider à bâtir un futur meilleur pour sa descendance, *Doraemon* lui-même est bien moins source d'étonnement que les gadgets farfelus qu'il sort de sa poche ventrale - et qui sont le point de départ d'aventures comiques.



Ces derniers ne s'interdisent pas une part de spéculation, imaginant des sociétés futures où, une fois de plus, les robots ont la part belle : on pense inmanquablement à l'intérêt pour la figure du cyborg, qui occupe une large partie de l'œuvre de Shirow Masamune (*Ghost in the Shell* en tête, 1989-1990) ou de Nihei Tsutomu (*Blame !*, 1998-2003), mais qui se trouve aussi au centre du très mélancolique *Yokohama Kaidashi Kikô* de Ashinano Hitoshi. De son côté, Masami Yûki propose avec *Mobile Police Patlabor* une vision très terre-à-terre de l'utilisation des robots géants, dans un récit où les interactions humaines et les questions politiques prennent bien souvent le pas sur les combats. Enfin, le *space opera* se montre également un terrain d'exploration privilégié, notamment depuis l'apparition de la série animée *Kidô Senshi Gundam* en 1979 (Studio Sunrise), laquelle a débouché sur un univers transmédia tentaculaire qui n'aurait pas à rougir de la comparaison avec *Star Wars*, et dans lequel les robots géants tiennent encore (évidemment) la vedette.



Le Japon étant un pays insulaire, on pourrait imaginer que la peur de l'autre y soit une thématique richement exploitée. Outre-Pacifique, en plein cœur de la guerre froide, la science-fiction américaine s'appropriait la figure de l'envahisseur extraterrestre pour exorciser ses inquiétudes à l'égard du bloc soviétique. Pourtant, il faut bien reconnaître que la situation est sensiblement différente en manga : et si notre bonne vieille Terre est souvent source de convoitise pour des créatures venues d'autres planètes, ses défenseurs se révèlent généralement être eux aussi originaires de l'espace. Ainsi, la grande saga *Devilman*, qui constitue l'épine dorsale de l'œuvre de Nagai Gô, oppose deux camps

de démons - une thématique qu'il reprendra plus tard dans *Goldorak*, dans lequel Actarus (« Prince d'Euphor ») se bat contre les Golgoths de l'empire de Véga. Mais c'est un schéma similaire que l'on retrouve dans la série *Sailor Moon* de Takeuchi Naoko, avec un conflit entre Sélénites : d'un côté le Dark Kingdom maléfique, de l'autre Sailor Moon et ses camarades.

Contrairement à la paranoïa américaine, le message est ici celui d'une recherche de cohabitation pacifique. Celle-ci atteint même un extrême dans la série *Parasite* de Iwaaki Itoshi, lorsque le jeune Izumi Shin'Ichi se retrouve à collaborer avec Migi, le parasite extraterrestre qui a pris possession de sa main droite, pour lutter contre ses congénères prédateurs.

Pour autant, le théâtre de ces luttes planétaires reste immanquablement banal et japonais, prolongeant ici les remarques émises plus haut à l'égard des robots. Le sort de la planète peut être en jeu (comme dans *Lamu* de Takahashi Rumiko, qui tourne bien vite au vaudeville humoristique), les préoccupations de ces héros n'en sont pas moins souvent très... terre-à-terre.

Il faut peut-être y voir la conséquence des succès du programme Apollo à la fin des années 1960 et au début des années 1970 : dépassée par la réalité de la conquête de l'espace, la science-fiction s'est tournée ailleurs pour ses sources d'inspiration. Matsumoto Leiji imagine alors des vaisseaux spatiaux aux allures de paquebots dans *Cosmoship Yamato* (1974-1975) ou *Capitaine Albator - Le Pirate de l'Espace* (1977-1979), et c'est en prenant le train que l'on explore l'univers, en embarquant pour son *Galaxy Express 999* (1977-1979), inspiré du roman *Ginga Tetsudô no Yoru* de Miyazawa Kenji, paru en 1934, dont il reprend l'idée d'une locomotive à vapeur qui naviguerait entre les étoiles.



À partir de 1978, Terasawa Bûichi va explorer une veine similaire : si seuls certains chapitres de *Cobra* se déroulent dans une ambiance de western (saloon, tempête de sable et duels au programme), des séries comme *Kabuto* ou *Takeru* puisent résolument dans la tradition folklorique sino-japonaise et revisitent ces personnages populaires à la sauce futuriste.

Cette tendance rétro, où s'exprime une fascination durable pour les engins volants, va se prolonger et se retrouver également chez Miyazaki Hayao (notamment dans *Le Château dans le Ciel*, sorti en 1986), dans le *Spirit of Wonder* de Tsuruta Kenji (1986-1996) ou encore au cœur de la série *Last Exile* (Studio Gonzo, 2003). Procédant d'une approche similaire, la série animée *Gankutsuô* (Studio Gonzo, 2004-2005) revisitait *Le Comte de Monte-Cristo* d'Alexandre Dumas en en transposant l'intrigue au 19^e siècle - tout en conservant une tonalité résolument très Second Empire à l'ensemble.

Dans un archipel où l'on ne compte pas moins de cinq séismes par jour (et nombre de volcans en

éruption), les scènes de destruction les plus extrêmes appartiennent au quotidien des Japonais – le grand tremblement de terre de Sendai en mars 2011 en étant le dernier terrible exemple. Le récit « de catastrophe » figure ainsi en bonne place dans la production de manga, proposant des visions apocalyptiques dont on peut se demander si elles ne sont pas autant de tentatives de conjurer le sort. Si l'on y verra se jouer l'opposition entre civilisation et barbarie, dans la plupart des cas, cependant, on relèvera une forme d'optimisme : quoiqu'il advienne, et même s'il faudra parfois accepter de lourds sacrifices, le Japon se relèvera... Symboliquement d'ailleurs, on va souvent s'attacher à suivre un couple d'adolescents incarnant l'avenir, comme c'est le cas dans le *Dragonhead* de Minetarô Mochizuki, ou le bien-nommé *Tokyo magnitude 8* de Furuya Usamaru.



De façon surprenante, cette vision positive se trouve pourtant contrebalancée par nombre de dystopies, *Battle Royale* en tête, mettant en lumière une société actuelle qui semblerait au bord de l'explosion : mise à mort programmée d'une partie de la population (*Ikigami*, Mase Motorô, 2008-2012), organisation terroriste (*MPD Psycho*, Ôtsuka Eiji & Tajima Sho-u, 1997-2016) voire dictature (*20th Century Boys*, Urasawa Naoki, 1999-2006), ou plus simplement dérive ultra-violente impulsée par les réseaux sociaux (*Dead Tube*, Yamaguchi Mikoto & Kitakawa Tôta, depuis 2014) : il y a quelque chose de pourri dans l'Empire du Soleil Levant.

On soulignera la place particulière qu'occupent les enfants dans ces récits, tout autant symboles d'innocence que porteurs d'avenir. Face à la démission des adultes (voire, parfois, leur trahison assumée), c'est à eux qu'il reviendra de trouver une issue aux situations les plus désespérées. L'étouffant *École emportée* d'Umezû Kazuo (1972-1974) en propose l'une des plus impressionnantes illustrations. Constituant probablement l'œuvre de science-fiction la plus marquante de ces vingt dernières années, *Neon Genesis Evangelion* (Studio Gainax, 1995-1996) présente une sorte de condensé de ces différentes thématiques. Elle allie robots géants et apocalypse annoncée, et double le tout d'une dimension psychologique complexe. Explorant au travers du personnage de Shinji un profond mal-être adolescent, la série de Anno Hideaki est devenu en quelque sorte l'étendard de toute une génération d'*otaku*.

Comme souvent avec la science-fiction, il y a de quoi s'interroger sur la dimension prophétique de ces visions. D'ailleurs, en 1982, les premières pages du *Akira* de Ôtomo Katsuhiro faisaient découvrir un Néo-Tôkyô se préparant à accueillir les Jeux Olympiques de 2020, en guise de renaissance. Trente ans plus tard, en septembre 2013, le Comité International Olympique validait la candidature de la capitale japonaise pour l'organisation des Jeux 2020 – la réalité rejoignant étrangement la fiction.

Xavier Guilbert

Bibliographie

Bolton, Christopher, Csicsery-Ronay Jr., Istvan & Tatsumi, Takayuki, *Robot ghosts and wired dreams : Japanese science fiction from origins to anime*, University of Minnesota Press, 2007. / Groensteen,

Thierry, *L'Univers des mangas*, Tournai : Casterman, 1996. / Hearn, Lafcadio, *Out of the East - Reveries and Studies in New Japan*, Houghton : Mifflin and Company, 1895. Consultable en ligne à l'adresse : <http://www.gutenberg.org/ebooks/55802> / Pigot, Pierre, *Apocalypse Manga*, PUF ("Perspectives critiques"), 2013 / Suvilay, Bouthavy, *L'Âme des machines dans Ghost in the Shell*, ReS Futurae, 2017. Consultable en ligne à l'adresse : <http://journals.openedition.org/resf/1134> / —, *Neon Genesis Evangelion ou la déconstruction du robot anime*, ReS Futurae, 2017. Consultable en ligne à l'adresse : <http://journals.openedition.org/resf/954>

Corrélat

[genre](#) - [manga](#) - [science-fiction américaine](#) - [science-fiction européenne](#)