



HAL
open science

Le manga et CLAMP : inspirations et innovations

Franck Dubosc

► **To cite this version:**

Franck Dubosc. Le manga et CLAMP : inspirations et innovations. Art et histoire de l'art. 2015.
dumas-01288492

HAL Id: dumas-01288492

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01288492>

Submitted on 15 Mar 2016

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Le Manga et CLAMP : inspirations et innovations



Tome 1

Page précédente :
CLAMP, *xxxHolic, Kochou No Yume* (artbook, couverture), éditions Kodansha, 2013

Avant-Propos

Dans cette réflexion, j'ai voulu traiter le sujet du *manga*, la bande dessinée japonaise, et plus particulièrement un groupe d'auteurs : les CLAMP. En regardant attentivement, j'ai remarqué qu'elles s'inspirent beaucoup de l'art occidental, l'Art nouveau en particulier, mais qu'elles n'en oublient pas pour autant leurs origines nippones. Ainsi, je me suis demandé de quelle manière le studio CLAMP s'est créé une identité graphique en puisant à la fois dans la tradition japonaise et occidentale.

Le *manga* est un sujet qui me passionne et je suis un fan des CLAMP. Je les ai découvertes à l'âge de 10 ans, dans la série animée *Card Captor Sakura*¹. Mais plus que de traiter un sujet qui me plaît, j'ai voulu, dans cette réflexion, appréhender le *manga* comme un art sérieux, avec ses codes, ses inspirations, au même titre que les grands mouvements artistiques occidentaux. Enfin, je souhaite enlever tous les préjugés que l'on prête trop souvent à la bande dessinée japonaise.

J'ai, dans un premier temps voulu, par le biais de l'introduction, montrer comment le *manga* est arrivé en occident, ce qui fait que l'on peut s'y intéresser aujourd'hui. C'est un sujet qui n'était pas envisageable il y a vingt ans mais qui, actuellement, par son omniprésence dans notre paysage culturel, doit être traité davantage en profondeur. Il sera ensuite nécessaire d'expliquer plus en détail son apparition et son évolution dans son pays d'origine. J'ai d'abord fait un historique du *manga*, en commençant par l'époque Edo (considéré comme un renouveau artistique au Japon) jusqu'au moment où les CLAMP ont débuté. Il est important de commencer par l'estampe car elle a imposé des thèmes et des codes qui se retrouvent dans le *manga* contemporain. Puis j'ai pu débuter un travail plus approfondi sur CLAMP. Comme le sujet mêle l'art occidental et oriental dans les travaux du groupe, il n'y a pas de limite géographique et chronologique : je parle de CLAMP dans le monde, du début de leur carrière jusqu'à aujourd'hui.

Je ne parlerai, ici, que de la version papier des *manga* et non de leurs adaptations en *anime*, sauf si ces dernières sont nécessaires à la réflexion. J'ai également pris le parti d'utiliser les titres francisés (par exemple, je parle du *manga Olive et Tom* alors que son titre original est *Captain Tsubasa*). Je n'accorde pas en genre et en nombre les mots issus de la langue japonaise car se sont des caractères japonais retranscrits en alphabet grec à partir de la prononciation du mot² (par exemple, même au pluriel, *manga* ne prendra pas de « s »). Enfin, je prends comme début d'un

1 Francisé à la télévision *Sakura, chasseuse de cartes*.

2 Certains articles ou livres font les accords, d'autres non.

manga, la publication du premier chapitre au Japon, et donc, comme fin, la publication du dernier sur l'archipel.

Les plus grandes difficultés pour ce travail ont été le manque d'informations. Le *manga* est un sujet très peu étudié, seulement quelques livres traitent de l'histoire générale de la bande dessinée japonaise. De plus, il n'y a aucun texte qui propose une réflexion approfondie sur les CLAMP ou sur aucun autre *mangaka* en particulier.

Mais finalement, le choix des images s'est fait rapidement puisque c'est un univers dans lequel je suis immergé depuis longtemps. De ce fait, la réflexion sur ces mêmes images est venue naturellement. Il a aussi été facile de trouver des informations sur l'Art nouveau ou les coutumes japonaises qui sont des sujets largement étudiés.

J'espère que j'aurai su vous faire découvrir ma passion et vous familiariser quelque peu avec les *manga*.

Remerciements

Je souhaite adresser des remerciements aux personnes qui m'ont permis de vous présenter ce mémoire tel qu'il est aujourd'hui.

Tout d'abord, je remercie Mme Forero Mendoza Sabine, ma directrice de recherche et professeur à l'Université de Pau et des Pays de l'Adour. Elle a su me guider dans mon travail et ma réflexion et je lui suis reconnaissant de l'aide et du temps qu'elle m'a consacré.

Je remercie aussi Mme Fauqué Christianne, professeur de français à la retraite, pour ses précieux conseils en matière d'orthographe, de grammaire et d'expression.

Enfin, je remercie Mlle Marsan Julie, amie et étudiante, pour sa relecture attentive, qui a su voir les quelques fautes restantes.

Introduction

Nous allons tout d'abord tenter de voir comment le *manga* s'est inséré dans notre paysage culturel, mais aussi comment il est y appréhendé.

Le *manga* qui est originellement une bande dessinée japonaise, constitue aujourd'hui un mode d'expression graphique, une forme de production visuelle populaire dans le monde entier et en particulier en France. Cette diffusion est récente, elle ne date que d'un peu plus de vingt ans environ : le premier *manga* édité en France, *Akira*, est sorti pour la première fois en 1991 chez Glénat, alors que le genre, lui, est un pilier de la culture nipponne depuis plus d'un siècle (la première édition de la revue *Shonen Jump*, magazine de *manga* pour garçon, date de 1914). C'est un outil pédagogique voire même un moyen de communication. Il est, sur l'archipel, un média dont l'importance est égale à celle de l'écrit, qui reflète la culture japonaise, transmet son esthétique, ses valeurs, son âme et son histoire.

Si, au pays du soleil levant, la production actuelle se situe dans la continuité d'un art historique, il faut reconnaître qu'il s'est implanté différemment dans nos contrées. L'assimilation du genre s'est faite majoritairement par le biais des *anime*, adaptations télévisées de *manga* sur papier, arrivées sur nos écrans dès la fin des années 70 dans des émissions pour enfants telles que *RécréA2* et *Club Dorothée*. C'est ainsi que les petits français découvrent à l'antenne les classiques *Goldorak*, *Candy*, *Lady Oscar*, *Albator* mais aussi *Ken Le Survivant*, *Olive et Tom*, *Saint Seiya*, *les chevaliers du Zodiaques* et *Dragon Ball Z*, qui sont tous aujourd'hui des classiques du genre ayant inspiré les artistes des générations suivantes. Il faut néanmoins savoir que chacune des sorties de ces diverses productions étaient sujettes à de vives polémiques. Ainsi *Ken le Survivant*, par exemple, a été la première série japonaise à faire parler d'elle après sa projection dans le *Club Dorothée*, en 1989, car elle montrait des scènes sanglantes s'adressant à un public averti ou adulte¹. Mais l'incident n'a pas empêché l'arrivée en France d'autres *anime*. Vinrent ensuite les versions papier qui attirèrent les curieux déjà familiarisés avec le style de l'animation nipponne.

Le *manga* a cependant longtemps été vu comme un « sous-genre » de la bande dessinée. On lui a souvent reproché son manque de couleur, interprété comme le signe d'une moins bonne qualité de travail, et ses représentations de jeunes décrites comme « à forte poitrine, en mini-jupe et avec de

¹ Des scènes sont alors coupées, des parties réadaptées pour les enfants, dénaturant ainsi toute la série et le travail de l'auteur.

grands yeux » ont été souvent jugées « perverses », ce qui, en réalité n'était que le résultat d'une méconnaissance de codes iconographiques. Les détracteurs étaient et restent nombreux : Ségolène Royal, par exemple, a dénoncé en 1989 la dangerosité et le caractère néfaste des séries nippones et du *manga*, censés véhiculer de mauvaises idées et pensées que les adolescents n'auraient pas eu sans eux.¹ Le *Monde Diplomatique* n'était pas loin de voir un complot visant à abêtir la jeunesse². De telles appréciations allaient à l'encontre de la traditionnelle vision occidentale de la culture japonaise, sophistiquée et pleine de spiritualité. Le courant japoniste, dès le dix-neuvième siècle, avait contribué à diffuser les images exotiques de kimonos, d'éventails, de geishas savamment apprêtées. Tous ces stéréotypes semblaient littéralement piétinés par le *manga* et les *anime*, et leur auréole attaquée par une communauté croissante de fans, plus communément appelés *otakus*.

Cette nouvelle mode coïncide avec les premières œuvres éditées en France, au début des années 90. Ces dernières sont « francisées » afin de ne pas « brusquer les lecteurs ». La lecture japonaise, on le sait, se fait de droite à gauche, le sens fut d'abord inversé et on colorisa parfois les dessins, comme ce fut le cas pour *Akira*, procédé critiquable sur bien des points, notamment parce qu'il atteste un manque de respect certain pour le travail de l'auteur. Le démarrage est lent, en 1995, seulement vingt séries ont vu le jour en France. C'est seulement à partir de 2000 que les chiffres ont explosé. 2008 marque l'apogée du genre en France avec plus de 15,1 millions d'exemplaires de mangas vendus en France. En 2013, on trouve plus de 800 séries japonaises et quelques 520 auteurs dans les catalogues des éditeurs français.

On peut donc dire qu'aujourd'hui le phénomène a su s'imposer faisant partie intégrante de la culture des jeunes des générations des années 90 et 2000. En effet, le *manga* est partout, il dicte/détermine jusqu'aux codes de la mode vestimentaire. Finis les kimonos, les cérémonies du thé ou autres ombrelles japonaises, aujourd'hui l'image du Japon se décline/s'accommode à la sauce *Gothic Lolita* (cheveux bleus ou violets, jupes noires à dentelles, chaussures à talon très haut et semelle hyper compensée, crânes...), à celle du *Kawaiï* (« mignon » en japonais, nœuds dans les cheveux, têtes de chats un peu partout, etc...), ou encore du *cosplay* (déguisement des personnages de séries). Bref, le *manga* inspire toute une communauté, jeune et moins jeune, féminine ou masculine. Les produits dérivés, ou *goodies*, objets d'un commerce florissant, sont légion. Les plus grands fans collectionnent les figurines de leurs héros préférés : ils veulent les voir sur leurs porte-monnaie, en *straps* pour décorer leurs téléphones portables ou encore en peluches dans leurs chambres. Des manifestations se font partout dans le monde, et non plus seulement au Japon, comme le montrent la célèbre *Japan Expo* de Paris ou encore l'événement *AnimAsia* de Bordeaux.

1 Ségolène Royal : *Le ras-le-bol des bébés zappeurs. Télé-massacre : l'overdose*, Robert Laffont, 1989

2 *Le Monde Diplomatique* : « Ce que nous disent les mangas », décembre 1996

Les auteurs, *mangakas*, n'hésitent plus à faire le voyage pour rencontrer leurs fans du monde entier. La consécration du genre sera sans doute atteinte à la rentrée 2015, avec l'ouverture la *Human Academy*, la première « école japonaise de *manga*, dessin animé, jeux vidéo » en France, à Angoulême.

Dans le paysage d'une très vaste production se détachent quelques grands noms, connus même des non spécialistes. Citons parmi eux le très célèbre Akira Toriyama, le « père » de *Dragon Ball*, qui a inspiré toute une génération de *mangaka* comme Eiichiro Oda, auteur de *One Piece*, une véritable référence, puisqu'il s'agit du *manga* le plus vendu au Japon dont chaque tome, dès sa sortie, est au premier rang des ventes¹. Il faut encore retenir Rumiko Takahashi (*Ranma ½*, *Inuyasha*, *Rinne*,...) et Katsuhiko Otomo (*Akira*) qui, le 29 janvier dernier, s'est vu décerner le Grand Prix de la ville d'Angoulême au Festival International de la Bande Dessinée et est ainsi devenu le premier artiste nippon sacré lors de cet événement. Mais il faut encore mentionner Ai Yazawa (*Nana*, *Paradise Kiss*, *Gokinjo*, *une vie de quartier*) ou encore Masashi Kishimoto (*Naruto*).

Pour notre part, c'est à un groupe d'auteurs non moins connu auquel nous avons choisi de nous intéresser : le studio CLAMP, qui a pour particularité d'être constitué par un collectif de femmes. En quelques chiffres, on peut ainsi résumer la production de CLAMP : quatre *mangaka*, 25 ans de carrière, plus de 20 séries, 100 tomes et plus de 100 millions d'exemplaires vendus dans le monde. CLAMP est, selon une étude de l'Unesco, le dixième auteur japonais, écrivains compris, le plus traduit à travers le monde².

Le groupe se compose aujourd'hui de Nanase Okawa (née le 2 mai 1967 à Osaka), scénariste du groupe, qui affirme connaître la fin de chaque histoire. Elle en est aussi la représentante, elle supervise le design de certains *goodies*. Il y a également Mokona (née le 16 juin 1968 à Kyoto), dessinatrice principale de la plupart des séries qui assure le découpage et du crayonnage des planches ; elle est encore connue pour appuyer lourdement sur ses feuilles, trois fois plus épaisses que celles utilisées d'habitude par les *mangaka*. Tsubaki Nekoi (née le 21 janvier 1969 à Kyoto), est, quant à elle, seconde dessinatrice et s'occupe essentiellement des décors, des finitions et des SD (Super Deformed ou *Chibi*, petites caricatures de personnages). Le dernier élément du groupe est Satuski Igarashi (née le 8 février 1969 à Kyoto) : elle seconde Nekoi et se consacre à la pose des

¹ Leader des ventes en France depuis 2011, c'est aussi le *manga* le plus vendu au monde dépassant *Dragon Ball*. Il faut néanmoins rester objectif, ce dernier compte 42 tomes alors que *One Piece*, toujours en cours de publication, en compte à ce jour 76.

² Chiffres datant de 2009 (*Animeland* #153, Juillet/Août 2009 et *CLAMP in Paris*, 2009, Pika Edition)

trames¹ ; c'est également elle qui supervise la fabrication des *manga* (choix des couleurs, du design des jaquettes...)².

Les choses n'ont pas toujours eu la forme qu'elles ont aujourd'hui. Le studio CLAMP a toute une histoire. Il est d'abord né d'une passion commune. C'est à Kyoto, en 1987, dans le club de dessin de leur lycée que trois copines, Mokona Apapa, Mick Nekoi et Satsuki Igarashi, se retrouvent pour dessiner avec ardeur. Comme la plupart des adolescentes de l'époque, elles sont des grandes fans de *Olive et Tom*, *Saint Seiya*, *Les chevaliers du zodiaque* qu'elles s'amuse à parodier dans leurs *dôjinshis*³. C'est d'ailleurs dans un de ces fanzines, *Boy's Club*, qu'elles font la connaissance de Nanase Okawa, autre dessinatrice inspirée des mêmes grands classiques. Durant la première moitié de l'année 1987, les quatre jeunes filles lancent le projet CLAMP avec huit autres amies (Tamayo Akiyama, Sôchi Hisagi, Sei Nanao, Kazue Nakamori, Shin'ya Omi, Leeza Sei, Yuzuru Inoue et O-Kyon). Tout en continuant leurs projets personnels, l'ensemble du groupe publie un premier *dôjinshi* collectif : *Shinjuku Jun'ai Monogatari*, qui est très vite remarqué.

En avril 1988 (rentrée scolaire nippone), les choses changent. Désormais, CLAMP ne sera plus un collectif alimenté par des dessinatrices continuant leur carrière solo en parallèle, mais c'est le projet commun qui devient prioritaire. Commence alors la série des *Clamp Books*, *dôjinshis* publiés mensuellement, soit à un rythme difficile à tenir, ce qui explique le départ de certaines, comme Yuzuru Inoue qui quitte le groupe après le numéro 6.

C'est en 1989 que la carrière du studio décolle puisque CLAMP signe sa première œuvre professionnelle avec la publication de *RG Veda* (10 tomes, 2 OAV⁴) dans le magazine *South*. Il faudra six ans au groupe pour terminer cette saga sanglante, et le moins que l'on puisse dire c'est que tout n'était pas gagné : en effet *RG Veda* a connu des débuts difficiles, notamment à cause de la complexité de son histoire, du manque d'explications, du grand nombre de personnages et surtout de la linéarité narrative des premiers tomes. Cependant, chemin faisant, le tout a eu le temps de se bonifier et le graphisme de s'embellir alors que l'histoire révélait tous ses secrets et débouchait sur

1 Une trame est une surface composée soit de points régulièrement espacés ou de lignes, d'épaisseur et d'espacements prédéfinis, qui ont pour effet de donner visuellement différentes valeurs de gris.

2 Le mode de fonctionnement de CLAMP s'écarte de la tradition puisqu'un *mangaka* « classique » imagine l'histoire, les personnages et qu'il est en général aidé par quatre ou cinq assistants (plus ou moins, selon sa notoriété) qui s'occupent des décors, des trames, de la colorisation et des finitions en général. En outre, les membres de CLAMP ont l'habitude de mener deux, voire trois séries de front tandis qu'un *mangaka* conduit habituellement une œuvre à la fois.

3 Aussi appelés fanzines (fan + magazines), ce magazines amateurs japonais, uniquement dédiés aux *manga*, la majorité du temps on y publie des parodies des *manga* célèbres. De nombreux *mangaka* ont débuté de cette manière.

4 Pour *Orginal Animation Video*. Ce sont des épisodes hors série, plus longs que des épisodes classiques (plus de trente minutes contre vingt). Ils y a rarement plus de cinq OAV pour une série.

un final dantesque : cette épopée compte, comme celle d'*Akira*, parmi les plus impressionnantes que le *manga* nous a donné. Au final CLAMP s'est inséré dans le paysage du *manga* à la manière d'un boulet de canon.

Dans le même temps, le groupe CLAMP lance la publication de trois autres œuvres : *Le Voleur aux Cent visages !!* (2 tomes), *Hagunshô Senki* et *Tenshi no Bodyguard*, mais ces deux dernières s'interrompent brusquement faute de succès. Malgré ces échecs, l'expérience est instructive pour le collectif : ses membres apprennent à travailler sur différents titres simultanément et pour des éditeurs différents. C'est là une véritable révolution dans le monde du *manga* où les auteurs sont souvent liés à une seule maison d'édition.

Alors que le studio est en plein essor, le nombre de ses membres, lui, diminue drastiquement. En avril 1989, les CLAMP ne sont déjà plus que sept et les travaux personnels d'Akimaya Tamayo (*Moryo Kiden*, *Cluster* qu'elle finira seule) et de Leeza Sei (*Combination*) les rendent de plus en plus indépendantes. Elles seront pourtant les deux dernières à quitter le groupe, en 1992, après Sei Nanao en 1990. Trois ans après la naissance du studio, CLAMP n'est plus qu'un quatuor, mais ce sera sa forme définitive pour les années à venir.

Avec *RG Veda*, toujours en cours, et *Le Voleur aux Cent visages !!* qui se termine actuellement, le collectif ne compte pas s'arrêter là, et, dès 1991, il commence la publication de *Tokyo Babylon* (7 tomes, 2 OAV), leur second grand succès. C'est dans une ambiance sombre et épurée, loin de *RG Veda*, que cette série compte les tares de la société nippone contemporaine à travers les aventures d'un jeune exorciste. On comprend mieux pourquoi, en parallèle de ces deux œuvres sombres, le studio s'amuse avec des mini-séries potaches comme *Dukalyon* (2 tomes) et *CLAMP School Detectives* (3 tomes, un *animé* de 26 épisodes), mais aussi *Shirahime Syo* (One Shot¹) et *Shin Shunkaden* (One Shot).

1992 voit le début d'une de leurs plus longues séries : *X/1999* (18 tomes, 1 film d'animation, 1 OAV, un *anime* de 24 épisodes). Mêlant mysticisme et apocalypse (prévue pour 1999 selon certains « prophètes »), ce titre voit s'affronter deux groupes de sept guerriers : les Dragons du Ciel (les sept sceaux) qui veulent protéger l'humanité, contre les Dragons de la Terre (les sept anges) qui veulent l'éradiquer pour protéger la planète et sa nature. Malgré la frustration des fans, *X/1999* reste toujours inachevé, le tome 18 étant sorti en 2002 alors que la série est censée en faire un peu plus de 20. En effet, le *manga* a subi plusieurs arrêts de publication : il cessa ainsi un temps d'être publié par l'éditeur *Kadokawa*, après le grand tremblement de terre de Kōbe en 1995, suite à de nombreuses lettres des lecteurs (en effet, le *manga* regorge de catastrophes naturelles de ce genre, rappelant les malheurs qu'a subi la population). Puis, à la suite de l'affaire Seito Sakakibara (surnom

1 Manga dont l'histoire se termine en un seul tome.

d'un tueur japonais aussi appelé « garçon A »), puisque la série met aussi en scène des images versant dans le gore. Ce fut encore une fois le cas en 2003, CLAMP et son éditeur ayant jugé, sans pour autant désirer changer la fin ou les thèmes du *manga*, que la suite de l'intrigue était difficilement publiable du fait du contexte social japonais contemporain.

Après *Rex* (One Shot) en 1993, histoire d'un petit dinosaure adaptée d'un long métrage, commence *Magic Knight Rayearth* (6 tomes, un *animé* de 49 épisodes, 3 OAV), série fantastique plongeant trois lycéennes dans un univers RPG, publié de 1993 à 1996. S'ensuivra le gentiment fripon *Miyuki-chan in Wonderland* (One Shot, 1 OAV), adaptation très libre du chef-d'œuvre de Lewis Carroll, où la naïve Miyuki, entourée exclusivement de femmes, se retrouve dans des situations ambiguës.

Le groupe est prolifique et les deux œuvres suivantes, pour plus d'efficacité, ne seront pas dessinées par Mokona Apapa, illustratrice principale, mais par Mick Nekoi. Avec *Celui que j'aime* (One Shot), recueil sur des histoires d'amour, et *Wish* (4 tomes, 1 clip musical), aventures d'un ange tombé sur Terre, c'est une bouffée d'air frais qui souffle. Grâce au succès de ces œuvres légères à quoi s'ajoute l'achèvement de *RG Veda*, CLAMP peut lancer une nouvelle série. En 1996, commence la pré-publication de *CardCaptor Sakura* (12 tomes, un *animé* de 70 épisodes, 2 films d'animation, 4 OAV). La petite magicienne qui y est mise en scène fait exploser les ventes et elle devient l'idole de toute une génération. Phénomène plus marqué encore en France car l'adaptation animée débarque sur les petits écrans après une longue période de disette en ce qui concerne l'animation japonaise. Elle remporte aussitôt l'adhésion des plus jeunes.

Mais les quatre femmes ne sont pas du genre à se reposer sur leurs lauriers et, entre *X/1999*, *CardCaptor Sakura* et *Wish*, elles trouvent le temps de débiter une nouvelle série : *Trèfle* (4 tomes, un clip musical) qui marquera les néophytes par une innovation graphique mise au service d'une histoire onirique. Après *J'aime ce que j'aime* (3 tomes), sortira en 2000 *Lawful Drug*¹ (3 tomes), deux séries dont Nekoi est l'illustratrice principale. En 2001, *Angelic Layer* (6 tomes, un *animé* de 26 épisodes) marque un tournant dans la carrière de CLAMP, tant graphiquement sur le plan du public : alors que les femmes étaient jusqu'alors plutôt visées, c'est ici le lecteur masculin qui est favorisé par les récits des tournois où Misaki fait combattre sa poupée robotique Lumina. Mais le titre ne remporte pas le succès escompté et le studio doit terminer son histoire plus tôt que prévu.

Du haut de ses douze ans d'âge, le studio s'attaque à un genre plus adulte avec *Chobits* (8 tomes, un *animé* de 26 épisodes, 1 OAV). Les essais effectués sur *Angelic Layer* ont porté leurs fruits, notamment au niveau du graphisme, dans un conte moderne narrant l'amour impossible entre un jeune garçon et une fille robot qu'il a ramassée dans les poubelles.

1 Mis en pause pour une durée indéterminée.

Cependant, les quatre jeunes femmes semblent perdre un peu de leur rythme, ne serait-ce que par le nombre de séries publiées. Il ne faudrait toutefois pas penser qu'elles accusent le coup. Ayant terminé toutes leurs séries en cours (dont certaines sont en pause), CLAMP débute en même temps *Tsubasa Réservoir Chronicle* (28 tomes, un *anime* de 52 épisodes, 1 film d'animation, 5 OAV), un *manga* pour garçon bourré d'action, et *xxxHolic* (19 tomes, un *anime* de 37 épisodes, 1 film d'animation, 4 OAV), un *manga* plus adulte tout en raffinement. Ces deux histoires liées font partie de leurs plus grands succès et c'est en 2005 qu'elles lancent *Kobato* (6 tomes, un *anime* de 24 épisodes), un *manga* aux couleurs roses et fleuries. Elles gèrent alors de front trois séries.

En 2009, prend fin *Tsubasa Réservoir Chronicle*, suivit de *xxxHolic* et en 2011 *Kobato*. Les membres de CLAMP sont alors libres de commencer de nouvelles œuvres : *Gate 7* (4 tomes) débute en 2011 dans le magazine *Shueisha* et propose une nouvelle fois une histoire emplie d'action mais aux traits plus adultes que *Tsubasa*. Malheureusement, *Gate 7* est en pause prolongée depuis septembre 2013, tout comme *Drug & Drop* (2 tomes), suite de *Lawful Drug* (en attente depuis 2003), titre repris en 2011. De façon générale, le rythme des publications avait déjà ralenti à cause des problèmes de santé de l'une des *mangaka*. Mais la raison principale de la mise en pause des deux séries est le désir du studio féminin de se concentrer sur deux nouveaux travaux : *xxxHolic Rei* (3 tomes) débuté en mars 2013 et achevé en juillet 2014, suivi de *Tsubasa World Chronicle – Nirai Kanai-Hen* (1 tome), débuté en août 2014 et toujours en cours, qui sont respectivement la suite de *xxxHolic* et *Tsubasa Réservoir Chronicle* et, tout comme leurs séries mères, très étroitement liées.

On remarque que le studio a tendance à mettre ses séries en pause, mais il faut savoir qu'en marge de leurs travaux de *mangaka*, ses membres signent de nombreuses collaborations. Tout d'abord dans l'animation, où un travail est engagé avec le studio *Madhouse* (studio ayant notamment adapté *Sakura* ou *X/1999* à l'écran) pour la réalisation de *character design*¹ de *Sweet Valerian* (26 épisodes), en 2004, et celle de *Mouryou no Hako* (13 épisodes), en 2008. En 2011, une collaboration commence avec Production IG (qui a adapté *xxxHolic* à l'écran) pour le scénario et le *chara design* de *Blood C* (12 épisodes, 1 film d'animation). Mais c'est en 2008 que la plus grosse collaboration voit le jour, cette fois avec le studio *Sunrise* qui demande le *chara design* original de la série, ô combien récompensée, *Code Geass Lelouch de la Rébellion* (50 épisodes, 2 OAV) et la série de 4 OAV dérivée *Code Geass Akito The Exiled*. Le studio fait également quelques pas dans le domaine du jeu vidéo en réalisant le design de l'un des costumes de Jin Kazama pour *Tekken 6*, mais aussi dans le domaine des romans, en illustrant notamment *Dragon Brothers* en 1993 et *Haken Anime*, débuté en août 2014.

1 C'est le dessin original des personnages, leurs bases. Le *character designer* se charge de donner vie aux protagonistes d'un *anime* (ou jeu) et de définir un style graphique cohérent entre chacun d'entre eux.

Le travail du groupe a déjà fait l'objet de nombreuses rétrospectives. En 2004, était lancé pour ses quinze ans *Clamp Anthology* : pendant un an et à un rythme mensuel, douze numéros de ce magazine revenaient sur le parcours du studio, à grand renfort d'illustrations couleurs, de nouvelles inédites, d'interviews et de reportages, chaque numéro étant offert avec trois figurines. En 2006, est mis en vente *CLAMP in 3D Land*, série de huit coffrets contenant chacun cinq statuettes représentant les personnages emblématiques du groupe. *Clamp in Wonderland* (1994) et *Clamp in Wonderland 2* (2007) sont deux clips d'animation musicaux réalisés par *Madhouse*, mettant en scène les personnages cultes du studio. En 2009, pour leurs vingt ans de carrière, les membres du groupe font le déplacement à la *Japan Expo*, chose rare puisqu'elles sont connues pour être discrètes et faire peu de déplacements, même à l'intérieur du Japon : à cette occasion, elles se voient gratifiées du titre honorifique de « Reines du Manga » et une exposition, *CLAMP in Paris*, a lieu à la galerie des bibliothèques.

On le voit, ce studio hors normes se place au-dessus de la mêlée sur la scène internationale du *manga*, ne serait-ce que par la profusion de ses réalisations, à quoi il faut ajouter son inspiration venue de tous les horizons et son indéniable innovation graphique.

Nous pouvons ainsi nous demander de quelle manière les CLAMP se sont créées une identité graphique en puisant à la fois dans la tradition nippone et dans l'art occidental ? Il est d'abord important de replacer leur œuvre dans un contexte historique général, des origines du *manga* aux différents genre de la discipline. Nous verrons donc d'où le *manga* tire ses codes, et comment les *manga* pour garçon, *shonen*, se différencient de ceux plus pour les filles, *shojo*, ou encore la particularité des *josei* ou des *seinen*. Une fois ce contexte posé nous verrons en quoi les CLAMP se distinguent : notamment dans un discours orient-occident, en s'inspirant des coutumes du Japon, de l'Art Nouveau, surtout chez Mucha. Puis nous terminerons sur l'univers graphique de leur plus grandes œuvres ainsi que les thèmes forts de ces dernières, aujourd'hui appelés thèmes « clampesques ». La plupart sont liés à un mode de représentation spécifique et unique.

Chapitre 1 : Le *manga*, ses origines et son histoire

I/ Les origines et les codes du *manga*

a) L'*ukiyo-e*

Le *manga* n'est pas un genre qui est apparu sur l'archipel nippon du jour au lendemain. Il est le successeur d'un art traditionnel, qui fait partie intégrante de l'histoire du Japon, et remonte à l'époque Edo¹ (1603-1868) : l'*ukiyo-e*².

Il renvoie aux estampes japonaises, ou gravures sur bois, qui sont devenues des images populaires bon marché. En effet, la peinture resta pendant très longtemps l'apanage des classes dominantes et favorisées. Toutefois, les améliorations techniques de la fabrication du papier permirent de produire un support de meilleure qualité, ce qui joua un rôle important dans le développement de l'art de l'estampe et sa diffusion. La production en série apportée par les procédés xylographiques place à la portée des classes populaires un art autrefois réservé aux plus classes plus aisées.

L'importance de la production de cette peinture populaire entraîne les *daimyo*, les seigneurs féodaux, à commander aux artistes des scènes de ville (festival, spectacles,...). Le peuple commence

1 Période historique du Japon entre 1603 et 1868, c'est aussi l'ancien nom de Tokyo. Cette époque est marquée par le shogunat Tokugawa.

2 Se traduisant par « image du monde flottant », de connotation bouddhique, le caractère « *uki* » fait allusion au monde terrestre, à la condition humaine éphémère, envisagée de manière négative, par opposition au monde sacré, immuable. Néanmoins, le sens du mot évolue à l'époque Edo pour symboliser une manière d'être hédoniste, faisant du plaisir le principe de la vie.

aussi à peindre pour son propre plaisir des œuvres divertissantes, faciles à comprendre et que certains disent même tape à l'œil. Les plaisirs éphémères de la vie, tels que les amusements des acteurs de *kabuki*¹ (figure 1.1) ou l'érotisme de la vie des courtisanes, *shunga*, deviennent les sujets les plus représentés et les plus appréciés. L'une des grandes tendances est de peindre des portraits de belles femmes, *bijin-ga*. L'artiste le plus connu dans cette direction est Kitagawa Utamaro (figure 1.2).

C'est aussi à cette époque que les premiers livres à sujets profanes sont imprimés, près de Kyoto. Le succès remporté par ces publications ouvre la voie à l'impression populaire, au milieu du XVII^e siècle, de livres qui dépeignent la vie quotidienne des citadins de Kyoto, d'Osaka ou d'Edo et leurs distractions. En 1661, l'écrivain Asai Ryoï écrit le roman *Contes du monde flottant*, *Ukiyo monogatari*, reprenant la notion d'impermanence du terme bouddhique *ukiyo*, pour l'appliquer à la vie hédoniste des citadins. Le terme se développe sous toutes les formes d'expressions comme les romans, *ukiyo-zoshi*, les peintures et gravures, *ukiyo-e*.

La popularité des illustrations de ces romans est telle que les estampes en noir et blanc, œuvres de Hishikawa Moronobu (1618-1694), sont vendues séparément (figure 1.3). Cependant, il manque encore à ces estampes la polychromie pour qu'elles puissent rivaliser avec les peintures. Les premières couleurs se font au pinceau et se limitent à des bruns orangés et des noirs brillants. C'est en 1765 que le peintre Suzuki Harunobu, crée des estampes entièrement polychromes, les *nishiki-e* (figure 1.4). La richesse et la qualité des couleurs et du papier, l'emploi de gaufrages et d'impressions « sans contours » donnent à un art populaire une forme plus abouti qui lui permet désormais de pouvoir rivaliser avec les plus hautes formes artistiques.

Fondamentalement, l'*ukiyo-e* reste le reflet et la mémoire des préoccupations du peuple japonais de l'époque.

b) Entre tradition japonaise et innovation : Katsushika Hokusai et la *Manga*, et Kawanabe Kyosai

Le peintre Katsushika Hokusai (1760-1849) est l'un des artistes qui fait évoluer l'art de l'estampe en y introduisant le paysage comme genre indépendant. Il est d'ailleurs connu dans le monde entier pour sa série sur le mont Fuji, la plus célèbre montagne du Japon, et aussi pour l'estampe ayant pour titre *La Grande Vague de Kanakawa* (figure 1.5).

1 Théâtre japonais qui mêle danse, chant et jeu d'acteur. Les interprètes sont généralement que des hommes maquillés abondamment et dont les traits du visage sont soulignés. L'acteur type de *kabuki* est connu pour son visage blanc et sa longue chevelure rouge.

Il est l'un des plus grands artistes d'Edo et sans doute la référence en matière d'estampe dans le monde. Il a laissé une œuvre d'une grande diversité. On lui connaît au moins une trentaine de pseudonymes différents qui indiquent à chaque fois un changement de style, reflet d'un effort constant de se renouveler. C'est à partir de 1797, qu'il utilise de plus en plus souvent le nom de Hokusai signifiant « étoile polaire ».

Formé pendant l'âge d'or de l'estampe, dans l'atelier de Katsukawa Shunsho (1726-1792), de ses dix-neuf à ses trente-quatre ans, il dépeint des paysages réalistes et calmes, où la cacophonie urbaine n'a pas sa place. Après sa découverte de l'art occidental, son style change : la ligne d'horizon s'abaisse, la perspective s'accentue, étrangère à la tradition japonaise. Hokusai étudie l'art des différentes écoles japonaises : il essaie chaque technique, hésitant et changeant plusieurs fois de style avant d'en trouver un qui lui soit propre. Outre la perspective européenne, il ajoute le clair-obscur et traite le ciel à la manière hollandaise. Ces techniques européennes lui valurent d'être admiré en occident mais souvent contesté au Japon¹.

Il excelle aussi dans l'art du portrait. En 1812, il entreprend son premier voyage dans la région de Kyoto et de Nagoya, où il conçoit le projet de la *Manga*. *Hokusai Manga* comprend près de quatre mille esquisses et croquis, parfois amusants ou sombres, de personnages, plantes et animaux. Ces ouvrages prouvent son habileté à croquer sur le vif qui lui valut une renommée internationale. Ce sont eux aussi qui popularisent le mot *manga* en occident.

Le premier volume d'*Hokusai Manga* est édité au Japon en 1814. Le succès est si grand que l'artiste agrandit son ouvrage avec neuf autres cahiers qu'il produisit en cinq ans. Quinze ans plus tard sont publiés deux autres albums, puis, en 1849, l'année de la mort de l'artiste, paraît le volume XVI. En 1878, un dernier cahier posthume est publié, qui réunit plusieurs esquisses déjà parues dans d'autres albums. Imprimée au format 23 x 16 cm, chaque page représente des gravures sur bois colorées en noir, gris et rose.

Les dessins de la *Manga* n'ont pas d'ordre ou de cadrage définis et leurs échelles peuvent également varier (figure 1.6 et 1.7). Le désordre de ces images permet de conserver la spontanéité de leur réalisation et de garder « l'esprit » des croquis « faits sur le vif » qui méritent bien leur titre de « Dessins au gré de l'idée » (traduction littérale du mot *manga*).

L'ouvrage dévoile une grande diversité d'images, qui vont d'estampes raffinées à des caricatures bizarres. Et, sur le plan graphique, c'est une véritable encyclopédie. Un chapitre est même consacré au savoir-faire occidental en la matière.

Hokusai se révèle être un témoin attentif de son époque. Il dépeint avec simplicité le quotidien de ses contemporains, mêlant une grande variété de thèmes : architectures, motifs de

¹ Le pays cherche encore un style national, reflet de sa société, et refuse tout apport étranger.

kimono, geishas, sumos, samourais, paysans et artisans au travail, objets du quotidien, fleurs et arbres, rituels religieux, ou créatures fantastiques tirées du folklore nippon. Ces différents thèmes seront, plus tard, popularisés au cinéma par des films comme *Les Contes de la lune vague après la pluie* de Kenji Mizoguchi (1953) ou par des *anime* comme *La Belladone de la tristesse* d'Eiichi Yamamoto (1973). Mais, dans ce foisonnement d'images, un thème central s'en détache : l'homme, dont Hokusai a toujours su capter les attitudes et les sentiments.

Pendant la longue période d'isolement du Japon, seuls les Hollandais entretiennent des échanges commerciaux avec le pays. C'est par le biais de ces échanges que les premières gravures sur cuivre européennes y parviennent, et, à l'inverse que les premiers carnets de croquis d'Hokusai sont découverts par le graveur Félix Braquemond. Ce dernier s'empresse de les faire connaître à ses amis impressionnistes, ce qui a suscité le mouvement du japonisme et l'admiration de Degas, Monet ou Van Gogh.

Hokusai est donc le premier et principal bénéficiaire de l'exportation de l'art japonais à l'international. Il est plus connu que Utagawa Hiroshige (1797-1858), qui a pourtant, lui aussi, influencé les impressionnistes et, plus tard, l'Art Nouveau.

Les prémices du *manga* moderne se manifestent également dans l'œuvre de Kawanabe Kyosai (1831-1889). Lui qui fut formé dans la tradition de l'*ukiyo-e* et qui est considéré comme un successeur du travail de caricaturiste d'Hokusai, vit sa vie et son œuvre marquées par son excentricité et son indiscipline. Sa grande maîtrise technique des arts traditionnels fait sa renommée tout comme sa fantaisie. Kyosai a travaillé la peinture de mœurs, les dessins satiriques et humoristiques, mais il s'inscrit surtout dans une longue tradition japonaise de représentation des *yokai*¹. C'est d'ailleurs ce qui lui vaut le surnom mérité de Shuchū gaki ou « démon de la peinture ».

Alors que ses contemporains choisissent de représenter la société nipponne de manière élégante, Kyosai sonde les profondeurs de son esprit audacieux et anticonformiste pour créer tout un ensemble d'animaux fantastiques, de fantômes et de démons (figure 1.8). Il a un vif intérêt pour l'art occidental, mais n'a jamais succombé à l'imitation et doit être considéré comme l'un des derniers grands peintres dans la véritable tradition japonaise.

c) L'ère des caricaturistes et la montée du *manga*

Nous allons maintenant voir comment l'évolution des dessins satiriques a permis l'apparition

1 Ce sont les créatures (fantômes, animaux fantastiques) qui composent le folklore japonais.

du *manga* sous sa forme actuelle. L'essor du genre doit beaucoup à l'intensification des relations et des échanges entre artistes nippons et occidentaux.

En effet, l'ouverture du pays, grâce à la Convention de Kanagawa en 1854, permit aux étrangers de venir découvrir le pays. Certains viennent même y enseigner, et à l'inverse, des Japonais commencent à visiter l'Europe. Sous l'influence occidentale, un processus de modernisation se développe dans tout le pays¹. La mode vestimentaire change et cette vague d'occidentalisation se traduit dans de nombreuses réformes militaires, économiques et sociales. Esthétiquement, le pays importe de nouveaux styles et techniques de dessins, qui vont profondément marquer les artistes nippons. C'est notamment le cas pour les dessins de caricatures publiées dans les journaux.

La presse japonaise naquit en 1871 avec le *Yokohama Mainichi Shinbun* et le *Tokyo Nichinichi Shinbun*, en 1872. Néanmoins, ce n'est qu'en 1874, avec la création du *Shinbun Nishikie*, que sont introduites les estampes dans la presse nippone.

Au cours du temps, cette presse évolue, comme dans le *Marumaru Shinbun*, qui prend pour modèle la presse anglo-saxonne, avec l'apparition de dessins d'humour de style américain et de caricatures à la mode européenne. Créé par Fumio Nomura, qui fit une partie de ses études en Grande-Bretagne, et imprimé de 1877 à 1907, ce dernier journal publie des dessins de Kinkichiro Honda, artiste connu pour ses représentations de jardins japonais, mais aussi des estampes de Kobayashi Kiyochika, maître de l'*ukiyo-e* et élève de l'artiste anglais Charles Wirgman (1832-1891)².

Wirgman a vécu au Japon de 1861 jusqu'à sa mort. De nombreux d'artistes japonais venaient à Yokohama pour suivre son enseignement de la pratique occidentale du dessin et de la peinture³. En 1862, il crée le premier magazine satirique japonais, *The Japan Punch*, dans lequel il publie des BD et un grand nombre de ses caricatures.

En 1882, un autre caricaturiste arrive à Yokohama : le français Georges Ferdinand Bigot (1860-1927). Il enseigne les techniques occidentales du dessin et de l'aquarelle à l'École militaire. Parallèlement, il publie des caricatures dans des journaux locaux et édite des recueils de gravures.

1 C'est à cette époque que Edo devient Tokyo, anecdote néanmoins importante puisqu'elle marque le passage du Japon à une ère nouvelle.

2 Illustrateur et caricaturiste britannique arrivé à Yokohama en 1861 comme correspondant pour le quotidien *The Illustrated London News*, traduction de la presse occidentale à l'intention des étrangers vivant au Japon, Wirgman joua un rôle important dans le champ artistique japonais de l'époque.

3 Un de ses élèves, Takahashi Yuichi, devient célèbre pour son travail de pionnier de l'école *yo-ga* qui désigne la peinture japonaise de style occidental (par opposition au style japonais *nihon-ga*). Impressionné par son talent, Charles Wirgman va jusqu'à financer sa participation à l'Exposition universelle de 1867 à Paris.

En 1887, alors que Wirgman arrête la publication de *The Japan Punch*, Bigot crée la revue satirique *Toba-e*, dans laquelle il démontre sa maîtrise de la technique narrative en introduisant une succession de dessins répartis dans des cases au sein d'une même page. On commence alors à entrevoir les prémices du *manga* tel qu'il est aujourd'hui.

Au début du XX^e siècle, certains artistes comme Rakuten Kitazawa (1876-1955) et Ippei Okamoto (1886-1948) permettent l'adaptation de *comics* américains qui connurent un grand succès sur l'archipel. Considéré comme le pionnier du *manga*, Kitazawa est initié au dessin politique par l'australien Frank Nankivell (1869-1959). Également inspiré par la culture européenne et le travail de Bigot, il reprend en 1902 le thème de l'arroseur arrosé pour dessiner la première série japonaise *Togosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* (figure 1.9) publiée dans le magazine *Jiji Manga*, le supplément couleur du journal dominical.

Désireux de développer le mode satirique, Kitazawa emploie le terme de *manga* pour désigner ses dessins et, en 1905, crée son premier magazine, *Tokyo Puck*, modelé sur l'exemple du *Puck* américain et du *Rire* français. Ce bimensuel international¹, plusieurs fois censuré pour ses caricatures féroces du pouvoir, apporte à son auteur argent et célébrité.

Toutefois, c'est en 1908, que Kitazawa innove le plus dans la presse japonaise en publiant un magazine en couleur, exclusivement réservé aux enfants. Son succès bouleverse le monde de l'édition. Fort de cet exemple, le marché du *manga* subit un véritable essor en s'inspirant de cette classification de la cible éditoriale. C'est ainsi que les premières bandes dessinées proches de leur forme actuelle apparaissent réellement en 1914, quand l'éditeur *Kondansha* lance le magazine *Shonen Jump*, entièrement destiné aux garçons adolescents. Suivent en 1923, le magazine *Shojo Club* pour les filles et en 1926 *Yonen Club* pour les jeunes enfants. Le succès de ces fascicules est tel qu'un réseau de librairies spécialisées apparaît presque aussitôt².

L'autre star des cartoons est le journaliste et illustrateur vedette du groupe de presse Asahi, Ippei Okamoto (1886-1948). Venu de la lointaine Hokkaido, terre des pionniers et des outlaws, il est politiquement plus à gauche que Kitazawa, issu d'une longue lignée de samouraïs et qui, progressiste à ses débuts, a tourné conservateur. Après plusieurs années à l'étranger, Okamoto promeut la publication au Japon des *comics strips* américains : *Mutt and Jeff*, *Félix le chat*, et surtout *La Famille Illico*, qui remporte un vif succès dans le magazine d'information générale Asahi Graph à partir de 1923. Okamoto est le premier dessinateur nippon à dépasser le cadre étroit des *comics strips* en publiant de 1921 à 1929 *La Vie d'un homme* (*Hito no isshō*), la première série

1 Les textes japonais étaient traduits en chinois et en anglais

2 En 1929, Kitazawa entame un voyage en Europe. De passage à Paris, il expose en présence de l'artiste Léonard Foujita (1886-1968) et devient le premier dessinateur japonais à recevoir la Légion d'honneur.

dessinée dont le scénario présentait une véritable continuité par-delà les épisodes hebdomadaires, ancêtre de ce qui sera baptisé *story manga*¹ après la guerre.

La situation dans le domaine de la presse et de l'édition reste stable jusqu'à la guerre. Des œuvres complètes, des anthologies sur des thèmes précis mais également des manuels techniques sont édités. Graphiquement, même si les *mangaka* utilisent déjà la bulle, beaucoup de textes sont encore écrits dans les dessins. C'est en 1923 que Katsuichi Kabashima dessine le premier *manga* utilisant uniquement les phylactères pour les dialogues : *Shochan no Boken*. Ce *manga*, très populaire, raconte les aventures de Shochan, un jeune journaliste accompagné de son écureuil.

d) Le père fondateur du *manga* : Osamu Tezuka

*« Une des raisons qui expliquent la popularité de la bande dessinée au Japon [...] est que le Japon a eu Osamu Tezuka, et pas les autres pays. Sans le Dr Tezuka, l'explosion de la bande dessinée au Japon après-guerre n'aurait pas été concevable. »*²

Ce bilan posthume dressé par le quotidien *Asahi* n'exagère en rien le rôle majeur d'Osamu Tezuka (1928-1989) dans l'évolution du *manga* vers sa forme actuelle mais aussi dans sa diffusion. Il est difficile d'imaginer que l'industrie du genre, tout comme celle de l'animation, auraient pu atteindre leur importance et leur diversité actuelle sans son exemple pionnier. Le nombre des innovations de Tezuka qui continuent aujourd'hui d'influencer les deux formes d'art est incalculable : il en a fourni les modèles, les bases et certaines des plus belles réalisations. Son influence au Japon est équivalente à celle d'Hergé ou Walt Disney. Plusieurs commentateurs ont suggéré que Tezuka aurait dû recevoir le prix Nobel de littérature. Il est considéré comme l'une des figures les plus remarquables du Japon du XX^e siècle, et un musée lui a été consacré à Takarazuka, la ville où il a grandi.

Pendant plus de quarante ans de carrière, il s'est battu pour faire évoluer le *manga* du stade de pochade infantile à celui d'histoire de tous les genres et pour tous les âges. Tezuka a produit l'équivalent de plusieurs vies de travail : il a écrit et dessiné un record de 150 000 pages réparties en

1 Le *story manga* est une histoire découpée en plusieurs épisodes. Le mode de narration sous forme de feuilleton a engendré une technique de mise en scène du récit. Dans les milieux du manga, il existe à ce sujet un terme spécifique, le *hiki*, que l'on pourrait traduire par « l'accroche ». Cela évoque à la fois la nécessité de séduire le lecteur : *hikitsukeru*, et de la tenir en haleine d'un épisode à l'autre : *hikitsugu*.

2 Citation tiré de *Manga, soixante ans de bande dessinée japonaise*, de Paul Gravett, éditions du Rocher, 2004

600 titres de *manga*, ainsi que 60 films d'animation¹, sans compter des essais, des cours et des critiques de films.

Adolescent, il constate de ses propres yeux les horribles conséquences d'un raid aérien sur Osaka. Cette expérience le persuade de consacrer sa vie à enseigner la paix et le respect de toute forme de vie à travers l'animation et la bande dessinée, moins coûteuse.

Ce qui a commencé comme un enthousiasme d'enfant, est vite devenu une vocation dévorante. En plus de sa formidable énergie, Tezuka est mû par la conviction que la bande dessinée et le dessin animé doivent être reconnus comme des formes culturelles à part entière. Il ouvre la voie en transformant l'image du *manga* : pour cela, il aborde des genres et des sujets d'une grande diversité, crée des personnages aux caractères nuancés, dessinés et mis en page avec dynamisme. Il insiste surtout sur la nécessité de raconter une histoire captivante, sans craindre de s'attaquer aux questions fondamentales de l'humanité, celles de l'identité, du manque, de la mort ou encore de l'injustice.

Bien que les bandes dessinées et le théâtre l'ont clairement enthousiasmé, la première influence décisive de Tezuka est le cinéma. Il déclarera plus tard qu'il avait vu un film chaque jour de sa vie d'adulte. Découvrant la magie des *flip books*, les « livres animés », le jeune Tezuka remplit des carnets entiers de dessins pour recréer l'illusion du mouvement. À l'adolescence, il avait déjà vu un nombre conséquent de films, parmi lesquels beaucoup de films d'aventure hollywoodiens, des Disney ou encore des thrillers britanniques qui étaient diffusés au Japon jusqu'à ce que le pays entre en guerre en 1941.

La période de l'après-guerre amène un changement radical. Tandis que les studios japonais s'efforcent de relancer leur production, les autorités américaines lèvent l'interdit sur les films occidentaux, qui déferlent sur le pays avec plusieurs années de retard. Le cinéma est alors considéré comme un bon outil de « démocratisation » et le pays connaît un véritable engouement. Les qualités des films étrangers récents sont une révélation pour les Japonais, et frappent particulièrement le jeune Osamu Tezuka. C'est le déclenchement qui permet à l'imagination de l'auteur de métamorphoser la bande dessinée japonaise.

Sans doute la conjonction particulièrement difficile dans laquelle se trouve le genre après la guerre a-t-elle rendu possible la naissance du *manga* moderne. Pendant la guerre, les bandes dessinées ont pratiquement disparu des quotidiens et des revues pour enfants. Le média doit donc être modernisé et reconstruit de fond en comble. Même avant la guerre, la bande dessinée au Japon n'avait pas su évoluer autant que les *strips* et les *comic books* aux États-Unis, dessinés avec un réalisme croissant, abordant des thèmes plus dramatiques avec des mise en page dynamiques et des

¹ Chiffres tirés de *Manga, soixante ans de bande dessinée japonaise*, de Paul Gravett, éditions du Rocher, 2004

cadrages variés. Ces nouvelles techniques avaient modifié les bandes dessinées dans beaucoup d'autres pays, mais pratiquement pas au Japon. Par conséquent, les dessinateurs de manga ont tendance à perpétuer les traditions, montrant leurs personnages en pied, à une distance constante, comme si ils les filmaient avec une caméra fixe. Friand de récits dramatiques, Tezuka veut par dessus tout injecter à ses bandes dessinées le dynamisme et l'émotion du cinéma hollywoodien.

Afin d'y parvenir, il se rend compte qu'il a besoin d'espace (beaucoup de cases et de pages). Comme débutant, il n'a d'autre choix que de chercher du travail auprès d'un des petits éditeurs locaux d'Osaka, spécialisé dans la publication de recueils de *manga* mal imprimés. Sa première commande est d'illustrer une histoire de Shichima Sakai. Lorsque Tezuka commence à travailler sur son adaptation, son découpage initial compte jusqu'à 250 pages. Lorsqu'il est publié en 1947, *La Nouvelle île au trésor* a été réduit à 60 pages, moins d'un quart du projet initial du dessinateur, et de nombreuses révisions sont apportées sans son approbation. Pourtant, malgré ces remaniements, le dynamisme des séquences fait que le livre remporte un énorme succès, avec plus de 400 000 exemplaires vendus.

Dans *La Nouvelle île au trésor*, s'inspirant des mouvements de caméra au cinéma, Tezuka fait sans cesse varier le point de vue d'une case à l'autre afin de donner au lecteur une impression d'action trépidante qui propulse les personnages à travers l'histoire. En certains endroits, il réalise des zooms avant sur les visages qui semblent sur le point de « crever » la case. Lignes de mouvements, distorsions dues à la vitesse, onomatopées – Tezuka met à profit toute la panoplie des pictogrammes qu'offre le langage de la bande dessinée pour renforcer ses effets. Organisant ses planches en superposant une série de larges vignettes, de la taille d'un écran de cinéma, il va jusqu'à créer l'illusion d'une séquence d'images coupée sur une pellicule de film.

Alors même qu'il traite des thèmes sérieux ou tragiques, adapte des classiques comme *Faust et Crime* et *Châtiment*, ou raconte la vie de Bouddha, Tezuka reste fidèle pendant de nombreuses années au dessin irréaliste, mignon, presque vieillot, et aux graphismes lisses et tout en rondeurs de l'animation et de la bande dessinée classiques qu'il a tant aimé enfant. Même dans ses derniers travaux, à la tonalité plus dramatique, il lui arrive d'insérer des traits d'humour, des exagérations ou des clins d'œil, ou de se représenter en personne, souvent pour s'adresser directement à son lecteur. Ces apparitions sont peut-être pour Tezuka une manière d'éviter de devenir trop solennel et de transmettre son enthousiasme créatif.

D'un autre côté, le cinéma obsède le dessinateur. Si le manga est sa femme, confessa-t-il un jour, alors l'animation est sa maîtresse. L'argent qu'il gagne avec le *manga* l'aide à financer son rêve : adapter ses personnages en dessin animé. Il accepte de plus en plus de commandes dont les bénéficiaires lui servent à fonder sa propre compagnie d'animation, Mushi Productions, en 1961. Il y

produit l'adaptation, en dessins animés, de son manga *Astro le petit robot* (figure 1.10), ainsi que *Le Roi Léo* (figure 1.11), pour la télévision. Leur succès national et international contribue à fonder la relation symbiotique entre manga et animation qui sous-tend depuis ces deux industries.

e) Les codes graphiques du manga

Le manga se distingue des autres bandes dessinées, qu'il s'agisse de la BD franco-belge ou des *comics* américains et de multiples façons. Nous allons voir les différents codes graphiques du genre, dont les bases ont été posées par Tezuka, et qui ont peu à peu évolué pour se moderniser.

La bande dessinée japonaise se différencie tout d'abord par son dessin en noir et blanc. Ce choix s'est imposé d'abord par la configuration des magazines de prépublication de *manga*. Dans le but de rester très bon marché, ces épais recueils sont imprimés sur du papier recyclé, souvent de mauvaise qualité, et leurs teintes sont aléatoires : ils n'ont pas vocation à être conservés. Comme ils comportent plusieurs séries, l'éditeur peut mesurer le taux de popularité de chaque *manga* auprès du lectorat grâce à des sondages réalisés à l'aide de coupons-réponse insérés dans chaque numéro. Le lecteur est encouragé à participer en échange de la possibilité de gagner des cadeaux par tirage au sort.

Le souci de rentabilité qui s'exprime au détriment des recherches esthétiques ne conviendrait pas à un public occidental. En effet, même si le graphisme est magnifique, les éditeurs sont unanimes : chez nous, l'impression en noir et blanc n'est pas très commerciale et restreint le public d'acheteurs potentiels. Pourtant le *manga* a su faire de son traitement monochrome une force, notamment avec l'utilisation de toutes les nuances de gris possibles, mais aussi grâce à l'emploi de trames.

La deuxième caractéristique la plus manifeste du *manga* réside dans le traitement graphique des personnages : le « style *manga* » est facilement identifiable. Les grands yeux des personnages représentent la principale particularité physique des héros de *manga*. L'explication la plus répandue sur l'origine de cette forme vient d'Osamu Tezuka qui appréciait particulièrement dans les productions américaines de Walt Disney la mise en scène de personnages aux yeux disproportionnés. Selon lui, les yeux très expressifs rendent attachants les protagonistes et permettent de montrer facilement les sentiments. Son œuvre laisse l'héritage de toute une technique « d'expressivité oculaire » qui a contribué à définir l'aspect si particulier des *manga*, où un simple trait peut modifier toute l'expression du visage et rend compte avec précision et simplicité les nombreux sentiments d'un personnage.

Une autre particularité du genre est la rupture graphique au sein d'une même planche. Il

arrive que l'on n'observe ni continuité graphique entre les cases, ni règle générale, car tout est dessiné selon les circonstances. Ainsi, loin de vouloir représenter la réalité, le *mangaka* se concentre sur la lisibilité des émotions, allant parfois jusqu'à changer le graphisme du héros en fonction de son humeur. Par exemple, pour représenter un moment humoristique, les personnages peuvent être dessinés de manière caricaturale, même dans un décor réaliste. En effet, l'utilisation de personnages en SD est classique et très appréciée au Japon. Ce style graphique, utilisé aussi dans les jeux vidéo, désigne les dessins de personnages disproportionnés avec des têtes énormes associées à des corps petits. Cette disproportion se manifeste par exemple pour ridiculiser le personnage afin d'accentuer l'effet comique, ou dans d'autres cas lorsqu'un personnage fait une remarque décalée par rapport à la situation afin d'illustrer son embarras. À ce moment, le décor peut-être absent, ou être remplacé par un motif d'objets incongrus comme des fleurs ou des carottes (figure 1.12). Donc dans le *manga*, la valorisation de l'expressivité graphique prévaut sur le réalisme.

La clarté des sentiments passe aussi par la représentation de différents traits d'expression propres au *manga*. Il existe d'ailleurs un « grapholexique du *manga*¹ » qui permet de déchiffrer les nombreux symboles graphiques de la bande dessinée japonaise. Ainsi, le lecteur de *manga* averti peut reconnaître et interpréter de nombreux signes, comme, par exemple, la représentation des yeux renversés qui évoquent la joie, tandis que les yeux vides évoquent un personnage possédé ou incontrôlable. Nous pouvons aussi citer le dessin d'une goutte sur le front de héros pour refléter la gêne, ou le saignement de nez qui symbolise une forte excitation sexuelle ou encore les traits obliques sur le visage du personnage pour montrer le rougissement lorsqu'il croise la personne qu'il aime, qu'il est gêné ou qu'il a de la fièvre. Il existe plus d'une trentaine de ces traits d'expressions (figure 1.13).

Mais, la spécificité la plus déroutante du *manga* est sans doute le sens de lecture inversé. Sur l'archipel nippon, les *manga* se lisent de droite à gauche, ce qui revient, pour un occidental, à commencer par la fin. Au début de l'édition du manga en occident, cette distinction posait d'abord un problème à la traduction, car il était nécessaire de retoucher les décors pour redimensionner les bulles et faciliter l'adaptation à notre sens de lecture. Toutefois, on constate qu'aujourd'hui la majorité des *manga* sont traduits dans le sens de lecture d'origine, ce qui permet de garder une plus grande authenticité des dessins. L'accueil du public est d'ailleurs très favorable, l'adaptation étant assez aisée. Cette particularité nécessite juste une petite légende, insérée au début de chaque bande dessinée, expliquant ainsi l'ordre de lecture des vignettes (figure 1.14). Ce dispositif inversé influence naturellement des déplacements latéraux, ce qui explique que les images et les phylactères

1 Den Sigal, *Grapholexique du manga. Comprendre et utiliser les symboles graphiques de la BD japonaise*, Eyrolles, 2006

aient une forme plus haute que large.

Le phylactère permet d'attribuer avec précision les paroles au personnage qui les prononce¹. La forme de la bulle elle-même apporte des précisions sur l'état d'esprit du personnage : en forme de nuage lorsqu'il est rêveur, en dent de scie lorsqu'il est en colère, ... La police typographique peut également changer suivant le type de personnage (les paroles d'un robot, par exemple, n'auront pas la même typographie que celles d'un humain). Le phylactère peut également servir à traduire l'absence de texte : la bulle remplie de trois points de suspension illustre bien l'omniprésence du non-dit et de la retenue dans les rapports sociaux de la culture nipponne.

D'autres phénomènes discrets que les occidentaux n'auraient jamais pensé à sonoriser, sont aussi fréquemment illustrés. Que le claquement d'une porte soit spécifié semble logique ; en revanche le bruit de la pluie qui tombe reste pour nous peu commun. Les actions qui n'émettent généralement pas de bruit sont donc souvent soulignées, comme le fait de se lever, de tourner la tête, mais aussi, pour des réactions comme la gêne ou la tristesse.

Tous ces symboles sont écrits en *katakana*², dont la typographie choisie peut varier en fonction du bruit. Si un acte est très strident, les onomatopées peuvent envahir voire dépasser le champ délimité par la vignette. Certaines d'ailleurs, assez importantes pour être soulignées, peuvent occuper toute la vignette, à la manière d'un personnage. Il s'agit d'une tentative pour faire participer le son à l'action.

De même, l'utilisation de lignes de mouvement remplaçant le fond permet d'augmenter le dynamisme ou de mettre en valeur un personnage (figure 1.15). Dans les BD occidentales, les lignes de vitesse partent de l'objet en mouvement et indiquent sa position précédente. Le décor, lui, reste fixe et l'objet devient flou. Dans le *manga*, au contraire, le fond n'est pas le plus important : il tend à disparaître, au profit de l'objet en mouvement. La mise en scène est donc inversée, le personnage qui se déplace reste net, ce qui explique les lignes de vitesse.

Mais chacun de ces codes est utilisé de manière différente dans les différents genres du *manga*.

1 Dans les rouleaux anciens, textes et images étaient mélangés.

2 Ce sont les éléments d'un des trois ensembles de caractères de l'écriture japonaise avec les *kanji* et les *hiragana*.

II/ Les différents genres du *manga*

a) Le *shonen*

Le *shonen manga* (littéralement « jeune garçon ») est un type de *manga* qui, comme son nom l'indique, a pour cible éditoriale de jeunes adolescents. Les caractéristiques essentielles de ce genre sont généralement un condensé d'action rythmée et d'humour déjanté. Il est possible qu'il tire ses origines des estampes représentant des combats de samouraïs ou de sumos car c'est un genre où les combats occupent une place majeure dans le récit. Les *shonen* les plus célèbres sont prépubliés¹ dans le magazine *Weekly Shonen Jump* (*Dragon Ball*, *One Piece*, *Naruto*, *Bleach*, ...).

Les traits du dessin des *shonen* sont souvent rapides et peu épais. Un minimum de trames sont utilisées sur les planches : pas de fioritures, de fleurs ou de dentelles, les images ne brillent pas. En revanche, les lignes de vitesse sont omniprésentes et les onomatopées prennent toute la place sur la planche lors de combats acharnés (figure 1.16). Chaque membre du corps est exagéré donnant ainsi un effet de profondeur et une perspective pour une mise en scène plus spectaculaire lors des affrontements.

Le *shonen* est un genre du *manga* où les expressions des personnages sont les plus exagérées possibles, afin de faire rire le lecteur. La compréhension des sentiments du héros est ainsi rendue plus aisée : les larmes coulent comme un torrent et la bouche se distord de façon disproportionnée sous le coup de la colère (figure 1.17).

Le *shonen* se développe en deux sous-genres : le *nekketsu* et le *pantsu*.

Le premier, et le plus connu, signifie littéralement « sang bouillant ». Les caractéristiques récurrentes du *nekketsu* régissent la plupart des *shonen* célèbres. Il est vu comme le genre le plus codifié des *manga* et prend pour base le schéma actanciel ou schéma narratif de Greimas. On y trouve un héros, des adjuvants et des opposants dont les actions font faire évoluer une quête vers un objectif précis.

Le héros est souvent un jeune garçon orphelin (ou ayant perdu au moins un parent, généralement la mère car la recherche du père est un thème très présent). Il a souvent un but ou un rêve à réaliser, et ce, quels que soient les obstacles. Très honnête, innocent et justicier, il peut se révéler naïf, mais dans tous les cas, il doit servir d'exemple moral pour les jeunes lecteurs.

¹ Il est important de souligner que les *manga* au Japon sont prépubliés dans des magazines spécialisés à intervalles régulières et si le succès est au rendez-vous, la série sera mise sur le marché en volume relié.

Les héros de *shonen nekketsu* ont des traits de caractères communs. Ils défendent les plus faibles et leurs amis, ils cherchent à devenir plus forts pour eux mais ont souvent une part d'insouciance. Par exemple, Luffy, personnage principal de *One Piece*, ne pense qu'à manger ; il est totalement indifférent aux charmes de la gent féminine qui l'entoure (figure 1.18). Il est, de ce fait, très inspiré de Sangoku, célèbre héros de la saga *Dragon Ball* (figure 1.19). De façon générale, le héros est niais, et son apparence assez banale. Mais, au fur et à mesure de l'histoire, son charisme se manifeste de sorte que les autres personnages se regroupent autour de lui pour l'aider.

Autre trait commun à tous les *nekketsu* : les alliés du héros ou adjuvants. Parmi eux, on trouve toujours une jeune femme, qui ne sait pas -ou peu- se battre. Aux formes généreuses, elle est parfois amoureuse du personnage principal. Inoue Orihime, de *Bleach*, est l'exemple même de la jeune fille plantureuse en détresse (figure 1.20). Par ailleurs, le héros a toujours un rival, calme et sûr de lui ; au départ, ennemi puis, à un stade plus avancé de l'histoire, il devient allié. L'exemple le plus connu est Sasuke Uchiwa, éternel rival de Naruto, de la série éponyme, est aussi son meilleur ami et un allié de poids (figure 1.21). D'apparence ténébreuse et charismatique, ce type de personnage cache une part d'ombre qu'il tente de combattre. Le dernier personnage le plus codifié du genre est l'opposant. Plus puissant ennemi du héros, il l'affronte à maintes reprises sans jamais pouvoir le vaincre, jusqu'à ce qu'enfin, au dernier épisode de l'histoire, il réussisse à le défaire. Ce personnage doit représenter le mal en personne et montrer aux jeunes lecteurs ce qu'il ne faut pas être, ce qu'il ne faut pas faire. Par exemple, Crocodile, de *One Piece*, grand corsaire tentant de renverser un royaume, bat le héros deux fois avant d'être vaincu lors du troisième et dernier combat (figure 1.22). L'apparence de l'antagoniste est souvent plus imposante que celle des autres personnages. Mais il peut y avoir plusieurs opposants, lorsqu'un est vaincu, un autre, plus puissant encore apparaît.

Le fantastique fait souvent partie intégrante du *nekketsu*. De ce fait le héros est doté de capacités ou de pouvoirs hors-normes, parfois magiques, qu'il tente d'augmenter pour avancer. En compagnie d'amis rencontrés durant sa quête, il lutte contre le mal, parvenant à faire de ses premiers adversaires des compagnons. Durant leur quête, les héros participent généralement à un tournoi (combat à un contre un), le plus souvent interrompu par des événements faisant avancer l'histoire principale.

On se concentre peu sur la vie quotidienne des protagonistes et ce sont les combats et l'action sont privilégiés. Les planches relatant la vie du héros sont simples : un maximum de cases sur la page, des fonds souvent blancs pour suggérer une ambiance légère, loin des situations difficiles auxquelles les personnages sont confrontés. Au contraire, lors des combats, le découpage des cases est plus large : on a affaire à de grandes images qui occupent la moitié de la page, voire

son intégralité. Les cases ne sont plus de simples carrés (ou rectangles) : elles se présentent sous la forme de trapèzes qui confère du dynamisme à la mise en page (figure 1.23).

On peut décrire ce genre comme un « voyage initiatique » où le héros part d'un univers plutôt banal vers un monde de conquête et de pouvoir. Pour se rapprocher de ce but, il passe par de multiples épreuves qualifiantes et glorifiantes comme les combats ou les matchs¹. Ainsi Luffy, jeune pirate de *One Piece*, traverse les mers et rencontre des compagnons qui l'aident à devenir le roi des pirates. Sangoku, de *Dragon Ball*, fait de multiples rencontres lors de sa quête de boules de cristal sensées réaliser un vœu, une fois qu'elles sont réunies. Naruto, de la série éponyme, jeune ninja turbulent, va faire de son mieux pour devenir *Hokage*, chef du village, afin que tous ceux qui l'avaient rejeté l'acceptent enfin. On peut encore penser à Ippo qui tente de devenir le meilleur boxeur de sa catégorie, dans la série éponyme. On notera qu'une telle trame est reprise dans les jeux vidéos, comme, par exemple, dans le célèbre jeu *Final Fantasy*.

Le *nekketsu* peut prendre différentes formes : le sport comme dans *Eyeshield 21* pour le football américain, le basket-ball dans *Kuroko's Basket*, la boxe dans *Ippo*, etc... L'action et l'aventure dans *One Piece*, *Gintama*, *Hunter x Hunter*, *Naruto*, etc... Les combats et les arts martiaux dans *Dragon Ball*, *Saint Seiya*, *Ken le Survivant*, etc... Et les *shonen* historiques *Samurai Deeper Kyo*, *Kenshin le vagabond*, *Gamaran*.

Le second sous-genre, le *pantsu*², ou *romcom* (comédie romantique), est moins répandu. Le personnage principal est un lycéen qui n'a presque rien pour plaire. Il est maladroit, se retrouve souvent dans des situations embarrassantes, mais possède un caractère protecteur et assez chevaleresque (figure 1.24). De ce fait le héros est entouré d'un groupe de jeunes filles toutes aussi jolies les unes que les autres, en tenues plus ou moins légères, et qui essaient par tous les moyens d'obtenir son attention. Généralement, une fille se détache du lot, ce qui fait naître une romance laissant peu de place aux sentiments des autres prétendantes. La jeune fille peut présenter deux visages. Elle est soit la bonne copine idéale qui ignore ses sentiments qu'elle éprouve pour le héros, ou encore apparaît comme celle qui ne cesse de rabaisser le pauvre héros, de le maltraiter voire de l'humilier, le plus souvent pour se cacher ses propres sentiments. Les seconds rôles masculins se font rares, ils incarnent généralement des personnages pires que le héros. Le physique des filles les intéresse, ce qui met en valeur le héros et ses idéaux (figure 1.25).

Ce sont les quiproquos qui font avancer l'intrigue et les relations entre les personnages. Chacun des protagonistes se pose des questions sur ses sentiments : ainsi, sont montés les tourments

1 Quand il s'agit de *shonen* sportifs.

2 Prononciation japonaise du mot anglais « pants » signifiant « culottes ».

qui habitent le cœur d'un adolescent découvrant la vie sentimentale. Toutes les prétendantes répondent à des stéréotypes que l'on retrouve dans tous les *pantsu* : une fille avec un mauvais caractère qui cherche à cacher ses sentiments (figure 1.26), une fille douce et gentille (figure 1.27), une fille entreprenante (figure 1.28). Chaque lecteur peut de la sorte élire son personnage féminin favori, celle qui, pour lui, doit finir avec le héros. Toutefois, la « gagnante » est facilement identifiable, du fait de la modalité de sa présence dans l'histoire et du développement de ses sentiments.

Le *pantsu* ne tombe jamais dans le grivois. Cela reste un *shonen*, dont les cibles sont les jeunes garçons. La morale doit donc rester au centre de l'histoire : le dénouement de chaque arc narratif¹ met en évidence la nécessité d'être tolérant, gentil ou ouvert avec une fille.

Parmi les *pantsu* les plus connus nous pouvons citer *Love Hina*, *Ichigo 100%*, ou encore *Nisekoi*.

Néanmoins, certains *manga*, estampillés *shonen*, et, pour certains, même publiés dans le *Weekly Shonen Jump*, font fi de ces catégories et de ces codes. En témoigne le manga à succès *Death Note*, publié en 12 tomes : le héros, à l'intelligence supérieure, ramasse un « Death Note » (littéralement « cahier de la mort »), qu'un dieu de la mort a fait tomber dans le monde des humains pour tromper son ennui. Le cahier a pour propriété de tuer la personne dont le nom est écrit à l'intérieur, à la seule condition que l'écrivain ait son visage en tête. Le protagoniste, Light Yagami, décide de tuer tous les criminels et de se poser en justicier. Toutefois, ses actions vont commencer à poser problème quand la population, et surtout la police, se rend compte que le nombre de criminels qui meurent chaque jour est trop important. Pour trouver ce mystérieux criminel, les autorités feront appel à un détective mondialement connu : L.

Bien que le lectorat ciblé soit les jeunes garçons, on remarque, dès le résumé, que ce *manga* porte à une réflexion philosophique plus poussée. Il soulève des questions d'ordre éthique telles que « Faut-il tuer les criminels ? », « Si je tue un meurtrier, en suis-je un aussi ? » ou encore « Une intelligence supérieure fait-elle de nous des êtres supérieurs ? ». Il aborde également les notions du bien et du mal, de la justice, de la peine de mort et de la religion. Au fur et à mesure que l'histoire se déroule, le héros devient un anti-héros ; il dévoile un comportement égocentrique, cherche à devenir le dieu d'un monde qu'il aura façonné à son image. Ainsi, celui qui se présentait comme antagoniste, L, devient vite le vrai justicier de l'histoire. Mais, là encore, la question de savoir qui est le « gentil » dans l'histoire se pose car, en fonction des points de vue, le personnage principal de

¹ Un récit relativement long compte plusieurs arcs narratifs. Un arc est une histoire, dans la trame principale, qui se compose de plusieurs chapitres.

l'histoire peut être vu comme justicier¹ ou non.

Le côté *shonen* se retrouve sans doute dans les scènes de « combats », mais on a affaire à des affrontements qui sont davantage d'ordre cérébral et psychologique que physique. Cependant, on remarquera, que, dans la deuxième moitié de l'histoire, l'action semble plus présente², se rapprochant ainsi plus du genre auquel le titre est destiné à la base.

Les *shonen* sont rares dans les œuvres de CLAMP. Néanmoins, l'un de leur plus gros succès appartient à cette catégorie. Il s'agit de *Tsubasa Réservoir Chronicle* (figure 1.29), publié dans le *Weekly Shonen Jump*. C'est aussi leur œuvre la plus longue (28 tomes). Les auteures ont réussi à adapter leurs traits aux codes du *shonen* ainsi qu'à intégrer le côté « voyage initiatique » puisque les héros voyagent de dimension en dimension. Mais arrivées à la moitié du récit, elles ont su prendre leur lectorat à revers en proposant un retournement de situation qui fait basculer l'histoire vers une dimension plus sombre. Elles cassent aussi certains codes : nulle jeune fille aux formes avantageuses, pas de combats singuliers face à un groupe d'antagonistes. Il faut aussi rappeler que CLAMP s'est illustré dans le genre du *shonen pantsu* avec *Chobits* (figure 1.30), conte moderne où les ordinateurs ont une apparence humaine. Le héros, sans argent, en trouve un dans les poubelles. À grand renfort de scènes cocasses, voire grivoises, les sentiments du jeune homme pour cette machine plus vraie que nature évoluent. Mais là encore, on ne retrouve pas les clichés du genre (ainsi le groupe de jeunes filles entourant le protagoniste est absent).

Il est vrai que la plupart des œuvres du studio cible un autre type de lectorat, celui des jeunes filles. Elles se concentrent donc sur une autre catégorie de *manga*, le *shojo*.

b) Le *shojo*

Le *shojo* (littéralement « jeune fille ») est un genre de *manga* s'adressant de façon privilégié aux adolescentes, voire aux petites filles. Il peut être vu comme l'exact opposé du *shonen*. Si le genre pour garçon a tendance à se développer sur un nombre conséquent de tomes, les *shojo*, eux, sont communément plus courts (rarement plus de 20 tomes). Ils sont plus nombreux mais aussi moins connus³.

Les traits du *shojo* sont généralement plus épais, voire plus soignés : le zoom sur les visages est très fréquent. Les expressions sont finement retranscrites pour réussir à exposer le sentiment du

1 Cependant le webzine Peachy le classe dans le top 5 des méchants les plus populaires du magazine en 2013.

2 Ce qui n'a pas forcément fait l'unanimité parmi les fans de la saga.

3 Sans compter que le lectorat est majoritairement masculin bien que ces dernières années tendent à équilibrer la balance.

personnage à un moment donné. Les yeux sont au centre de tout : c'est dans ce genre, on peut voir les yeux les plus grands et les plus brillants, des yeux vus comme le reflet de l'âme.

Les trames sont omniprésentes, à tel point qu'elles vont jusqu'à s'incruster dans les yeux des personnages (figure 1.31). Elles recouvrent la totalité des planches et les rendent plus lumineuses (en plus des trames de brillance (figure 1.32), celles des fleurs et des dentelles sont très utilisées). C'est un style très chargé qui regorge de détails, il a une plus grande liberté que le *shonen* notamment au niveau du découpage des planches : il est plus courant de voir un visage en gros plan occupant la majeure partie de la page dans le *shojo* que dans le *shonen*. Les personnages sortent plus régulièrement des cases. En contrepartie, les onomatopées occupent une place moins importante.

Le *shojo* se concentre généralement sur la vie sentimentale d'une lycéenne. Il peut apparaître comme un héritier des représentations de la vie quotidienne à Édo dans les estampes d'Hokusai. Un peu moins codifié que le *shonen*, le *shojo* n'en reste pas moins porteur de clichés que l'on retrouve dans presque toutes les histoires : l'héroïne est un peu étourdie, le garçon qu'elle aime est le plus populaire du lycée, etc... Ces constantes définissent le genre, qui peut se décliner en deux catégories principales : le *shojo* romantique et le *magical girl*.

La première est la plus répandue. L'histoire se situe généralement dans le cadre scolaire. Elle conte la vie quotidienne d'une jeune fille et ses déboires sentimentaux. L'amour et l'amitié y occupent une place de choix.

L'héroïne est généralement une fille enjouée, appréciée par l'ensemble de sa classe, dotée d'un caractère fort et d'un sens de la solidarité (figure 1.33). Comme dans le *shonen*, elle doit servir d'exemple moral aux lectrices. Mais il est d'autres sortes d'héroïnes comme la jeune fille très timide mais aussi gentille et généreuse (figure 1.34). Le personnage principal est fréquemment accompagné d'une jeune fille qui est sa meilleure amie. Cette dernière est soit une amie d'enfance, soit une amie rencontrée dans le cours récit. Les « second rôles » se répartissent en deux groupes : le plus courant montre une amie mature, plus adulte que l'héroïne, qui devine de qui son amie est amoureuse et l'aide à avancer dans le développement de sa relation avec le garçon qu'elle aime (figure 1.35)¹. L'autre caractère le plus commun est celui d'une personne timide, et dans ce cas, l'héroïne a un caractère plus fort et l'aide à s'intégrer socialement. Sans la pousser brusquement à faire un choix comme l'exemple précédent, cette amie sera là pour reconforter l'héroïne dans ses moments de doutes et de chagrin (figure 1.36). D'une manière générale, l'héroïne a pour amie une personne qui a un caractère diamétralement opposé au sien. Les personnages masculins sont moins

¹ Mais il ne faut pas penser que cette jeune fille secondaire soit lésée, elle peut aussi avoir quelqu'un qu'elle aime, dans ce cas-là les rôles sont inversés, et l'héroïne l'aide à son tour

nombreux dans ce genre, mais il y a évidemment les prétendants de l'héroïne. Ils sont de deux types essentiellement : un, calme et gentil, et l'autre, ténébreux, au caractère fort. Dans le cas du premier, la jeune fille en est amoureuse depuis très longtemps. Elle le connaît soit depuis l'enfance, soit il l'a aidée lorsqu'elle avait un gros problème, ce qui l'a fait tomber sous son charme. Garçon le plus populaire du lycée, il apprend à connaître peu à peu le personnage principal et finit par lui aussi tomber amoureux d'elle. Pour le second, l'héroïne le rencontre au cours de l'histoire. Il est plus du type *bad boy*. La jeune fille le déteste au début : du genre ténébreux, elle se rend peu à peu compte de ses qualités et finit par tomber amoureuse de lui. De ce fait, les triangles amoureux sont omniprésents. Une alternative est toujours trouvée pour le premier garçon : les *shojo* prennent souvent fin avec un *happy ending* pour tous les personnages. Les antagonistes profondément méchants sont rares, bien que la fille la plus populaire du lycée soit très présente dans les différentes histoires comme « ennemie » en amour. Elle cherche à séduire le garçon dont l'héroïne est amoureuse. Évidemment ces variables peuvent changer, et sont moins constantes que dans le *shonen*.

L'un des *shojo* romantiques les plus connus est *Sawako* (figure 1.37), de Karuho Shiina. C'est l'histoire d'une jeune fille timide qui, à cause de ses longs cheveux noirs et son allure sombre, effraie ses camarades de classe qui la prennent pour une sorcière. Pourtant, un jeune homme, assez populaire au lycée, ignore ces rumeurs et l'aborde pour mieux la connaître. Il y a aussi *Blue Spring Ride* (figure 1.38), de Io Sakisaka, qui raconte comment une adolescente a décidé de transformer son caractère à son arrivée au lycée, dans l'espoir de se faire des amies : passant de douce et gentille à énergique et garçon manqué. Mais le retour de son premier amour va lui permettre de se rendre compte que ces nouvelles amitiés sont superficielles. On peut encore évoquer *Switch Girl* (figure 1.39), de Natsumi Aida, qui montre la double vie d'une lycéenne, entre son mode "ON" charismatique et populaire et son mode "OFF" vulgaire et débraillé qu'elle cache à ses copains du lycée. Un nouvel élève plein de mystères découvre néanmoins son secret. Mais il a lui aussi des choses à cacher, dont le fait qu'il est très mignon sous ses lunettes. Tous deux concluent donc un pacte.

Les CLAMP sont connues pour être les maîtresses du genre, maîtrisant toutes les facettes du *shojo*. Elles se sont essayées à la comédie romantique avec *Kobato* (figure 1.40), jeune fille tombée du ciel qui apprend à découvrir le monde tout en tentant de réaliser son vœu. Mais ce dernier changera quand elle tombera amoureuse d'un jeune homme qu'elle apprendra à connaître au fil de l'histoire. *Wish* (figure 1.41), conte les aventures d'un ange sur Terre et qui est sauvé par un homme. On peut citer aussi *J'aime ce que j'aime* (figure 1.42), qui narre le quotidien d'une jeune lycéenne naïve apprenant à découvrir l'amour, ou *Celui que j'aime* (figure 1.43), recueil d'histoires qui tente

de montrer l'anxiété, les regrets et le bonheur à travers les amours de jeunes filles. La romance est présente partout dans les œuvres du quatuor, mais elle n'est pas forcément au centre de l'intrigue comme dans les *shojo* romantiques classiques, car une part de fantastique est souvent incorporée.

Le second sous-genre du *shojo*, le *magical girl* (« fille magique ») doit symboliser le passage vers l'âge adulte. Les personnages, principal et les secondaires, ressemblent la plupart du temps à ceux du *shojo* romantique, si ce n'est que l'héroïne est plus souvent enjouée et pleine d'énergie, et peut être plus jeune (il est courant de voir des collégiennes, voire des enfants de primaire). Dans ce genre, la mascotte occupe une place centrale : c'est personnage phare qui accompagne le protagoniste dans sa lutte. Cette mascotte peut prendre la forme d'une peluche ou bien d'un animal (figure 1.44).

Seulement, d'autres caractéristiques, absentes du *shojo* romantique, viennent s'ajouter : la Terre est menacée par des forces du Mal (des extraterrestres, des monstres, des démons, etc ...) qui doivent symboliser les problèmes ou les soucis auxquels sont confrontés tous les humains. Une jeune fille, sans grande particularité, se retrouve embarquée dans cette lutte contre le Mal et se voit confier un sceptre (ou tout autre objet magique) : symboliquement, le cadeau du *Seijin shiki*¹. Elle peut alors utiliser pleinement ses pouvoirs qui vont généralement de pair avec une transformation en une version adulte et plus féminine de la collégienne. On peut interpréter la mascotte comme la voix de la conscience, toujours de bon conseil, elle permet à l'héroïne d'avancer et d'évoluer. Ce genre d'histoire est censé nourrir l'illusion des plus jeunes sur les pouvoirs des adultes à triompher des problèmes et leur faire comprendre que grandir est une bonne chose (cela apporte plus de force, plus d'indépendance).

La *magical girl* la plus connue est sans doute celle de *Sailor Moon* (figure 1.45), *manga* paru au début des années 90, et dont l'héroïne est vite devenue un modèle pour beaucoup de jeunes filles partout dans le monde, et, l'histoire, l'initiateur du genre au-delà de l'archipel nippon. L'histoire met en scène une jeune fille de 14 ans, dynamique et enthousiaste, qui, un matin, alors qu'elle est en retard pour aller en cours, fait la rencontre de Luna, un chat venu de la lune doté de la parole. Sa vie prend alors un tournant inattendu lorsque celui-ci lui remet un pendentif lui permettant de se transformer en *Sailor Moon*, une super héroïne qui combat pour l'amour et la justice. Depuis le succès phénoménal de la franchise, les fabricants de jouets se sont mis à commercialiser toute sorte de produits dérivés (des peluches aux figurines), provoquant un engouement sans pareil pour les adolescentes aux pouvoirs magiques et ouvrant la voie à de futurs *hits* du genre.

1 Cérémonie japonaise symbolisant le passage à l'âge adulte.

Les CLAMP se sont à leur tour emparées du phénomène. Connue de tous les enfants nés dans les années 90, le *shojo Card Captor Sakura* (figure 1.46) raconte l'histoire d'une petite fille qui chasse des cartes magiques. Entre deux aventures, ses sentiments vont évoluer, ainsi que ceux de son entourage. Nombreuses sont les autres petites magiciennes à avoir été inspirées par la *magical girl* à la manière CLAMP, comme *Tokyo Mew Mew* (figure 1.47) ou encore *Chocola et Vanilla* (figure 1.48), tous devenus des incontournables. Même si Sakura est la plus connue, CLAMP a aussi signé *Magic Knight Rayearth* (figure 1.49), un *magical girl* d'un nouveau genre, qui narre le voyage de trois jeunes filles dans un autre monde afin de le sauver. Prenant plus de liberté avec les codes du genre, *Magic Knight Rayearth* s'inspire davantage des jeux vidéo RPG, où les auteures se sont amusées à multiplier les références, tout au long de l'histoire.

En conclusion, on peut dire que le genre a énormément de succès auprès du lectorat, peut être aussi parce que chaque génération a sa petite magicienne.

On trouve d'autres sous-genres mineurs dans le *shojo*, comme le *shonen ai* et le *shojo ai*, qui, respectivement, mettent en scène des histoires romantiques entre garçons, pour le premier, et entre filles, pour le second. C'est un sous-genre moins connu mais apprécié des CLAMP. Le studio se plaît à mettre en scène des relations entre personnages de même sexe comme dans *Tokyo Babylon* (figure 1.50) ou *Lawful Drug* (figure 1.51) et *Drug and Drop* (figure 1.52), qui ne sont toutefois pas au centre de l'histoire.

Peu à peu, le public lisant les *shonen* et les *shojo* a grandi, certains auteurs se sont alors mis à écrire des histoires pour un public plus adulte, donnant naissance au *seinen* et au *josei*.

c) Le *seinen*, le *josei* et autres genres mineurs

Le *seinen* est un genre de manga ayant pour cible éditoriale des jeunes adultes de sexe masculin. Reprenant beaucoup de codes du *shonen* (l'action ou les femmes aux formes généreuses), le *seinen* semble moins limité et plus audacieux. Le sang coule à flot et il n'est pas rare de voir des membres se faire arracher sans aucune censure. Par ailleurs, les femmes « perdent » facilement leurs habits, et exhibent leur poitrine. Le style narratif et graphique se veut plus réaliste, avec une utilisation plus approfondie de la trame, des traits plus travaillés, une plus grande recherche de la mise en page que le *manga* pour adolescent. On n'y retrouve pas la caractéristique première du *manga*, à savoir les grands yeux. En effet, les premiers dessinateurs de *seinen* ont voulu s'opposer

au style graphique d'Osamu Tezuka, dans les années 1960, jugé trop enfantin. C'est aussi la raison pour laquelle les séries publiées sont plus violentes, plus réalistes et contiennent des scènes à caractère sexuelle.

Rarement comique, l'histoire verse généralement dans la tragédie, ce qui pousse à s'interroger sur notre société ; le but n'est pas de donner une leçon de morale ou d'inculquer des valeurs au lecteur mais plutôt de le choquer pour le faire réfléchir sur le monde qui l'entoure.

L'univers de la science-fiction est ainsi très apprécié. Maintes dystopies, montrent notre monde dans un avenir proche et insistent sur les conséquences néfastes d'une technologie toujours plus envahissante. Le monde n'est plus sûr et l'auteur cherche à nous faire prendre conscience de la dangerosité de la course à l'évolution.

Prenons deux exemples très représentatifs. Le premier, *Ghost in the Shell* (figure 1.53), où le personnage principal est un cyborg, se déroule dans un monde futuriste et raconte la traque d'un cybercriminel prenant possession de l'esprit d'un humain par l'intermédiaire du Réseau Numérique mondial (évolution d'internet). Le second, *Terra Formars* (figure 1.54), raconte comment les humains tentent de coloniser la planète Mars. Afin de pouvoir y vivre, les scientifiques essaient de trouver un moyen de réchauffer la surface de la planète. Ils la recouvrent de lichen et de cafards afin d'absorber la lumière du soleil. En 2577, des astronautes y sont envoyés mais les cafards ont muté en géants humanoïdes.

Mais un *seinen* peut aussi prendre place dans la société actuelle. Dans ce cas, l'auteur se penchera sur les travers de la société en utilisant l'action et/ou un côté fantastique.

Les CLAMP ne sont pas des grandes adeptes du *seinen*. Malgré tout, beaucoup de leurs œuvres, classées *shojo*, prennent des accents plus violents et adoptent des thèmes proches du *seinen*. C'est notamment le cas de *X/1999* (figure 1.55), qui conte la fin du monde prévue en 1999. On y voit s'affronter deux clans, l'un veut sauver la planète, l'autre la détruire. Cette série compte parmi les plus sanglantes et violentes du catalogue CLAMP. Il n'est pas rare de voir des personnages coupés en morceaux, le sang coule à flot et les organes internes sont visibles. De plus, le thème de la fin du monde est courant dans les *seinen*, le *manga* parle aussi des problèmes de la société contemporaine. Ce *manga* est classé *shojo* en raison des relations très approfondies entre les personnages, relations qui occupent une grande partie de l'histoire. Il en est de même pour *Tsubasa Réservoir Chronicle*, clairement axé *shonen* dans la première moitié de l'histoire. Mais les combats, sanglants, et les histoires, beaucoup plus sombres et violentes, de la deuxième partie changent le cap de la série qui prend alors des accents de *seinen*.

Le *josei* (ou *redikomi*) est le pendant du *seinen* puisqu'il prend pour cible éditoriale des jeunes femmes ayant entre 15 et 30 ans principalement.

Les dessins du *josei* sont plus épurés que ceux du *shojo* pour mettre en valeur les expressions et donner un côté plus réel. Il n'y a plus de trames à profusion, le dessin est seulement noir et blanc. Les yeux sont moins grands, moins brillant mais plus expressifs. Ils traduisent souvent la folie intérieure du personnage ou sa détresse émotionnelle de manière moins édulcorée que le *shojo*. Les héroïnes sont adultes la plupart du temps, leur corps est élancé et fin. Les cases sont droites et bien délimitées, les personnages en sortent rarement et les trames prennent peu de place (figure 1.56).

Contrairement au *shojo*, ce genre traite les histoires d'amour de manière plus sérieuse, réelles et surtout violentes. C'est le genre le moins codifié du *manga*, il n'y a pas de clichés qui reviennent constamment. Très sombre, le *josei* parle de sujet liés à la société contemporaine et que l'on pourrait parfois entendre dans les faits divers. On parle de sexe, d'histoire d'un soir à la recherche de l'homme parfait sans jamais vraiment le trouver, mais aussi de thèmes plus violents comme le viol ou la maltraitance conjugale ou au lycée.

Ce sont, par exemple, des thèmes appréciées chez Moyoko Anno, grande dessinatrice de *josei*. Elle travaille autour de la psychologie de la femme amoureuse et traite de sujets comme la prostitution ou de l'envie d'une femme de vouloir à tout prix être mince. Elle a fait sensation en publiant un one-shot, *Sakuran* (figure 1.57), qui conte la vie d'une jeune femme vendue dès son plus jeune âge à une maison close. La série dévoile la vie des courtisanes japonaises dans une société très codée et hiérarchisée, où l'argent, la violence et le sexe priment sur le reste.

Une héroïne très appréciée du genre est l'*otaku*, qui porte la plupart du temps des lunettes, souvent abordée avec humour. Elle est apparue dans les *manga* plus récemment et semble découler plus d'un phénomène de mode, mais le fait qu'elle sorte des sentiers battus la rend très populaire chez les lecteurs, qui s'identifient à elle. Les *josei* qui utilisent ce type de personnage sont plus axés sur l'humour que les autres *manga* de ce genre, même si ils traitent des thèmes moins accessibles pour les jeunes filles, comme le sexe.

On retrouve ce personnage dans *Otaku Girls* (figure 1.58), par exemple. Ce *manga* raconte les problèmes d'un jeune garçon qui voudrait déclarer sa flamme à une fille qui lui plaît. Le problème c'est qu'elle est une *otaku* inconditionnelle, fan de *manga* qui parlent de relation amoureuses entre hommes. Et elle ne peut s'empêcher de voir plus que de l'amitié entre le garçon

qu'elle aime et son meilleur ami. Une histoire semblable est mise en scène dans *Journal d'une fangirl* (figure 1.59).

D'autres thèmes, plus légers, peuvent être vus dans le *josei* mais ils seront traités de manière réelle, sombre et parfois violente. C'est notamment le cas de *Paradise Kiss* (figure 1.60), de Ai Yazawa, dont le thème principal est la mode¹. Cependant, les sentiments des personnages sont exacerbés. L'héroïne se cherche psychologiquement dans un monde que sa mère lui avait tracé mais qui ne lui convient plus. Elle veut faire du mannequinat dans une société qui accepte mal ce genre de métier aléatoire et éphémère. Sous des apparences joyeuses, des histoires sombres font surfaces : on apprend, par exemple, qu'un garçon, jaloux, a forcé sa petite amie à coucher avec lui alors qu'elle n'était encore jamais passée à l'acte. Le sexe est présent et sous bien des formes, donnant à la série des airs de série américaine comme *Sex & the city* ou s'approchant des livres de Lauren Weisberger (*Le Diable s'habille en Prada, Sexe, Diamant et plus si affinités...*).

N'ayant pas de contraintes si ce n'est un côté sombre, le *josei* prend diverses formes. Comme le fantastique, dont la maîtresse du genre est Kaori Yuki. Elle se distingue par ses scénarios aux sombres qui explorent des thèmes sensibles comme l'inceste ou la religion. Son univers graphique surfe sur la vague du style gothique donnant un aspect atypique à ses œuvres : le récit peut aussi bien se dérouler dans la société contemporaine que dans une société plus ancienne. Son titre phare est *Ludwig Révolution* (figure 1.61) et sa suite *Ludwig Fantasy* (figure 1.62). Dans ce manga, Ludwig est un prince à la recherche de la femme parfaite et il rencontrera les personnages de conte de fée que nous connaissons tous. L'auteure décide alors de réécrire leur histoire avec un humour souvent noir mais aussi moins enfantin. Ainsi Cendrillon est masochiste, Gretel est pyromane, et Blanche-Neige couche avec son propre père. Toujours abordé avec un côté décalé, cela reste néanmoins des histoires à ne pas mettre entre toutes les mains.

Finalement, les CLAMP ne sont pas non plus de grandes amatrices de *josei*. Néanmoins, l'un de leur manga les plus connus en est un : *xxxHolic* (figure 1.63). Cette série raconte, dans une ambiance toute en noir et blanc, les aventures d'un jeune homme qui croise la route d'une sorcière qui réalise les vœux. Se mettant à travailler pour elle, il rencontrera des créatures du folklore mais aussi des personnes confrontées à des problèmes présents dans notre société. Ainsi, une jeune femme ne pouvant s'empêcher de mentir devra en assumer les conséquences, tandis qu'une autre ne

¹ C'est un thème omniprésent dans les œuvres de Yazawa. La mode est aussi au centre de *Gokinjo, une vie de quartier*, le prequel de *Paradise Kiss*.

pourra pas rester impunie face au meurtre qu'elle a commis. Nous verrons les problèmes que peuvent entraîner une surexposition médiatique mais aussi l'addiction à internet. Une autre série du studio se rapproche de ces thématiques : *Tokyo Babylon*. Mais ce dernier est classé *shojo*. Enfin, *Trèfle* (figure 1.64) est *seinen* atypique par son graphisme très aéré et sa narration compliqué qui l'orientent vers un public adulte. Dans ce *manga* court, les CLAMP mêlent récit futuriste avec la poésie où le côté artistique du manga prime sur l'histoire.

Évidemment d'autres genres mineurs existent, comme le *kodomo*, des *manga* ayant pour cible éditoriale des enfants, ou encore le *yaoi* et le *yuri*, qui, respectivement, traitent de relation entre hommes et entre femmes, avec des scènes souvent osées. Enfin, il y a le *hentai*, un genre de *manga* pour les adultes, uniquement axé sur le sexe (une sorte de *manga* pornographique).

Pour ce qui est des CLAMP, on dit souvent qu'elles sont les reines du *shojo*. Cependant, on remarque que leurs *manga* n'ont pas souvent de genre prédéfini. Le studio a tendance à aller plus loin qu'un simple genre et ainsi leurs histoires peuvent rentrer dans plusieurs catégories. Par exemple, *RG Veda* (figure 1.65) a des dessins rappelant le *shojo* mais des scènes d'action proches du *shonen*. Il en est de même pour *X/1999*, au trait féminin mais avec des thèmes plus appropriés au *seinen*. *Tokyo Babylon* et *Lawful Drug* ont les dessins d'un *shojo*, les thèmes d'un *josei* mais montrent des relations ambiguës entre hommes à la manière d'un *shonen-ai*.

Chapitre 2 : L'Art Nouveau chez CLAMP

I/Les Fleurs et les Saisons

a)Le langage des fleurs

Plus que l'Art Nouveau, c'est Alfons Mucha (1860-1939) qui est la première source d'inspiration graphique chez le studio CLAMP, notamment pour les pages couleurs. De nombreux éléments dans leurs œuvres font penser au style du célèbre artiste de ce mouvement, que ce soit dans la pose des personnages ou dans les thèmes abordés.

Si elles ont choisi cet artiste pour son univers graphique qui leur plaisait, on peut aussi y voir une sorte de « retour à l'envoyeur ». En effet, Mucha, et plus généralement l'Art Nouveau, s'inspire de nombreuses figures de l'art japonais, notamment dans la nature (comme les libellules ou les végétaux par exemple). Les CLAMP proposent donc ici un discours entre l'orient et l'occident, qui expliquerait peut-être leur succès au-delà des frontières nippones. Leur style parle à une plus grande variété de public, ce qui leur permet de toucher un lectorat plus diversifié qu'un *mangaka* qui s'inscrit dans la tradition du genre.

Pour commencer, nous pouvons déjà faire un parallèle entre Mucha et le studio au niveau de l'intention. En effet, les œuvres de l'artiste tchèque sont avant tout des affiches, c'est donc un art qui se veut destiné au peuple, au plus grand nombre. Il en est de même pour le *manga* : avec sa diversité de thèmes et les différentes cibles éditoriales, sans parler du prix, c'est un art destiné à toucher un public le plus large possible. Si Mucha, lui, fait la publicité dans divers domaines (du bar à l'affiche

de théâtre), les CLAMP tentent de s'illustrer dans tous les genres de la bande dessinée japonaise, en y incorporant leur style graphique tout en s'adaptant au type de public.

Mais le domaine qui nous intéresse est surtout graphique. Nous allons tenter de montrer en quoi les nombreuses illustrations du quatuor féminin renvoient au style de Mucha en étudiant en détail certaines d'entre elles.

Tout d'abord, on remarque que les fleurs sont des figures très appréciées des auteures. On peut les retrouver dans une grande majorité de leurs illustrations mais aussi dans les planches des chapitres. Elles donnent au premier abord une ambiance de paix et d'harmonie mais renforcent surtout l'aspect décoratif et artistique dans l'histoire : on a l'impression de voir un tableau s'incruster dans le récit. Tel est le cas dans *Cardcaptor Sakura* (figure 2.1) ou encore dans *CLAMP School Detectives* (figure 2.2) et bien d'autres. Elles sont présentes pour illustrer une parole forte, les sentiments, voire lors de la première apparition d'un des personnages principaux.

Mais les fleurs sont surtout représentées sur les pages couleurs (comme la page titre d'un chapitre, des couvertures, ou des illustrations inédites) à la manière de Mucha, qui entourait ses figures féminines de fleurs, qui se développent tout autour du visage, voire du corps pour le mettre en valeur. Nous allons maintenant tenter de montrer les similitudes entre le groupe et l'affichiste à travers quelques exemples.

La première illustration qui nous intéresse est celle du chapitre 3 de *Kobato* (figure 2.3). Sur cette page, Kobato, l'héroïne, est entourée de fleurs de lys blanches. La fleur prend la majeure partie de la page, allant jusqu'à « écraser » la présence de la jeune fille. Cette dernière est de profil, dans une attitude mélancolique, tenant une des fleurs de ses deux mains, comme si elle la sentait en se remémorant des souvenirs lointains. Ses yeux entrouverts sont soulignés par de longs cils, et sa bouche est bien marquée. Ses cheveux semblent voler dans le vent, de droite à gauche, ce qui permet de donner du mouvement à une image dénuée d'action. Elle porte un haut blanc, noué d'un ruban orange, qui se révèle à peine au milieu de toutes ces fleurs.

De ce fait, le blanc domine les autres couleurs, et assoit encore sa présence par le biais de petit « flocons » qui tombent tout le long de la chevelure de Kobato. Ces « points » blancs entrent dans un procédé omniprésent dans le travail des auteures : que se soit dans les illustrations couleurs ou les planches de l'histoire, le quatuor aime saupoudrer leurs travaux de tâches de blanco plus ou moins épaisses. Cette technique donne soit du mouvement lorsque les points sont rapprochés, avec des épaisseurs variées (figure 2.4) soit un côté mélancolique, serein sur la page, avec des points épais et espacés. Tout ce blanc donne une ambiance de pureté.

C'est d'ailleurs ce que représente le lys : dans le langage des fleurs, il symbolise la pureté de la Vierge Marie. Ce n'est donc pas un hasard si Mucha a choisi cette plante pour la représenter dans *La Madone aux lys* (figure 2.5) mais on retrouve aussi cette fleur sur la lithographie *Le Langage des fleurs* (figure 2.6). Dans cette représentation, le lys est plus stylisé, moins naturel, ses tiges forment des arcs de cercle qui entourent complètement la figure féminine centrale. On peut alors y voir déjà un parallèle avec la réalisation des CLAMP puisque le lys occupe aussi une place majeure dans la composition, volant la vedette aux personnages respectifs.

Mais comme chez Mucha, le lys n'est peut-être pas non plus un choix anodin chez les *mangaka*. En effet, Kobato se révèle, dans l'histoire, avoir un lien avec les anges, et quel être plus proche des anges que la Vierge Marie, que la fleur symbolise rappelons-le. Ainsi, les choix des auteures pour cette illustration, qui arrive très tôt dans la série, nous aiguille déjà sur la nature du protagoniste jusque là bien mystérieux. On peut aussi relever qu'elles empruntent une figure d'une religion mineure dans leur pays mais qui est presque universelle en occident.

Le lys semble être une fleur très appréciée du quatuor. Elle apparaît aussi dans une page couleur de *Trèfle* (figure 2.7) où Suh, personnage principal, tient un bouquet de fleur de lys particuliers puisqu'ils sont mécanisés, ne viennent pas de la nature. Pour renforcer la présence du blanc, la jeune fille est totalement vêtue de cette couleur et ses ailes blanches mécaniques sont déployées. Le ciel sombre laisse, quant à lui, tomber des flocons de neige.

Ici encore, les CLAMP choisissent d'accompagner un personnage au caractère pur et naïf avec ces végétaux. Longtemps emprisonnée, Suh ne connaît rien du monde extérieur, à l'instar de Kobato, et se montre alors très naïve et même idéaliste¹. En revanche, ici, la fleur ne prend pas la majorité de la page, ce qui laisse la figure féminine comme protagoniste.

Le fait que les lys soient mécanisés est là pour rappeler le monde futuriste dans lequel vit Suh, où la nature n'a plus sa place et la machine l'a remplacé². Il en va de même pour sa robe moderne qui lui donne des allures de robot.

La fleur peut aussi s'insérer dans les planches au milieu d'un chapitre (figure 2.1), toujours associée à un personnage pur et exemplaire comme Rika dans ce cas là.

Que ce soit dans cette planche ou dans la page couleur de *Trèfle*, un léger vent est toujours présent, traversant la chevelure des jeunes filles pour plus de mouvement. Les CLAMP en font un

1 Un autre point commun avec Kobato est leur voix d'ange : ce sont deux personnages qui chantent beaucoup au cours de l'histoire.

2 De plus, les CLAMP on pensait que « [...] ces lys, légèrement personnalisés, seraient du meilleur effet. »

lightmotiv de leurs illustrations, les cheveux de beaucoup de personnages dansent dans le vent, une sorte de vent divin accompagnant un sourire chaleureux ou un moment de paix. Mais parfois aussi pour souligner une parole grave ou de détermination.

Intéressons-nous maintenant à cette illustration de *CLAMP school detectives* (figure 2.8), qui représente les trois protagonistes isolés tenant un bouquet de fleurs. De droite à gauche nous avons : Akira Ijûin avec des tournesols, Nokoru Imonoyama avec un bouquet d'arum et Sûo Nakamura tenant des glycines. Chacun d'entre eux porte un costume traditionnel chinois d'une couleur différente et regarde le lecteur.

Ce qui est important à souligner avec cette illustration c'est que chacune des fleurs a une signification particulière et se rattache au personnage qui la tient. Ainsi, le tournesol est une plante représentant le soleil et symbolise l'éblouissement. Il exprime aussi un message de soutien sincère à une personne chère en difficulté. Il peut signifier « Tu es mon soleil ! ». Ce message plein de gaieté se rapporte très bien au caractère d'Akira. Il est un an plus jeune que les deux autres mais très mature et toujours plein de gaieté. C'est quelqu'un sur qui on peut compter et toujours prêt à aider en cas de besoin. La couleur jaune symbolise bien son côté « rayonnant ».

Ensuite l'arum est le symbole de l'âme mais aussi le désir d'avoir une relation amoureuse¹. Nokoru est quand à lui un personnage passionné, il ne peut s'empêcher de venir en aide à une femme, quel que soit son âge. C'est un garçon qui prône l'amour, cette fleur lui est donc parfaitement destinée. C'est aussi une plante longue, aux formes épurées qui rappelle le caractère noble et gentleman du garçon.

Et enfin, la glycine est un symbole de tendresse et d'amitié, et s'offre à un ami cher. Ses couleurs froides et la façon dont elle tombe lui donne un côté calme voir triste. Sûo est le meilleur ami de Nokoru et héritier d'une famille de ninja. Il est prêt à mettre ses dons au combat pour protéger son ami, même si au premier abord il peut paraître froid. Il a un caractère calme et posé, ce qui fait de la glycine la fleur le représentant le mieux².

Les CLAMP ont donc associé des fleurs aux caractères de leurs personnages, mais on peut aussi appréhender les choses dans le sens inverse. C'est-à-dire que l'on peut voir chacun des personnages comme la représentation de la fleur qu'il tient, comme des allégories. Et dans ce cas là c'est une réflexion qui rappelle le travail de Mucha. En effet, ce dernier a fait une série d'allégories (figure 2.9) où une figure féminine représente une fleur en particulier et dont l'attitude donne un caractère à cette même fleur (belle mais dangereuse comme la rose, distinguée comme l'iris, etc...).

1 C'est aussi pour cela qu'on l'utilise pour les bouquets de mariée.

2 On peut aussi souligner que c'est sous une glycine qu'il a rencontré son premier amour.

Ces simples illustrations du quatuor, sans artifices et qui paraissent mineures dans leurs travaux, sont elles aussi liées à l'artiste de l'Art Nouveau, ce qui témoigne de leur admiration pour ses réalisations.

Enfin, pour conclure cette réflexion sur les fleurs, nous avons choisi une autre illustration de *Kobato* (figure 2.10).

Sur cette image, l'héroïne est au centre de la composition et entourée de toute part par différents types de fleurs. À sa droite se trouve le lapin messager de Dieu, tenant toujours une fleur à la main, et en bas à droite Ioriogy, la mascotte de la série mais aussi mentor de Kobato, qui semble lui donner une fleur dans la main droite. La jeune fille a un sourire léger et de grands yeux doux. Elle porte une robe de dentelle blanche brodée de perles et décorée d'une colombe et d'une pierre d'ambre. Ses cheveux sont presque inexistant dans la composition : les fleurs prennent pratiquement toute la place. Elles sont variées, de différentes couleurs, formes et tailles. L'attitude douce de Kobato, entourée de cette profusion de couleurs chaudes (rose, jaune, orange, avec quelques touches de violet), donne une ambiance de paix et d'harmonie.

La plupart des fleurs sont rondes, ce qui empêche des lignes directrices d'émerger. On a davantage l'impression qu'elles éclosent au milieu de nul part et donnent du mouvement à l'ensemble, comme une rotation.

Cette composition florale semble tirer son origine de l'œuvre *Fleur* de Mucha (figure 2.11). En effet, la composition, l'attitude et l'ambiance qui en découlent sont similaires. Chez Mucha, les couleurs sont plus ternes mais la femme a un visage paisible, heureux, comme le personnage des CLAMP. Elle tient un bouquet de différentes fleurs et est couronnée de lys.

Sur l'illustration de *Kobato*, la partie du haut semble décrire un arc de cercle, souligné notamment par les petite fleurs mauves qui couronnent la jeune fille. Les fleurs descendent ensuite par la droite vers sa main tendue. Il en est de même pour la réalisation de Mucha mais dans le sens inverse : l'arc de cercle commence au bout des tiges en bas à droite et remonte en diagonale vers les fleurs qui entourent le visage. Cet arc est aussi souligné par le cadre en demi-cercle.

Le vêtement blanc et simple de Kobato est là pour rappeler un peu plus le style de Mucha qui pare parfois les femmes de ses œuvres d'un simple voile blanc relevé par un bijou comme dans *Rubis* (figure 2.12).

Évidemment, beaucoup d'autres réalisations des CLAMP sont décorées de fleurs, tout comme chez Alfons Mucha. En témoignent celles de *Kobato* (figure 2.13 à 2.15), de *Card Captor Sakura* (figure 2.16 et 2.17) mais aussi du *Voleur aux cent visages !!* (figure 2.18 et 2.19) et même

de *xxxHolic*, au style pourtant épuré et peu chargé (figure 2.20).

b) Les quatre saisons

Mais il n'y a pas que les fleurs que les CLAMP reprennent chez le célèbre affichiste. L'une des œuvres du studio où le style Art Nouveau est le plus présent est *Kobato*, notamment dans certaines illustrations où le thème des quatre saisons est omniprésent comme dans plusieurs affiches de Mucha.

Commençons d'abord par le thème de l'hiver avec cette illustration montrant Kobato au milieu de grands cristaux de neige (figure 2.21). Nous voyons la jeune fille presque en pied, de trois quart, les yeux tournés vers le spectateur. Ses longs cheveux flottent dans le vent et elle porte une robe blanche avec de la fourrure ainsi qu'un poncho de la même couleur avec une capuche. La mascotte de la série est posée sur sa hanche gauche. En arrière plan, en plus des cristaux de neige, dont certains tombent sur le côté gauche de la robe, nous pouvons remarquer quelques flocons.

Si, dans cette illustration, tout est fait pour nous faire penser à l'hiver, rien ne renvoie vraiment au style Art Nouveau¹. Mais ce qui est le plus frappant c'est l'attitude adoptée par la jeune fille rappelant l'œuvre *Hiver* de Mucha (figure 2.22). En effet, les deux personnages ont les mains jointes contre la poitrine comme pour se réchauffer d'un froid rude. Elles sont également toutes deux vêtues de blanc avec la tête couverte d'une capuche. De plus, la couleur dominante de ces deux images est le blanc, couleur typique de l'hiver, même s'il est plus vif chez le quatuor. La ressemblance est infime mais on peut tout de même y voir une certaine inspiration.

On peut aussi remarquer que Kobato adopte la même attitude dans cette illustration du chapitre 16 (figure 2.23) avec, cette fois, un gros plan sur son visage. La couleur dominante reste le blanc, avec des flocons qui semblent sortir de la fleur de son chapeau. Son visage est plus triste que l'image précédente de la jeune fille, ses yeux mi-clos donnent l'impression qu'elle va pleurer. On remarque que cette expression est proche de celle de l'*Hiver* de Mucha qui elle aussi ferme presque les yeux et a une petite bouche ronde. L'ambiance qui ressort de cette représentation de Kobato est plus nostalgique.

Une autre illustration des CLAMP peut aussi rappeler cette œuvre de Mucha : une représentation de Ashura, personnage principal de *RG Veda*, leur première série (figure 2.24). Ici, le jeune héros est assis au milieu de la neige, vêtu d'un costume blanc drapé, orné de plusieurs bijoux

¹ Excepté peut-être le traitement des cristaux de neige qui rappellent à bien des égards celui des fleurs comme celles présentent dans la figure 2.10.

dorés et rouges, éléments caractéristiques de l'Art Nouveau. Il est recouvert d'un long foulard rouge qui le caractérise¹ ainsi que d'une ceinture, de longs bracelets noirs aux poignets et aux chevilles. Ces accessoires, au même titre que sa chevelure noire, ressortent au milieu de toutes ces couleurs vives.

Mais l'élément qui rappelle le plus l'œuvre de Mucha est l'arbre derrière Ashura, avec ses formes presque molles, pas toujours réalistes (comme les branches en haut à gauche qui se déploient en arc de cercle ou en vague). Son traitement rappelle les estampes japonaises avec un tronc marqué par ces traits onduleux qui descendent tout le long de l'écorce. Les feuilles sont couvertes de neige à la manière de l'*Hiver* de Mucha. Les CLAMP commentent ainsi :

« Pour toutes les illustrations liées aux OAV de RG Veda, nous nous sommes inspirées d'un peintre d'Art Nouveau du nom d'Alfons Mucha. En général, les peintures issues de ce mouvement sont somptueuses et c'est ce que nous voulions mettre en valeur. »²

Ensuite, intéressons-nous à une nouvelle illustration de *Kobato* (figure 2.25). Ici, la jeune fille est assise sur le sable, de profil, la tête tournée vers le lecteur. Ses longs cheveux tombent sur ses jambes repliées contre son buste. Elle porte un bonnet de bain avec des lunettes de plongée et un maillot de bain orange décoré de motifs d'oiseaux et d'arbres simplifiés. Devant elle, se tient la mascotte de la série avec une bouée. Le fond dévoile un ciel bleu rempli de nuages blancs.

Ainsi tout dans cette image rappelle le thème de l'été. Sans être très inspiré par l'Art Nouveau, ici encore la position de *Kobato* évoque celle de l'*Été* de Mucha (figure 2.26). Sur la lithographie, la femme est de profil, assise près de ce qui semble être une rivière ou un lac dans lequel elle trempe ses pieds. Elle appuie ses mains sur une plante et y pose sa tête. L'attitude de *Kobato* est comparable : en effet, celle-ci pose ses mains sur ses genoux puis y pose sa tête. Elle semble détendue et heureuse au bord de la mer et sourit de la même manière que la femme dépeinte par Mucha. Le fond de nuage est également rappelé, les deux personnages laissent entrevoir leur dos et regardent le spectateur. Elles sont colorées dans des teintes vives et chaudes pour rappeler le soleil de l'été.

Ce sont les œuvres que nous pouvons le plus rapprocher aux illustrations de CLAMP sur le thème des quatre saisons. Au-delà de ceci, le quatuor apprécie cette idée et a, à de nombreuses

1 Beaucoup d'illustrations de Ashura le mettent en scène avec ce long drapé.

2 Citation tirée du *CLAMP in Paris*, CLAMP, Pika Édition, 2009

reprises, fait ses propres séries sur les saisons.

C'est bien sûr le cas de Kobato, avec une série qui inclut la première image que nous avons traitée (figure 2.21). Ces illustrations se développent comme deux diptyques : le premier sur les saison « froides », l'automne et l'hiver (figure 2.27), et le second sur les saisons estivales, le printemps et l'été (figure 2.28).

Chacune de ces illustrations présente la jeune fille accompagnée de la mascotte Ioryogi, avec un fond et des vêtements qui rappellent la saison en question. On peut voir pour l'automne des feuilles mortes en fond, des cristaux de neige pour l'hiver, de grandes fleurs roses pour le printemps et des hortensias pour l'été.

Pour chaque saison, on retrouve une couleur dominante : des tons marron et plus ternes pour l'automne, le blanc pour l'hiver, du rose et des teintes pastels pour le printemps et enfin des couleurs plus vives pour l'été.

On peut retrouver certains éléments de la série des saisons de Mucha dans certaines de ces illustrations, mais ceux-ci sont de l'ordre du détail. Par exemple, l'*Automne* de Mucha présente des raisins (figure 2.29), une figure aussi utilisée dans celui du quatuor.

Le studio a aussi réalisé un diptyque pour la série *Card Captor Sakura* sur le thème des deux « grandes » saisons, c'est-à-dire l'hiver (figure 2.30) et l'été (figure 2.31).

La première présente Sakura, l'héroïne, vêtue d'une robe blanche, accompagnée de Yukito, dont elle est amoureuse, lui aussi habillé d'un costume blanc. Chacun tient un petit bouquet de petites fleurs blanches et des ailes d'ange légèrement transparentes se dessinent dans leur dos. Le fond est bleu marine, dessinant un ciel sombre, presque de nuit et de petits flocons de neige en tombent.

Pour la seconde, la jeune fille est cette fois accompagnée de son frère Toya. Ils se trouvent au milieu d'un champ de tournesols, la fleur de l'été, et leurs vêtements rayés blancs et bleus sont assortis. Un ciel bleu avec de grands nuages blancs se dégage en arrière plan.

L'illustration sur l'hiver présente peu de couleurs : le bleu et le blanc dominant avec une pointe de vert. L'ensemble donne une ambiance froide pour rappeler la saison. Les couleurs sont plus chaudes sur celle de l'été avec du bleu ciel, beaucoup de vert et du jaune, pour une ambiance plus estivale.

Ces deux réalisations vont ensemble : d'un côté le frère de l'héroïne et de l'autre le meilleur ami de ce dernier dont Sakura est amoureuse. Yukito est d'un tempérament calme et posé, l'hiver lui

correspond donc mieux, et à l'inverse, Toya est plus passionné, plus battant, l'été est donc fait pour lui. Chacun des deux garçons peut se présenter comme l'allégorie de la saison représentée. Les CLAMP confirment dans un commentaire sur l'illustration de l'été :

« Le thème des images du supplément avaient pour thème les quatre saisons. Cette image est appelée Tournesols en été. »¹

Et à propos de l'image sur l'hiver :

« Cette image fait également partie du supplément ayant pour thème les quatre saisons. Les fleurs sur cette image sont des perce-neige, bien que certains pensaient que c'était du muguet. Elles fleurissent en hiver. »²

Il faut néanmoins souligner une chose importante qui vaut pour toutes les illustrations du studio que nous avons vues jusqu'à présent : les CLAMP prennent plus Mucha que les autres artistes de l'Art Nouveau comme source d'inspiration et le modernisent. En effet, chacun des personnages est habillé de façon plus moderne, en accord avec leur temps, et ne reprennent pas les drapés blancs qu'utilise Mucha pour ses figures. Certaines peuvent le rappeler (comme la tenue d'Ashura ou la robe de Sakura³) mais restent plus contemporaines. Notamment chez Kobato qui est l'exemple le plus parlant : pour la représentation de l'été (figure 2.25), la jeune fille porte un maillot de bain, tenue qui vient tout de suite à l'esprit lorsque l'on parle de la saison estivale mais qui parlait moins à l'époque de l'affichiste.

Et évidemment, dernier point, les CLAMP apportent le style *manga* à leur réalisation, un style alors moins réaliste que celui de Mucha, qui s'inspirait plus des photographies. Ce style a tendance alors à infantiliser le tout, surtout chez *Card Captor Sakura*, mais là est le but premier : les *mangaka* doivent s'adapter à leur lectorat, c'est à cela que l'on reconnaît un bon dessinateur.

Mais ce que l'on a vu jusqu'à maintenant, en terme d'inspiration dans l'Art Nouveau, est plus de l'ordre de la thématique, voire de la pose similaire des personnages. Nous allons à présent nous pencher sur certaines œuvres du studio qui poussent plus loin l'appropriation du style.

1 Citations tirées de *Card Captor Sakura Artbook 1*, CLAMP, Édition Egmont Manga et Anime, Berlin, 2001

2 Citations tirées de *Card Captor Sakura Artbook 1*, CLAMP, Édition Egmont Manga et Anime, Berlin, 2001

3 Figure 2.24 et 2.30

II/ L'Art Nouveau dans les grandes séries du studio

a) Le début de leur carrière : *RG Veda* et *Magic Knight Rayearth*

Le début de la carrière des CLAMP, notamment entre 1990 et 1995, est la période la plus marquée par l'Art Nouveau. Dès leur première œuvre, *RG Veda*, le studio montre une envie non dissimulée de s'inspirer de ce mouvement. À tel point que chaque illustration va plus loin que la simple inspiration, leur travaux vont jusqu'à la copie de certaines œuvres de Mucha.

En témoigne ce diptyque tiré de l'artbook de la série (figure 2.32) qui montre le visage de deux femmes de profil, l'une blonde et l'autre brune. Les deux femmes sont respectivement Kaara et Shashi, des sœurs. Elles sont coiffées d'un chignon haut décoré de bijoux très travaillés avec des pierres précieuses. Chaque visage est entouré d'un cercle décoré de fleurs et d'arabesques vertes qui forment les tiges, autour rayonnent six triangles où les fleurs se déploient, donnant l'impression d'un soleil qui entoure les deux sœurs.

Ici, les CLAMP n'ont pas utilisé la démarche de Mucha, elles se sont approprié une de ses œuvres, *Blonde* (figure 2.33) et *Brune* (figure 2.34), en y incorporant leurs personnages. Tous les éléments fondamentaux des œuvres de Mucha sont repris : les femmes de profil, l'une blonde et l'autre brune, les cercles qui entourent les visages, jusqu'à la coupe de cheveux et les bijoux aussi très inspirés Art Nouveau. Seul le contour des cercles n'est pas gardé, donnant davantage aux illustrations du studio une apparence de médaillons.

Mucha oppose deux couleurs de cheveux, les CLAMP, elles, se servent de cette œuvre pour opposer deux personnages proches mais pourtant différents et pas seulement au niveau de l'apparence. La blonde est gentille et douce, et donc entourée de couleurs claires, et la brune méchante et opportuniste, entourée de couleurs sombres. Nous avons ici affaire à l'illustration la plus proche des œuvres de l'affichiste que les *mangaka* aient réalisée.

RG Veda ne s'arrête pas là, d'autres procédés sont empruntés à l'artiste comme dans la couverture du tome 3 de l'édition Deluxe (figure 2.35). Outre le fait d'entourer l'illustration de végétaux qui semblent sans consistance et sans réelle identité, par exemple dans l'œuvre *Topaze* de Mucha (figure 2.36), la construction est semblable à nombre d'œuvres de ce dernier. En effet, les deux personnages, Ashura, le héros (en haut), a le visage entouré par une sorte de croissant de lune, décoré de coquilles ou de feuilles, procédé attirant le regard sur le jeune garçon, de manière à en

faire le protagoniste de cette illustration et reléguant le second personnage au second plan.

Cette manière d'« entourer » le visage pour attirer le regard vers lui est typique chez Mucha. Et la manière dont est décoré ce croissant de lune, ainsi que sa forme, rappelle à bien des égards celui de la *Danse* (figure 2.37) de Mucha. En plus de cet arbre fait à la manière japonisante, les drapés blancs, légèrement rosés, flottant dans le vent, renvoient aussi à plusieurs œuvres de l'Art Nouveau. Enfin, la manière dont est décoré le titre, ainsi que les coins supérieurs de l'illustration rappellent encore une fois le mouvement, que ce soit en peinture ou en architecture. Il n'y a presque aucun angle pointu, seulement des formes rondes, des arcs de cercle et des arabesques, jusque dans les cheveux des personnages. Les lignes droites sont bannies, à l'exception de l'épée d'Ashura, *Shura-to*, qui casse cette composition un peu flottante.

Cette manière d'entourer les visages de leurs personnages à la manière de Mucha va persister tout au long de l'œuvre du studio jusqu'à aujourd'hui. Nous allons en voir plusieurs exemples.

Ce procédé est repris dans ce nouveau diptyque de *RG Veda* (figure 2.38) qui met une nouvelle fois en scène le héros (à droite) et Aizen-Myo-ô (à gauche), une princesse dévorée par un démon qui prend alors son apparence. Chacun de leur visage est entouré d'un cercle, portant l'attention sur le haut de la composition. À l'intérieur de ces cercles, comme des arrière plans, se déploient à gauche un paysage de nuit, avec la lune et six étoiles, et à droite, un soleil qui rayonne, et prend toute la place à l'intérieur de ce cercle, avec quelques nuages. Chacune de ces représentations représente le personnage qui lui est dédié. La princesse est morte, qui plus est jeune, elle possède une histoire triste qui appelle des couleurs plus froides comme le noir ou le bleu marine. Au contraire, Ashura est un symbole d'espoir dans la série, il est le garçon qui libérera les cieux de l'oppression de Taishaku-ten, l'empereur tyrannique. Sa vie est précieuse pour tous ceux qui ont souffert du régime de ce despote, il est le soleil au milieu des ténèbres.

Le tout est une nouvelle fois entouré de formes arrondies, notamment sur les contours des cercles, dans la partie supérieure. Ces courbes se retrouvent dans les fleurs devant Ashura dont les tiges forment des arcs de cercle et les cheveux de la jeune princesse très ondulés. Les bijoux et l'épée sont aussi estampillés Art Nouveau, avec leurs dorures, leurs formes rondes et leur pierres précieuses (comme vu dans la figure 2.33). Les drapés, assez droits et tombant lourdement sur le sol sont aussi des vêtements appréciés de Mucha.

Les CLAMP avancent dans leur carrière mais n'arrêtent jamais de rendre hommage à l'artiste qu'elles affectionnent. *Magic Knight Rayearth*, lancée quatre ans après le début de *RG Veda*, en est la preuve la plus manifeste. La majeure partie des illustrations de cette série est une ode à l'Art

Nouveau et à Mucha.

En témoignent ces trois portraits des héroïnes de la série (figure 2.39 à 2.41). Dans chacun d'entre eux, nous retrouvons l'une des trois protagonistes dans leur activité favorite : Hikaru (figure 2.39) est une excellente combattante de kendo¹, Umi (figure 2.40) est très bonne cuisinière et Fuu (figure 2.41) est une érudite qui aime lire. Les couleurs d'arrière plan sont celles qui leur correspondent : le rouge pour Hikaru qui maîtrise le feu, le bleu pour Umi qui utilise l'eau et le vert pour Fuu qui se sert du vent.

Chacun de leur visage est « entouré » d'un cercle, où est écrit « MAGIC KNIGHT », leur titre de guerrière, et qui porte l'attention sur le haut de l'illustration et les expressions des personnages. Les deux mots dans le cercle sont séparés par une pierre précieuse de la couleur de chaque fille. En bas de la composition, un cercle plus petit contient le symbole qui représente le robot que chacune des héroïnes utilise pour se battre.

Les cadres sont semblables : verts, le haut et le bas sont onduleux grâce à la forme des fleurs et des feuilles. Les angles, à la manière de l'Art Nouveau, ne sont pas pointus, mais plus arrondis. La seule différence entre les trois cadres reste les fleurs : des marguerites pour Hikaru, des tulipes pour Umi et des lys pour Fuu. Chacune des fleurs est blanche.

L'arrière plan montre aussi des végétaux : des pétales de cerisier pour la première, des glycines pour la seconde et un grand arbre vert pour la troisième.

Une ambiance différente se dégage de chacune d'elle. L'illustration montrant la combattante de kendo laisse ressentir une ambiance joyeuse et saine alors que la composition qui représente la jeune cuisinière est plus chargée, il y a plus de mouvement, elle semble plus excitée. Enfin, la lectrice, entourée d'oiseaux blancs, sourit tendrement dans un ensemble de paix et d'harmonie. Ce sont des ambiances qui collent parfaitement aux différents caractères des protagonistes : l'une est enjouée, la seconde pressée et souvent nerveuse et la troisième calme et réfléchie.

Dans ce même style chargé, nous pouvons trouver une illustration (figure 2.42) qui réunit les trois héroïnes. Elles sont habillées de costumes fluides blancs, comme souvent chez Mucha, décorés de bijoux dorés, ornés de pierre précieuses. Les couleurs leur correspondant restent les mêmes. En bas, dans un petit médaillon, se trouve Mokona², mascotte de la série, et en dessous l'inscription du titre du *manga*.

1 Forme d'escrime et sport de compétition, où les combattants se battent avec des sabres en bambou qu'ils tiennent des deux mains. Chacun est protégé d'une armure et d'un casque.

2 Il tire son nom de la dessinatrice principale du groupe : Mokona Apapa, ou simplement Mokona aujourd'hui.

Elles sont entourées de lys et le cadre est une fois encore composé de formes rondes, presque molles, sans aucun angle aigu. Cette mise en scène, avec de grands lys qui prennent une place importante dans la composition ainsi que l'attitude des personnages, rappelle l'œuvre *Journée Sarah (La Plume)* de Mucha (figure 2.43). Le visage de la figure féminine³ est de face et regarde au loin, la tête relevée : c'est une représentation qui se rapproche de celle d'Hikaru (au centre).

Le fond est un simple aplat marron, donnant à l'ensemble un côté assez artificiel malgré la présence d'éléments naturels. Ce ressenti est dû en partie aux épais contours noirs qui alourdissent la composition.

Enfin, intéressons-nous à ce frontispice de 1995, l'un des derniers de la série (figure 2.44). Les CLAMP en disent :

« Les trois filles sont dessinées dans le style « Art Nouveau » . »⁴

Nous allons le démontrer. Tout d'abord, le premier apport de l'Art Nouveau se trouve dans les costumes : en effet, les trois héroïnes sont vêtues, comme nous l'avons vu plusieurs fois chez Mucha⁵, de grands drapés blancs volant dans le vent. Les plis de ces vêtements sont nombreux et les différents drapés (majoritairement des formes arrondies, fluides) donnent du mouvement à la composition.

Chacun de ces vêtements est orné de bijoux très chargés en couleurs vives et pierres précieuses. Hikaru (à droite) semble porter un lourd plastron rouge et or. À l'inverse, Fuu (en bas à gauche) porte de longs foulards verts sur la tête et par-dessus sa robe blanche, chacun orné de petites « pièces dorées ». Ce vêtement rappelle celui des indiennes : l'Inde, pays exotique et très en vogue au XIX^e siècle, aussi apprécié dans l'Art Nouveau. Umi, quant à elle, porte un grand bijou de tête aux motifs complexes ainsi que des sautoirs décorés de pierres bleues pendant jusqu'aux épaules. Chaque ornement ressort comme étant lourd et figé au milieu de tout ce drapé dansant dans la composition.

Au milieu de tous ces éléments manufacturés, une figure naturelle se détache : les fleurs rouges sur la tête d'Hikaru. Celles les plus à droite, avec leurs grands pétales rouge orangé, forment

3 Inspirée de Sarah Bernhardt, modèle favori de Mucha.

4 Citation tirée du *CLAMP in Paris*, CLAMP, Pika Édition, 2009

5 Se reporter par exemple aux figures 2.26, 2.29 ou 2.37, où chacune des femmes porte un simple voile blanc sur tout le corps, parfois même transparent.

comme des vague, semblent légères et dansent comme des petites flammes (élément de prédilection de la jeune femme).

À présent, regardons le cadre. D'une seule couleur et très fin, il prend toute la place dans l'illustration. Les CLAMP le sortent de son rôle, il est comme un personnage à part entière de l'image qui cherche à voler la vedette aux protagonistes. Ainsi, il rentre à l'intérieur de l'image, passe parfois devant ou derrière les jeunes filles, il s'enroule même autour du bras droit d'Hikaru. À grands renforts de courbes, de cercles et d'arabesques, le cadre se fraye un chemin et devient le fond et le décor. À part quelques côtés, rien n'y est droit, les formes se confondent avec celles dessinées par les drapés blancs. Les mouvements de ce cadre renvoient plus à l'architecture Art Nouveau (comme celle de portails en métal) qu'à la peinture cette fois-ci (figure 2.45).

Il rappelle aussi ce petit portrait de Mokona (figure 2.46) où la créature se tient debout sur un soleil qui semble sculpté en pierre. Derrière lui, dans la partie haute de l'image, une lune rayonne et forme un cercle autour de lui, attirant d'abord le regard vers ses yeux et la pierre qu'il a sur le front. Autour de lui nous pouvons voir quelques étoiles et des nuages. Le tout est encerclé par une forme ovale faisant partie intégrante du cadre qui se rapproche de celui de la précédente illustration (figure 2.44) au niveau du traitement.

Cette toute petite bête semble mise en avant dans cette image, presque rayonnante, il en ressort presque comme une divinité. Un clin d'œil à sa véritable nature : en effet, à la fin de l'histoire, il est révélé que Mokona est le créateur du monde de Céphiro⁶ mais aussi de la Terre. Il part ensuite dans une autre dimension pour construire un nouveau monde, son but étant de créer la société parfaite. Son rôle est donc inspiré de celui de Dieu.

Nous pouvons remarquer que dans ces deux dernières illustrations, le traitement est différent. Le fond est moins chargé, moins lourd, mais aussi moins artificiel et plus épuré. Un changement se fait alors ressentir dans leur univers graphique.

b)Travaux plus récents : *Card Captor Sakura* et *xxxHolic*

Nous remarquons qu'avec le temps, autant dans les planches de leurs *manga* que dans leurs images en couleur, le graphisme du studio a tendance à se décharger peu à peu. Elles commencent aussi à créer leur propre style, toujours inspiré de l'Art Nouveau, mais en y incorporant des éléments qui leur sont propres, sans « copier » sur Mucha comme nous l'avons vu précédemment.

6 Le monde dans lequel évolue la trame principale de l'histoire.

Elles donnent une identité qui leur est propre à leurs images. C'est le cas au début dans *Card Captor Sakura* puis, plus tard, dans *xxxHolic*.

Card Captor Sakura, c'est l'histoire d'une jeune fille, en l'occurrence Sakura, chargée de capturer des cartes magiques qui menacent notre monde. Et c'est justement ces cartes qui nous intéressent en premier lieu (figure 2.47).

Chacune des *Clow Cards*⁷ présente, au centre, un personnage qui représente l'élément correspondant à la carte (l'eau, le feu, la terre, le vent, etc...). Leur attitude est sereine, ils ferment tous les yeux dans une position strictement de face, en général. Ils sont comme les allégories des éléments qu'ils représentent, à la manière de l'allégorie de la danse ou de la poésie de Mucha. Les courbes sont plus présentes que les lignes droites comme la queue de poisson de la carte de l'eau (à droite) ou les cheveux de celle du vent (la seconde en partant de la gauche) qui forment des arcs de cercle.

Tout en bas, le nom de la carte, écrit en anglais⁸, est encadré par une sorte de « papier » ou de « tissu » qui prend des formes arrondies. Il s'enroule sur lui-même à chaque extrémité. Comme les codes de l'Art Nouveau l'exige, les lignes droites sont majoritairement absentes. Au-dessus de ce nom est posée une lune qui est opposée au soleil dans la partie haute de la composition. Cet astre n'est pas conçu de manière conventionnelle : on en voit seulement la moitié et les rayons sont soit triangulaires soit ondulés une fois sur deux. À l'intérieur est écrit le nom de la carte en chinois : terme, en opposition avec celui en anglais, qui renforce encore le discours orient-occident propre au groupe. À droite et à gauche de la composition se trouvent deux étoiles.

Les figures sont entourées par des cadres ondulés, vaporeux, aux angles arrondis et aux traits fins. Cet aspect rappelle encore beaucoup de leurs réalisations que nous avons déjà vues dans leur travaux sur *Magic Knight Rayearth*.

La démonstration n'est donc plus à faire pour prouver que le cadre de ces cartes se rapportent à l'Art Nouveau. Avec tous ces éléments⁹, nous pouvons dire que chacune de ces cartes est construite à la manière d'une petite affiche de Mucha, comme des « œuvres » du mouvement qu'il représente où l'on retrouve chacun des éléments essentiels.

7 Le nom de ces cartes magiques.

8 Le fait que le nom des cartes soit écrit en anglais renvoie encore une fois à l'envie du studio de créer des œuvres universelles qui parlent au plus grand nombre. L'anglais est une des langues les plus parlées dans le monde et plus spécifiquement, la langue la plus représentative de l'occident.

9 La couleur n'est pas prise en compte puisque les cartes sont en noir et blanc dans le *manga*. Les couleurs sont des apports de l'*anime*.

Nous venons de le voir les astres sont très présents dans les cartes ainsi que dans *Card Captor Sakura*. Ce sont des figures omniprésentes dans beaucoup d'illustrations, faisant partie intégrante de la composition comme dans l'image tirée de l'artbook 3 (figure 2.48).

Elle présente la jeune héroïne dans une robe cloche noire et mauve aux épaules bouffantes. Elle porte un chapeau noir faisant penser à ceux des arlequins. Le tout est décoré de différents bijoux en forme d'étoile (sur le chapeau, en serre tête, sur la poitrine et l'écharpe en bandoulière). De petites ailes se déploient dans son dos. Elle tient dans sa main droite un soleil à huit rayons en forme de triangles et dans sa main gauche une lune qu'elle soulève.

Dans la partie haute de la composition, un demi-cercle contient un grand soleil qui rayonne derrière sa tête. Cet astre est réalisé de la même manière que celui des *Clow Cards*. Dans la partie basse, le même principe est reproduit mais cette fois avec une étoile qui se déploie devant la jeune fille.

Si le cadre dans le style Art Nouveau est absent, les CLAMP ont quand même conservé le même schéma de construction : un cercle en haut qui « entoure » le visage du protagoniste afin d'attirer le regard vers ce point au premier coup d'œil. Puis le regard se diffuse en suivant les lignes directrices rayonnantes imposées par le soleil. La robe suit ces mêmes lignes, ce qui donne à la composition un aspect rayonnant dont l'épicentre est le soleil du haut. L'étoile vient parfois casser cette diffusion en imposant quelques lignes en sens inverse. Mais le fait que le cercle dans lequel elle se trouve soit plus petit que celui du soleil lui attribue un rôle minoritaire. Une fois l'œil habitué, on remarque que la composition possède deux pôles majeurs qui donnent comme une impression d'équilibre entre le haut et le bas : deux parties reliées par l'héroïne.

Cette illustration devait avoir « *une aura un peu mystérieuse* »¹⁰ d'après les auteures. Ce sont les couleurs qui font ressortir cette ambiance, ainsi que la lune, le soleil et les étoiles, éléments fondamentaux dans la mythologie magique de la série. Les astres dans certaines croyances, notamment au Japon, sont vus comme des divinités, même dans notre société certaines personnes croient « en leur bonne étoile » : preuve que ces entités occupent une place mystique dans les croyances populaires.

Le soleil et la lune restent très présents, et de manière différentes : de la simple décoration (figure 2.49) jusqu'à devenir un « meuble » de la composition sur lequel les héros s'assoient (figure 2.50). Mais les étoiles semblent être les figures les plus appréciées comme en témoignent ces deux illustrations par exemple (figure 2.51 et 2.52). Ces deux réalisations montrent deux personnages de

10 Citations tirées de *Card Captor Sakura Artbook 3*, CLAMP, Édition Egmont Manga et Anime, Berlin, 2002

la série (Sakura dans la première et sa mère dans la seconde) entourés d'une myriade d'étoiles placées les une à la suite des autres et formant des arcs-de-cercle. Ce mode de représentation rappelle certaines œuvres de Mucha comme *La Dame aux camélias* (figure 2.53) ou peut-être plus la couverture de *Au Quartier Latin de 1900* (figure 2.54). Dans cette dernière, nous pouvons voir une femme au centre d'un croissant tenant un cœur à sa gauche. De ce cœur, partent des étoiles qui se déploient en cercles circonscrits. La manière de faire faire à ces étoiles des ronds puis des arcs-de-cercle est réutilisée par les CLAMP dans beaucoup de pages couleurs de *Card Captor Sakura*, même dans les plus insignifiantes comme celle-ci qui présente juste Sakura sur un fond blanc en format SD (figure 2.55).

Une quinzaine d'années plus tard, les CLAMP renouent avec ce style qui donne une identité propre à la série avec les couvertures des rééditions¹¹ (figure 2.56). On y reconnaît une structure déjà utilisée : celle des *Clow Cards*. Ici, le studio utilise le cadre des cartes magiques (des formes molles aux astres) mais avec plus de détails. Elles jouent avec les couleurs en donnant plus de lumière à un côté de la lune ou aux rayons du soleil, des zones vides sont remplies par des étoiles et le tout donne plus un ensemble architectural, plus dur que « flottant ».

À l'intérieur, chaque couverture présente l'héroïne avec l'un des personnages de la série¹². Dans cette illustration, on remarque que les dessinatrices n'ont pas renoncé à mettre des étoiles partout, elles sont néanmoins, moins bien ordonnées : elles ne se déploient plus en arcs-de-cercle ou en cercles. Les étoiles sont posées un peu partout sur les personnages (dans leurs cheveux, sur leurs robes) mais font aussi partie du décor, à tel point que l'on ne sait pas si les astres sont devant les jeunes filles ou si elles font partie intégrante de leurs costumes. Certaines sont isolées d'autres les unes sur les autres, ce qui donne un ensemble un peu hasardeux et de désordre, comme si les CLAMP les avaient « saupoudrées » sur la page.

Après *Card Captor Sakura*, les CLAMP cherchent de nouveaux moyens d'expression et délaissent un peu l'Art Nouveau. Mais il ne faut pas croire qu'elles l'oublient pour autant et c'est en 2004, avec *xxxHolic*, qu'elles renouent avec le mouvement. Chaque page de début de chapitre présente un cadre différent, chaque couverture rappelle ce mouvement qu'elles affectionnent et qu'elles mettent en avant depuis maintenant quinze ans. Nous allons à présent en voir trois tirées de l'artbook *Kochou no Yume*.

Commençons tout d'abord par la couverture (figure 2.57) qui présente Yuko, un des personnages principaux de la série comme protagoniste. Elle est habillée d'une costume traditionnel

11 Rééditions sorties en 2015 à l'occasion des 60 ans de la maison d'édition Nakayoshi.

12 Ici, sa meilleure amie Tomoyo.

japonais blanc et rouge avec un *obi*¹³ décoré d'une fleur de lotus.

Cette fleur est celle qui a été choisie pour cette représentation. Elle entoure la femme de chaque côté : les fleurs sont écloses ou en bourgeons mais les feuilles sont aussi présentes. C'est une fleur qui est le symbole de la réalisation de l'être, de l'accomplissement spirituel de l'être. Elle renvoie au rôle de Yuko, alias La Sorcière des dimensions, qui réalise les vœux des personnes en quête d'eux mêmes ou d'un renouveau. Elle peut, plus précisément, faire allusion au personnage principal de la série, Watanuki, à la recherche de ses origines, à la recherche de qui il est vraiment. C'est aussi une fleur présente dans certaines civilisations comme l'Égypte, où elle est une fleur sacrée, ou encore dans la tradition hindoue où le lotus rose est un symbole diurne et solaire et représente la divinité Vishnou¹⁴. La religion sous toutes ses formes est un thème phare de l'univers des CLAMP.

Derrière le visage de Yuko se déploie un cercle violet et blanc épais qui entoure sa tête : technique, nous l'avons vu, emprunté à l'Art Nouveau pour attirer le regard vers le visage. Ce visage est d'autant plus mis en valeur grâce à la coiffure très recherchée de la sorcière qui lui entoure la tête. C'est une coiffure traditionnelle japonaise, décorée de bijoux voyants rouges et dorés typiques de l'orient, et qui rappelle celle des princesses de l'archipel.

Les deux cercles derrière le personnage semblent brûler d'un feu jaune inanimé, presque sculptural. Ces flammes rappellent la représentation de certains dieux d'orient et doivent représenter la vie mais aussi la puissance divine.

La cadre reste quant à lui droit, sans lignes molles, même si le studio a encore une fois personnalisé les angles qui ne seront jamais simples dans leurs travaux.

Le papillon est une figure importante de la série puisqu'il représente Yuko. On le retrouve un peu partout et il n'est pas surprenant d'en voir sur une illustration mettant en valeur la sorcière.

Soulignons enfin la fumée qui s'échappe de la pipe de Yuko et qui se diffuse un peu partout dans la composition. C'est un *leitmotiv* des illustrations de *xxxHolic* : cette fumée donne des mouvements onduleux à l'ensemble et une ambiance plus « flottante » et mystérieuse. On peut chercher ses origines chez Mucha, même si la réalisation n'est pas la même, notamment dans l'*Affiche pour le papier à cigarette « Job »* (figure 2.58) qui montre une femme en train de fumer. La fumée de cette cigarette se diffuse vers le haut et donne des courbes assez strictes presque en

13 Ceinture du *kimono*.

14 Deuxième dieu de la trinité hindoue qui incarne le cycle de la manifestation, création et dissolution de l'univers.

C'est une divinité protectrice.

zigzag.

On retrouve cette fumée dans une illustration mettant en avant les deux héros de la série (figure 2.59). Les deux jeunes hommes sont présentés de manières différentes : Domeki (en haut) porte un *kimono* bleu et Watanuki (en bas) un rouge de manière à bien les distinguer, chacun est orné d'accessoires dorés (au cou et à la ceinture).

Cependant le personnage qui semble être mis le plus en valeur est Domeki grâce à ce fameux procédé vu maintes fois qui consiste à « entourer » la tête. Le cercle est cette fois bien plus travaillé (contrairement à celui de l'illustration précédente) et a l'aspect d'une roue de pierre d'une sculpture. Tous les détails de cette roue donnent un ensemble rayonnant amplifié une nouvelle fois par des flammes (bleues et vertes cette fois) donnant presque un aspect divin au personnage.

Ce cercle semble se retrouver sur le côté gauche de Watanuki, de manière transparente. Il passe sur sa manche, son col et d'autres tissus en ignorant les différents plis du vêtement à tel point qu'on ne dissocie plus les différentes parties du corps à cet endroit. Les couleurs aussi rejoignent celles du personnage au-dessus ce qui donne une sorte de « fusion » entre les deux personnages et les réunit de manière anecdotique.

Deux fils rouges partant d'une main de chaque personnage montent en formant une courbe qui resserre encore la composition sur Domeki. Ils sont sensés relier les deux personnages et renvoient à un moment de la série qui traite du mythe du fil rouge de la destinée. Selon une croyance nipponne, un fil rouge invisible relie ceux qui sont destinés à se rencontrer et ce, indépendamment du temps, de l'endroit ou des circonstances. Le fil peut s'étirer ou s'emmêler, mais il ne cassera jamais. Dans la série, Yuko explique à Watanuki qu'il est relié par ce fameux fil à Domeki d'une manière qu'il ne soupçonne pas encore.

Le cadre est une nouvelle fois simple en ayant néanmoins les coins personnalisés.

La fumée garde le même rôle que l'illustration précédente, c'est-à-dire qu'elle donne du mouvement et un côté mystique à l'ensemble. On remarque qu'elle se confond avec un tissu du costume de Watanuki. Dans cette illustration, nous remarquons que les CLAMP s'amuse à jouer avec l'œil du spectateur en cherchant à confondre certaines textures de la composition. Ainsi, nous ne savons pas si la fumée est par dessus ou si elle fait partie du costume des garçons, costumes qui se confondent à un certain endroit.

Ce procédé est très utilisé dans les illustrations de *xxxHolic* où les CLAMP semblent prendre un certain plaisir à jouer avec les couleurs, comme dans cette dernière image (figure 2.60) réunissant Yuko et Watanuki. Les costumes se mélangent encore une fois grâce à la fumée qui passe

du costume de la sorcière à celui du jeune garçon.

Cette illustration est sans doute l'une des plus abouties du studio. Elle intègre tous les éléments présents dans d'autres images du studio et montrent, plus que les autres, que le mouvement Art Nouveau a été complètement assimilé par les dessinatrices. On y voit des bijoux très ouvragés, des vêtements traditionnels japonais amples et flottants. Les corps des personnages sont fins et longs, caractéristique propre à l'univers du studio : depuis le début de leur carrière, elles ont pris l'habitude de dessiner des personnages très grands et fins et même parfois disproportionnés.

Elles y implantent des figures présentes dans des œuvres antérieures. On retrouve donc le soleil, la lune et les étoiles, propres à l'univers de *Card Captor Sakura*. De plus, les deux personnages portent une chauve-souris (aussi présente sur l'éventail) autour du cou : une référence à *Tsubasa Reservoir Chronicle* dont la chauve-souris est le symbole du principal antagoniste de l'histoire.

Enfin, le cadre est quant à lui, très ouvragé. On retrouve comme d'habitude le cercle qui entoure Yuko pour attirer le regard vers elle. L'intérieur de ce cercle est presque uniquement rouge avec quelques nuages gris : cela permet de dégager les contours de la sorcière pour la faire ressortir au milieu d'un décor très chargé. En effet, le décor est composé d'une sorte d'architecture très fine, faite de métal, et aux formes molles et onduleuses donnant l'impression d'être de la fumée sculptée. Les deux coins du haut sont ornés de feuilles stylisées à la manière Art Nouveau, une figure jamais vue dans d'autres de leurs illustrations ni même dans les travaux de Mucha. L'angle en bas à droite semble réduit, les décors sculptés ont pris l'ascendant sur le cadre, elles le coupent et prennent sa place. Ce procédé donne un déséquilibre à la composition puisque les autres angles sont droits (ou presque) alors que celui-ci rompt les constantes posées par le cadre.

Dans tout ce développement, nous avons montré que les CLAMP se sont grandement inspirées de Mucha et du mouvement dont il est le fer de lance. À leurs débuts, elles copiaient presque l'affichiste mais en avançant, elles se sont peu à peu affranchies de son influence et ont su intégrer leur propre univers en gardant la composition imposée par l'Art Nouveau.

Mais elles ne puisent pas leur inspiration uniquement dans ce mouvement. L'occident se présente sous d'autres formes dans leur travaux, nous allons le voir, mais elles n'en oublient pas pour autant leurs origines qui occupent une place importante dans leurs réalisations.

Chapitre 3 : Les Univers de CLAMP

I/Diverses inspirations

a)Autres inspirations occidentales

Les CLAMP sont connues pour produire un travail qui s'inspire de toutes les cultures et, évidemment, la culture occidentale ne fait pas exception. Nous l'avons vu avec Alfons Mucha et l'Art Nouveau mais c'est aussi le cas avec d'autres artistes et mouvements. Même si ces influences se manifestent plus discrètement, elles sont incontestablement présentes.

Tel est le cas de H. R. Giger et de son univers centré sur la biomécanique. Né en 1940 et mort en 2014, Hans Ruedi Giger est connu pour ses créations hypersexualisées, que certains n'hésitent pas à qualifier « d'immondes » et de « sales ». On les aperçoit dans de nombreux films, comme *Alien* de Ridley Scott, *La mutante (Species)* de Roger Donaldson ou dans ses artbooks. Ses œuvres brodent sur le thème de l'emprise de la technologie sur l'âme jusqu'à l'obscurantisme intellectuel, mêlant des corps et des chairs à des tuyaux, des écarteurs, des morceaux mécaniques. Elles pointent la folie des hommes, leurs obsessions sexuelles. Les tableaux gris-bleu réalisés à l'aérographe, comme dans *Li II* (figure 3.1), résument le mieux son univers. Fasciné par les femmes et les expressions les plus sombres de la féminité, Giger met en scène des grossesses adolescentes et n'hésite pas à aller sur le terrain de la pornographie adulte et infantine.

Les CLAMP ont intégré le graphisme de Giger dans les designs de leurs créatures, on retrouve aussi sa marque dans les lieux hostiles de plusieurs de leurs bandes dessinées. Elles se

servent aussi des matières comme simple fond dans de nombreuses illustrations de *X/1999*, *RG Veda*...

Par exemple, dans *RG Veda*, vol.10, p.224, (figure 3.2), Ashura est emprisonné à l'intérieur de sa manifestation maléfique qui a pris des proportions gigantesques. Le palais s'en est trouvé modifié. Des tentacules géants ont formé le château (figure 3.3), d'autres lui entrent sous la peau, s'incrument dans sa chair. L'être sanguinaire a laissé échapper le mal qui sommeillait en lui. Son visage paisiblement endormi au centre de la masse démoniaque montre son innocence, la pureté restante de son âme. Ce procédé est aussi utilisé pour certaines illustrations couleurs, comme cette image tirée de l'artbook *Tenmagouka* (figure 3.4). Elle présente encore une fois Ashura au milieu de cet organisme qui reflète son côté maléfique. Sa peau est très claire, presque blanche, il est nu et son visage ne montre ni colère, ni haine. Il est l'incarnation même de la pureté et de l'innocence. Pourtant une sorte de « biomécanisme » semble le happer, l'engloutir. Il représente le mal qui est en lui, un mal qu'il ne peut contenir et qui finira, à terme, par le dévorer. Comme de très nombreux personnages créés par le célèbre studio, Ashura est ambigu. Son ambiguïté est morale, mais aussi sexuelle, deux aspects qui correspondent bien au travail de l'artiste suisse.

Et le jeune héros n'est pas le seul à recevoir ce traitement. Les CLAMP ont décidé de mettre en valeur les épées des deux personnages principaux en les mettant au centre d'une composition « à la Giger ». Ainsi, *Shura-to* (l'épée d'Ashura, figure 3.5) et *Yama-to* (l'épée de Yasha, figure 3.6) se retrouvent entourées par une machine qui semble vivante et ressemble à des organes. L'épée est prise au piège, au milieu de cette matière vivante qui n'est autre que le reflet de la nature de l'arme. Car ces deux lames sont faites pour tuer et, de fait, celle d'Ashura finira par tuer ses propres alliés. Par ailleurs, l'histoire nous apprend que les deux épées sont des êtres vivants, ce qui justifie la composition organique. L'aspect dérangent est dû à ce décor qui nous fait penser à des tubes digestifs, du mucus ou encore des squelettes, et a pour rôle de nous « faire peur », en brouillant la vraie nature de ces épées.

Une autre illustration sur laquelle nous pouvons nous attarder est celle de Kujaku (figure 3.7) sortant d'un œuf, complètement nu. Ses ailes noires déployées, il regarde le spectateur sans une once de sentiment. Le fond, moins présent, fait davantage penser à une machine qu'à une matière organique, à la différence des exemples précédents. La nudité semblable à celle d'un nourrisson et le fait de sortir d'un œuf renforce le sentiment que nous sommes face à un être innocent. Pourtant, le fond, les ailes noires mais aussi la matière visqueuse qui recouvre le corps et qui coule, tout cela procure un sentiment ambigu qui dérange. En effet, Kujaku est un personnage qui n'a pas pu choisir sa condition : il incarne tout ce qui est mauvais. Dès la naissance, ce petit être était déjà considéré

comme un démon, comme le montrent ses ailes noires, ses yeux violets, le troisième œil sur son front mais aussi le fond sur lequel il apparaît. Il est le fruit d'une union incestueuse entre le roi et sa sœur. Sa naissance a révélé les sentiments du roi au grand jour : ce dernier a été obligé de jeter sa sœur et son fils en prison à tout jamais. Elle est devenue folle de chagrin et, tenant pour responsable de son malheur, a tenté de le tuer. Mais, prise d'un sursaut de conscience, elle s'est donnée la mort. Depuis, Kujaku vit seul, avec sous son apparence de démon, victime des péchés de ses parents, dans un monde qui ne veut pas de lui et où il n'a pas sa place.

Kujaku est sûrement l'un des personnages les plus complexes du quatuor : d'apparence amicale, ses origines, dévoilées à la fin de l'histoire, peuvent radicalement changer la vision que l'on a de lui. Avec ce personnage d'apparence amicale, les CLAMP soulèvent un sujet sensible, celui de l'inceste, thème tabou s'il en est, qui peut déranger. En ce sens, elles rappellent le travail sur la sexualité de Giger.

En ce qui concerne *X/1999*, l'influence de Giger est surtout perceptible dans le design de la machine à intelligence artificielle Beast et de sa propriétaire, Satsuki (figure 3.8 et 3.9). Sur les différentes représentations du personnage, on remarque que la jeune fille contrôle l'ordinateur géant en fusionnant quasiment avec lui. Les différents fils rentrent dans les vêtements et la chair de Satsuki, parfois de manière sensuelle, comme en atteste la page couleur. Ce personnage lui-même tout comme son lien avec la machine soulèvent plusieurs réflexions, à l'instar des productions de Giger. Tout d'abord, le lien profond entre les deux « protagonistes » peut déranger. En effet, Beast est le seul ami de Satsuki ; quant à lui, il semble très attaché à elle, peut-être trop. Ce lien est souligné sur cette illustration couleur par une pose très sensuelle de la jeune fille dont le corps est mis en avant par des vêtements moulants et déchirés. Elle est presque nue et la machine s'imisce dans ses habits et pénètre en profondeur dans son corps (on le voit notamment au niveau du cou). Cette représentation, presque sexuelle, se réfère manifestement au travail de l'artiste suisse. Elle pose la question du rapprochement entre l'homme et la machine si celle-ci est dotée d'une intelligence indépendante. Est-il possible d'éprouver des sentiments aussi forts pour un robot que pour une personne ? C'est là une question récurrente dans le travail du studio qui sera traitée plus tard dans un autre de leurs récits : *Chobits*. Mais cette étrange relation soulève aussi un problème de société. En effet, Satsuki est une jeune fille asociale, elle ne supporte pas le contact avec les humains dont elle trouve les sentiments inutiles et stupides. Elle avoue préférer la compagnie des machines, plus intelligentes mais aussi plus faciles à comprendre pour celui qui en est capable. Elle est le reflet d'un phénomène courant de la société contemporaine qui voit les machines évoluer avec le temps.

Avec de tels questionnements, les CLAMP apparaissent visionnaires : la première apparition de Satsuki et de Beast date de 1992, alors, la machine n'avait pas autant de pouvoir qu'aujourd'hui. Pourtant ce sujet est plus que jamais d'actualité plus de vingt ans plus tard. Il n'est plus étonnant aujourd'hui de voir des personnes se couper de la société, se cacher derrière un écran d'ordinateur car tout ainsi semble plus simple. Mais elles voient encore plus loin. Dans le *manga*, l'histoire de Satsuki n'est pas terminée¹, mais l'anime propose une fin à l'histoire. La jeune fille est tuée par son « ami » Beast, jaloux des sentiments qu'elle éprouve pour un homme qui lui a prêté de l'attention. C'est un nouveau thème, cher à Giger, qui est proposée au lecteur : celle de l'emprise de la machine sur l'homme. En effet, c'est une tendance que l'on observe toujours aujourd'hui, l'homme cherche plus loin dans l'évolution de la technologie, une recherche qui pourrait le mener à sa propre perte. Le rêve de certains qui est de vouloir créer une intelligence artificielle pourrait se transformer en cauchemar. C'est là un problème soulevé par beaucoup d'histoires (que ce soit dans les films, les romans mais aussi le *manga*) dont les CLAMP, toutefois, ne font pas le nœud principal du récit. Elles le personnifient, lui donnent un visage en la personne de Satsuki et de Beast et l'intègrent comme élément fondamental d'une histoire plus large (celle de *X/1999*) : le déclin de notre société qui aboutira à sa fin.

Nous pouvons conclure sur Giger et *X/1999* en disant que la jeune fille et son ordinateur sont un hommage au travail de l'artiste suisse : ils combinent son mode de pensée et son univers graphique.

Un autre créateur a inspiré les CLAMP, très proche de Giger dans le graphisme et fort connu au Japon : Gérard DiMaccio². C'est un peintre avant-gardiste, né en 1938 en Algérie, qui est passionné par l'anatomie et la morphopsychologie. Il mêle dans ses toiles la femme et l'architecture (figure 3.10).

C'est là une association que l'on retrouve dans beaucoup de représentations du studio. Tel est le cas, par exemple, sur la couverture du volume 10 de *Rg Veda* (figure 3.11) : on y retrouve des constantes du travail de DiMaccio, c'est-à-dire des visages en gros plan, de face ou de trois-quart, presque inexpressifs, avec un léger sourire, ou un peu mélancoliques. Autour de ces visages (ici ceux d'Ashura et Yasha) se déploie un décor sculptural en pierre blanche, mais aussi des bijoux

1 La publication du *manga* est stoppé depuis 2003, l'histoire n'est pas terminée.

2 Mokona Appapa parle des influences graphiques du studio dans l'artbook *CLAMP North Side*, éditions Pika, 2002. Elle dit : « J'adore H.R. Giger, surtout son travail à l'aérographe. Mais celui que j'admire par dessus tout, c'est Gérard DiMaccio. Avec son pinceau, il réussit à reproduire le même effet de lumière qu'avec un aérographe. »

manufacturés, très ouvragés et portant des pierres rouges. Devant Yasha (à droite) flotte une roue sculptée symbolisant le destin contre lequel les héros ne peuvent lutter. Les couleurs utilisées sont le blanc, l'or et le rouge, des couleurs dominantes chez DiMaccio, qui se retrouvent, par exemple, dans la toile 830 (figure 3.10). L'expression de la jeune femme rappelle aussi celle d'Ashura.

Trèfle est un autre de leur titre très marqué par l'œuvre de ce même artiste. Implanté dans un décor futuriste, les vêtements et les armes des héros de ce *manga* sont dessinés comme des sculptures de métal qui rappellent les « chapeaux » ouvragés que DiMaccio met sur ses visages féminins. Nous allons prendre comme exemple le frontispice du magazine Nakayoshi de 1996 (figure 3.12). Commençons par les vêtements qui n'ont rien de naturel. Le tissu tend à disparaître au profit du métal. Il suffit de regarder Suh (au premier plan), ses habits sont presque mécaniques, son visage sourit à peine. Nous avons l'impression de faire face à un robot alors que c'est bel et bien un être vivant. Ses ailes, créées par la magie, ont l'air de lui avoir été implantées par la technologie alors qu'elles font parties de son métabolisme. Il en est de même pour Kazuhiko (au second plan). Nous nous concentrerons sur l'arme qu'il porte à son bras droit. Dans le futur imaginé par le studio, les armes fusionnent avec le corps de l'utilisateur. Sur cette illustration, de fait, elle fait partie intégrante du corps. Son design ne fait pas particulièrement penser à une arme, elle rappelle davantage une sculpture : les « plumes » (en blanc) semblent faites de pierre et être endommagées, comme si elles avaient longtemps vécues. Le fusil est accroché au corps grâce à des mécanismes très futuriste. Bien que le système robotique soit rempli de détails, les formes restent longues et épurées ; l'arme décrit une légère courbe et rappelle celles des cornes qui ornent les têtes des visages de DiMaccio.

Pour terminer l'analyse de cette illustration, intéressons-nous au décor. On y voit d'abord une aile mécanique gigantesque qui semble provenir d'une machine, puis de grands cercles noirs ornés, à certains endroits, d'arcades et d'autres formes géométriques. De ces cercles partent des fils qui donnent un côté rayonnant, comme s'il s'agissait d'un soleil noir mécanique fait de rouages. Plus globalement, on peut dire que le décor ressemble à l'intérieur d'une montre. La couleur du fond, orangée, donne l'impression d'un crépuscule qui serait visible derrière une verrière. Décor et fond se réfèrent à l'univers de DiMaccio : on retrouve les mêmes teintes avec des architectures floues et souvent peu définies.

Enfin, pour terminer avec les influences occidentales du studio, dirigeons-nous vers les États-Unis et, plus précisément, le hall d'entrée de l'Empire State Building (figure 3.13). En effet, l'une de leur réalisation de *Magic Knight Rayearth* semble avoir été influencée par la représentation

du monument faite dans ce hall (figure 3.14). Mais, ici, l'inspiration est d'un autre ordre. L'illustration ne fait pas référence à l'univers d'un autre dessinateur, elle ne tient pas du clin d'oeil, mais plus de la reprise d'une icône architecturale. L'Empire State Building est le symbole de New-York, il doit montrer leur puissance. C'est le pays au centre du monde, celui qui fait rêver, la superpuissance mondiale. Et ce hall est une véritable ode à ce statut : le monument est au centre de la composition ; il est exalté par un immense soleil qui rayonne derrière lui. Le panneau est fait en aluminium et sur sa base, il est inscrit : « la 8^e merveille du monde ».

Le même traitement est donné au monde de Céphiro¹. Sur un panneau de même format allongé, Céphiro se trouve au centre de trois autres mondes qui gravitent autour de lui ; il est montré comme la plus grande puissance entre chaque monde. Dans la série, les dirigeants de chacune des planètes veulent s'emparer du trône de Céphiro, ce qui renforce encore son statut de puissance centrale, comparable à la de la situation des États-Unis par rapport aux autres pays du monde. Derrière ces mondes, un immense soleil rayonne, de la même manière que dans le hall du building, et rappelle le côté fantastique de ces quatre mondes.

Enfin, dans le hall de l'Empire State Building, de chaque côté sont déployés des drapeaux américains, légers et flottants, qui contrastent avec la matière dure qui compose les murs du bâtiment. Dans l'illustration du studio, l'idée est reprise en opposant la matière dure de la pierre avec l'aspect flottant et volant des feuilles et des oiseaux, représentés eux aussi de chaque côté de la composition. Dans cette dernière illustration, nous pouvons souligner que les CLAMP s'inspirent à la fois d'un art occidental (l'Art déco) mais aussi de la société contemporaine (l'Empire State Building est un symbole de la modernité). C'est cet aspect que nous voudrions désormais mettre en relief, à savoir la manière dont les membres de CLAMP s'inspirent de certains aspects de la société japonaise traditionnelle et contemporaine.

b)La tradition, source d'inspiration

Si le Japon peut être vu comme un pays très moderne, c'est aussi une société qui n'oublie pas ses traditions et ses cultes, implantés depuis plusieurs siècles. C'est cette facette que les CLAMP tentent également de mettre en relief dans plusieurs de leurs réalisations, où elles ont à cœur de rendre hommage à leur pays d'origine. Leur travail renseigne parfois le lecteur étranger sur les rituels et les coutumes des Japonais (par exemple, pour le nouvel an), mais aussi sur les célébrations annuelles et les costumes qui y sont portés.

1 Céphiro est le monde dans lequel se déroule l'action de *Magic Knight Rayearth*.

Tout d'abord, intéressons-nous à une illustration d'une série mineure du studio, *Dukalyon* (figure 3.15). Elle met en scène les deux héros, Takeshi (au premier plan) et Kentaro (au second plan), vêtus tous deux de costumes traditionnels orange. Chacun porte un masque caricatural de deux autres personnages importants du *manga* : Erii pour Takeshi et Kotobuky pour Kentaro. Le personnage du premier plan tient dans sa main gauche deux sortes de pierres blanches empilées avec une orange posée dessus. Le second porte une composition florale faite de petites branches avec des fleurs rouges et blanches, séparées par trois bambous. Le tout est planté dans un pot qui semble fait de paille. Le fond est composé de bandes rouges et blanches en alternance. De petits poissons sortent de grandes vagues, dessinées de manière schématique.

Si cette illustration semble au premier abord simple et dénuée de sens, on remarque finalement qu'elle comporte de nombreux éléments se référant à la société et à l'histoire nipponne. C'est le cas, par exemple, du fond rouge et blanc, couleurs qui représentent l'archipel et qui sont celles du drapeau national. La vague est un clin d'œil à la célèbre estampe d'Hokusai, *La Grande Vague de Kanakawa*¹. Mais le plus important réside dans cette plante que tient Kentaro. En réalité il s'agit d'un *Kadomatsu*, une décoration traditionnelle faite généralement de pin et de bambou. C'est un symbole de longévité que l'on pose à l'entrée des maisons pour le nouvel an. Il représente la maison temporaire des dieux pour cette célébration et peut donc être décoré et l'objet d'offrandes. Le *Kadomatsu* est ensuite brûlé avec les autres décorations du nouvel an : la fumée qui s'échappe permet au dieu de l'an de repartir. Les CLAMP nous renseignent donc ici sur les rituels particuliers du nouvel an japonais, totalement étrangers aux autres civilisations. L'image est facilement compréhensible pour les nippons, mais un spectateur occidental ne peut l'aborder sans certaines connaissances. Il est ainsi amené à s'instruire sur des coutumes propres à la société japonaise.

Une illustration récente du studio nous renseigne sur une autre coutume de l'archipel (figure 3.16). Elle présente plusieurs personnages issus de différentes séries des CLAMP. Au premier plan, Kobato, de la série éponyme, porte un chapeau fleuri et un panier rempli de sandwiches et de fruits. Au second plan, Ioryogi (de *Kobato*) tient une boîte à *bento*² pour que Kazehaya (de *Lawful Drug/Drug and Drop*, en jaune) puisse donner à manger à Kamui (de *X/1999*, à droite). Au troisième plan, Rikuo (de *Lawful Drug/Drug and Drop*) s'appuie contre un cerisier en fleur et regarde Usagi-san (le petit lapin, de *Kobato*). Tous deux ont dans les mains des brochettes de boulettes de riz colorées. Le vent souffle fort, Kobato tient son chapeau et les pétales de fleurs de cerisier volent.

1 Se référer à la figure 1.5.

2 Repas rapide, comme un casse-croûte présenté dans un boîte. Cette boîte permet de présenter chaque plat de façon unique et est très populaire au Japon, notamment auprès des lycéens.

Cette représentation illustre un moment fort de l'année pour les japonais : le *Hanami*¹. Synonyme de début du printemps, cette fête annuelle voit les Japonais affluer dans les parcs et jardins pour contempler les fleurs des cerisiers, manger et boire à l'ombre des arbres. C'est une coutume vieille de plusieurs siècles puisqu'elle date de l'ère Nara (710-794), l'époque où les fleurs de pruniers, tout juste importés de Chine, sont devenues au Japon un objet d'admiration. Les différents éléments de l'image confirment qu'elle met bien en scène cette tradition : Kobato apporte à manger, Kamui et Kazahaya mangent déjà et les cerisiers sont en pleine floraison. Enfin, un autre petit détail vient se glisser dans la composition et confirmer cette interprétation : les boulettes de riz de Rikuo et Usagi-san. Leurs couleurs, vert, blanc et rose, se réfèrent aux *Hanami Dango*, collation très prisée lors de ce rituel, comme son nom l'indique.

Une autre image de l'artbook *North Side* met en scène les personnages principaux de deux grandes séries des CLAMP (figure 3.17). Kamui et Fûma (de *X/1999*) rencontrent Sakura, Tomoyo et Shaoran (de *Card Captor Sakura*) lors d'une soirée en extérieur : tous sont vêtus de *kimono* aux motifs variés (fleurs de cerisier, formes géométriques, etc...). Kamui (à droite) tend un poisson rouge dans un sac en plastique rempli d'eau à Sakura (au premier plan, au centre) qui, elle, tient un éventail japonais aux motifs floraux. Derrière eux, Tomoyo (la jeune fille brune), Fûma (le plus grand) et Shaoran les filment et les prennent en photo. Au-dessus de Sakura, vole la petite mascotte de *Card Captor Sakura*, Kero, qui tient une pomme d'amour dans sa main gauche. Le décor est composé d'arbres, de lanternes en papier suspendues à des fils et de lucioles qui illuminent la scène. Les couleurs sont, dans l'ensemble, vives et chaleureuses (jaune, rose, vert). En réalité, les CLAMP ont représenté un des principaux événements de la saison estivale au Japon : les festivals d'été. Ce sont des fêtes populaires qui se déroulent pratiquement dans toutes les villes et tous les villages de l'archipel. Certaines sont liées à des célébrations religieuses. C'est l'occasion pour les habitants de se retrouver pour déguster des spécialités, regarder des feux d'artifices ou encore participer à des jeux (pêche au poisson rouge à l'épuisette en papier notamment). Des défilés peuvent aussi avoir lieu dans les plus grandes célébrations.

Les Japonais ont une affection particulière pour les fêtes traditionnelles (*matsuri*) qui ponctuent la vie du pays, tout au long de l'année. Beaucoup de ces fêtes sont étroitement liées à un moment particulier du calendrier, entre autres la célébration du repiquage du riz au printemps. Il existe aussi des rituels de conjuration des typhons, épidémies et autres ravages provoqués par les insectes dans les cultures pendant l'été. La récolte du riz en automne est l'occasion d'autres fêtes pour remercier les divinités. Les *matsuri* célébrés en hiver sont, quant à eux, destinés à purifier les

1 Des *kanjis* « *hana* » (fleur) et « *mi* » (regarder).

membres de la communauté avant la fin de l'année et à les revigorer pendant la saison froide. Le cycle des fêtes célébrées tout au long de l'année au Japon témoigne du sens aigu du changement des saisons des habitants de l'Archipel.

Dans la dernière illustration examinée, Les CLAMP reprennent les éléments communs à la plupart des festivals d'été : le traditionnel *kimono*, la pomme d'amour, le poisson rouge et les lanternes. Elles utilisent des éléments simples pour faire comprendre au plus grand nombre (pas seulement les Japonais) leur intention de représenter une telle manifestation¹. En effet, ces petits éléments, notamment le poisson rouge et la pomme d'amour, peuvent aussi se rapporter à des célébrations plus connues en France telles que les fêtes foraines. Il ne faut néanmoins pas confondre les deux, les *matsuri* sont avant tout des manifestations traditionnelles et religieuses.

Mais les membres du studio ne représentent pas seulement les célébrations nationales, elles ont aussi parfois à cœur de mettre en avant des arts ancestraux de leur pays. Tel est le cas dans une illustration de *Card Captor Sakura* (figure 3.18). Ici, l'héroïne, accompagnée de Kero, est représentée en *kimono*. Le fond évoque volontairement un dessin enfantin avec un ciel bleu et de gros nuages blancs, mais des fleurs de cerisier apportent une touche de légèreté. Ici, le studio veut mettre en valeur un art souvent associé à la société nipponne : la calligraphie. En effet, Sakura tient un grand pinceau de calligraphe : le ventre est épais, solide et il présente des poils plus longs au milieu de la touffe (poils de vie)¹, qui lui donnent un aspect pointu. Néanmoins, les CLAMP n'ont pas écrit des caractères japonais, comme on pourrait s'y attendre, mais elles ont préféré conférer une allure plus légère, presque enfantine à l'ensemble, en faisant dessiner à la jeune fille le visage de Kero à l'encre de chine. On peut penser que c'est un moyen de faire découvrir une discipline ancienne, considérée parfois comme passée de mode, à de jeunes enfants (le public visé pour *Card Captor Sakura* est très jeune). On peut aussi voir cette image comme une tentative de « banalisation » de la calligraphie japonaise : en dessinant le visage de la mascotte au lieu de caractères japonais, le studio utilise une figure comprise de tous. Un étranger ne peut pas comprendre l'écriture nipponne, en revanche, tout le monde comprendra la représentation de la petite créature. Les dessinatrices n'en oublient pas pour autant leur langue natale en inscrivant un message en rouge sous la tête de Kero.

Le titre le plus influencé par l'art de la calligraphie, mais aussi l'estampe, deux arts historiques au Japon, reste *Shirahime Syo* (figure 3.19), véritable hommage à cette culture. Tout d'abord, il constitue le premier recueil de courts récits du groupe, sur un thème que le studio traitait peu au début de sa carrière : le folklore japonais. De ce fait, pour coller à l'ambiance de l'ouvrage,

¹ En comparaison, les pinceaux de calligraphie chinoise ont une pointe plus arrondie et plus épaisse.

les CLAMP avaient décidé de dessiner l'œuvre entière à l'encre de Chine sans utilisation de trame, donnant un cachet particulier qui rappelle les estampes japonaises à l'ambiance mélancolique. Renforçant encore ce côté typique, elles avaient calligraphié le titre, et numéroté les pages avec le système numérique japonais¹.

Nous avons vu que le studio aime rendre hommage aux célébrations mais aussi aux arts de leur pays d'origine auquel elles manifestent un attachement profond. Elles vont plus loin encore dans cette direction en incorporant dans nombre de leurs réalisations le vêtement traditionnel japonais par excellence : le *kimono* (figure 3.20 à 3.22). En ce cas, elles semblent prendre du plaisir à dessiner différents motifs de tissu, des plus traditionnels, avec des fleurs de cerisier ou de lotus, aux plus originaux². Le costume peut être plus ou moins simple³ et être accompagné d'éléments qui lui sont souvent rattachés (l'ombrelle, l'éventail). Elles-mêmes avouent :

« On adore dessiner des kimonos. »⁴

Le kimono est un vêtement qui parle aux Japonais mais aussi à toutes les cultures étrangères. Véritable symbole de la culture nipponne, il est vu par les Occidentaux comme une forme d'exotisme, et cela est encore le cas aujourd'hui. Il est à l'origine d'un véritable engouement pour cette civilisation mais aussi une mode vestimentaire très appréciée des Occidentaux (lorsque l'on parle de Japonais, beaucoup pensent à une personne vêtue d'un *kimono*⁵). Dès le XIX^e s, il a constitué une tenue très appréciée des artistes, ce qui est notamment perceptible dans le mouvement

1 De plus, autre fait exceptionnel, ce *manga* n'a jamais été prépublié au Japon. En effet, à l'époque l'éditeur Kôbunsha publiait le magazine Haru Pretty qui allait s'arrêter, il a donc proposé aux Clamp de publier directement l'œuvre. Le dernier numéro d'Haru Pretty annonçait cette publication. C'est ainsi que le 10 juin 1992 *Shirahime Syo* sortit au Japon.

2 Le motif du *yukata* de Kobato dans la figure 3.20 n'a rien de traditionnel, il est réalisé en rapport avec la série, ce petit oiseau étant le symbole du titre.

3 Les *kimono* de Gate 7 (figure 3.21) regorgent de détails, les obi (ceintures) sont imposants, les motifs diversifiés, alors que celui de Kobato (figure 3.20) est plus simple.

4 Citation tirée de *CLAMP in Paris*, CLAMP, Pika Édition, 2009

5 Alors qu'il n'est en aucun cas un vêtement quotidien, il est porté pour les célébrations religieuses ou les grands événements.

du Japonisme (figure 3.23)¹. Ainsi, les CLAMP affirment leur désir d'être proche de leurs racines² tout en utilisant des représentations comprises internationalement. Le kimono, l'éventail japonais, l'ombrelle, la calligraphie sont autant de symboles traditionnels sur l'archipel que d'images exotiques à l'étranger. Mais il ne faut pas croire qu'elles restent enfermées dans une société parfois vue comme « vieillissante », elles savent aussi utiliser des références contemporaines et intégrer des représentations de notre société moderne et industrielle.

c) La société contemporaine comme moyen d'expression

Dans leurs travaux, les CLAMP montrent aussi une envie de représenter leur société contemporaine. Elles incluent alors dans leurs compositions des vêtements modernes, voire futuristes, des matériaux (le béton, le métal) ou encore des monuments qui reflètent notre temps.

Dans une illustration rassemblant plusieurs personnages issus de différentes séries du studio (figure 3.24), l'architecture actuelle est mise en avant. Les protagonistes de leurs séries (*X/1999*, *Card Captor Sakura*, *Wish* et *Trèfle*) sont vêtus de manière contemporaine : Suh porte un mini-short jaune ; tous ont des bottes en cuir noir, les vêtements sont complètement noirs, minimalistes. Le décor est à l'image, sans beaucoup de détails : le sol est un carrelage, tout y est droit, comme le mur du fond presque lisse. En opposition, émergent du sol de grandes colonnes en métal et béton qui décrivent de grandes lignes de force diagonales : elles apportent une dimension chaotique à la composition. Au final, un apparent désordre se dégage de l'illustration, comme si le bâtiment s'apprêtait à s'écrouler ce qui est en totale opposition avec les sourires des protagonistes.

Un diptyque de *X/1999* montre cette même volonté de décrire un monde en train de s'écrouler (figure 3.25). Chaque poster représente un camp et deux couleurs sont choisies afin de mettre en scène l'opposition : en rouge les sept sceaux et en bleu les sept anges³. Chacun des personnages, encore une fois, est vêtu de manière moderne, avec des habits qui semblent artificiels (leur matière se rapproche du cuir). Tous ont l'air de militaires : de ce fait, ce sont des combattants qui luttent pour l'avenir de la Terre⁴. Le décor est découpé en deux parties : dans la partie basse, des poutres sont enchevêtrées de manière aléatoire, elles sont plus ou moins épaisses et les personnages

1 Influence de la civilisation et de l'art japonais chez les artistes et écrivains français et occidentaux.

2 De manière plus anecdotique, on peut préciser que Mokona (dessinatrice principale du studio) s'habille toujours d'un *kimono* pour les sorties officielles, les interview, les photos du groupe, etc...

3 Kakyô, l'un des sept anges dans le *manga* est absent et remplacé par Shogo Asagi (à droite sur l'affiche bleue, le garçon avec la queue de cheval) dans la version cinéma dont ces posters font la promotion.

4 Les anges (en bleu) veulent la détruire alors que les sceaux (en rouge) la protègent.

sont dressés dessus. La composition assez lourde s'oppose à celle de la partie haute, plus légère et épurée, ordonnée par une architecture de métal fine. Ce fond est à l'image de la série : il est placé sous le signe de la destruction. Dans *X/1999*, la fin du monde est proche et les CLAMP montrent comment la société actuelle contribue à s'autodétruire.

Finalement, dans ces trois dernières illustrations, le studio ne fait pas l'éloge de la modernité mais développe davantage sa critique : en utilisant des éléments de décor suggérant un chaos ambiant, les CLAMP cherchent à mettre en exergue les tares de la société à l'aube du troisième millénaire¹. Mais il ne faut pas croire qu'elles s'évertuent à montrer uniquement les défauts du monde contemporain (figure 3.26). Dans une autre illustration de *X/1999*, elles représentent les deux personnages principaux du *manga* tenant la Terre dans leurs mains. De longs draps rouges tournent autour d'eux ; ils sont emprisonnés par des chaînes partant de rouages placés dans la partie supérieure. Ils sont ainsi représentés prisonniers du destin. En arrière plan, se détachent la Tour de Tokyo (à gauche) et la mairie de Tokyo (à droite)². Ces deux monuments sont l'incarnation même de la capitale moderne. La Tour, qui a été créée à l'imitation de la Tour Eiffel, est le symbole de la modernité. Elle aussi devenue le monument emblématique de la ville, voire du Japon³. C'est d'ailleurs ce que disent les membres de CLAMP dans le *manga Tokyo Babylon*, par la voix de Seïchiro (un des personnages principaux) :

« Depuis qu'elle a ouvert ses portes au public en 1960, elle est considérée comme le symbole de la ville de Tokyo. Même si la plupart des visiteurs viennent de province...

Que ce soit pour les visiteurs ou pour les gens qui viennent y travailler...

La tour de Tokyo représente un symbole, une sorte de mythe. »⁴

Il n'est donc pas étonnant de voir cette construction figurer dans la majeure partie des œuvres du studio : on la voit également dans *CLAMP School Detectives*, *Tokyo Babylon*, *Magic Knight Rayearth* ou encore *Tsubasa Réservoir Chronicle*. Il en est de même pour la mairie, dite siège du gouvernement métropolitain de Tokyo, qui est mise en évidence dans le *manga X/1999*. Il

1 C'est particulièrement le cas dans *X/1999* mais aussi avant dans *Tokyo Babylon*.

2 Ces deux monuments représentent les deux côtés qui s'affrontent dans le *manga*, les sceaux se réunissent à la Tour et les anges à la mairie.

3 Ses 332,6 mètres de haut en font la tour de métal la plus haute du monde.

4 Citation tirée de *Tokyo Babylon*, CLAMP, volume 1 (réédition), page 68-69, éditions Tonkam, 2009

s'agit d'un monument qui surplombe toute la ville, puisque ses deux tours (de 243,4 mètres) en ont fait le bâtiment le plus haut de Tokyo jusqu'en 2006.

Nous avons vu plus haut que les auteures veulent faire découvrir les coutumes japonaises, notamment des célébrations nationales à travers leurs réalisations. Mais elles n'en oublient pas pour autant les fêtes internationales plus récentes et les célébrations qui rythment la vie de la population mondiale au cours de l'année. Sont évoqués, par exemple, la Saint-Valentin, la fête des amoureux et les éléments correspondant (couleurs rouge et rose, cœurs) (figure 3.27 et 3.28)¹. La fête d'Halloween est aussi représentée, dans des tons noirs et orangés, avec des citrouilles et des personnages déguisés en sorciers ou vampires (figure 3.29). On peut encore voir Kobato portant les vêtements du Père Noël sous la neige (figure 3.30), Sakura et Shaolan devant un sapin tenant des cadeaux (figure 3.31), etc...

Chacune de ces images est là pour nous rappeler que le Japon n'est pas une société qui vit repliée sur le passé (certains ne pensent qu'aux temples et aux *kimonos* lorsque l'on parle de l'archipel). Souvent vus comme isolés, les Japonais ont à cœur à se prêter à des célébrations venues d'Occident. Cette volonté de s'inscrire dans un art et un discours internationaux est bien visible dans les réalisations des CLAMP. Cela permet de renforcer encore un peu plus cet échange entre Orient et Occident déjà manifesté par les emprunts à l'art occidental. Noël, Halloween et la Saint-Valentin sont des fêtes comprises de tous sans néanmoins avoir la même signification pour les Occidentaux que pour les Japonais puisque ces derniers y ont inscrit leurs propres coutumes (comme le White Day pour la Saint-Valentin). Ainsi, chacun comprend de telles illustrations en fonction de ses origines.

Mais les CLAMP s'inspirent aussi de références culturelles internationales. Nous prendrons comme exemple, en premier lieu, celui d'*Alice au Pays de Merveilles*. Le conte de Lewis Carroll a inspiré bon nombre d'auteurs de *manga*, de manière plus ou moins fidèle : ainsi QuinRose et Somei Hoshino réalisent *Alice au Royaume de cœur* (figure 3.32) et ses suites, *Alice au Royaume de trèfle*, (figure 3.33) et *Alice au Royaume de Joker* (figure 3.34). Mais d'autres utilisent le titre de manière moins conventionnelle, comme Haro Asô dans *Alice in Borderland* (figure 3.35), *shonen* où les héros, plongés dans un univers parallèle, doivent apprendre à survivre.

1 On peut souligner que le Japon donne une place importante à cette fête. Les filles doivent offrir du chocolat au garçon qu'elles aiment. En retour, le 14 mars, le Japon a instauré le White Day, où les garçons doivent donner un cadeau en retour (souvent du chocolat blanc).

Dans le même état d'esprit, le studio s'est lancé dans la réalisation d'une série en un volume inspirée du conte anglais : *Miyuki au Pays des Merveilles* (figure 3.36). Si le concept reste le même (une jeune fille qui arrive dans un pays mystérieux en suivant un lapin¹), les CLAMP l'ont agrémenté d'un côté « coquin », car l'héroïne finit toujours par perdre ses vêtements. On est surpris par les tenues très légères des jeunes filles dans cette histoire. Il faut dire que les CLAMP n'ont pas habitué leurs lecteurs à ce genre de *manga*. Mais il faut reconnaître, au fil des récits, que tous les prétextes sont bons pour déshabiller Miyuki. On est loin de l'univers tout gentil de *Card Captor Sakura*. Pourtant l'œuvre ne tombe jamais dans les facilités émoustillantes. Certes, les jeunes filles sont plus souvent en sous-vêtements qu'habillées mais cela s'arrête là. D'ailleurs l'héroïne de l'histoire se révèle, dans son comportement, totalement opposée à ce genre de situation. En réalité, il s'agit là d'une réaction du studio contre des détracteurs qui lui reprochaient de mettre trop souvent en avant des relations entre garçons. Pour faire taire les mauvaises langues, les CLAMP ont transformé tous les personnages du conte de Lewis Carroll en superbes jeunes femmes (le lapin est une femme qui fait du skate avec des oreilles de lapin, la reine est une dominatrice, etc...) qui s'amuse à taquiner Miyuki.

Il s'agit là d'une réaction du studio contre ses détracteurs qui lui reprochaient de mettre trop souvent en avant des relations entre garçons. Pour faire taire les mauvaises langues, les CLAMP ont transformé tous les personnages du conte de Lewis Carroll en superbes jeunes femmes (le lapin est une femme qui fait du skate avec des oreilles de lapin, la reine est une dominatrice, etc...) et ont lâché Miyuki au milieu de celles-ci qui s'amuse à la taquiner.

Mais il leur arrive de plonger leurs personnages dans cet univers particulier qui plaît tant aux Japonais. C'est par exemple le cas des protagonistes de *Card Captor Sakura* (figure 3.37), où Sakura est habillée en Alice, Tomoyo en reine de cœur, Toya en chapelier fou et Yukito en lapin blanc.

On peut noter que dans cette illustration, la version Disney du conte semble privilégiée, comme le montre la robe bleue et blanche de Sakura. Peut-être s'agit-il d'un clin d'œil au père du *manga*, Osamu Tezuka, géant de l'animation dont l'influence n'est plus à démontrer puisque ses réalisations ont servi de base aux codes graphiques de la bande dessinée japonaise d'aujourd'hui. Enfin, notons, pour terminer sur *Alice aux Pays des Merveilles*, que les deux clips d'animation rendant hommage au travail du quatuor s'intitulent *CLAMP in Wonderland* (littéralement « pays des Merveilles »).

1 D'ailleurs, les deux premiers chapitres (*Miyuki au Pays des Merveilles* et *Miyuki, au-delà du miroir*) correspondent aux titres de Lewis Carroll. En revanche les cinq autres n'ont plus rien en commun avec le conte original.

Mais on peut remarquer que les dessinatrices se sont inspirées d'autres œuvres du studio Disney, comme, par exemple, le célèbre film *Mary Poppins* (1964). Par exemple, une illustration met en scène les deux protagonistes du *manga Le Voleur aux cent visages !!* (figure 3.38). Akira, le garçon, tient une canne, porte un chapeau blanc, une chemise rayée rouge et blanche et un pantalon de costume, et sa bien aimée, Utako, une robe blanche à dentelles, un grand chapeau noué autour du cou et une ombrelle. Le jeune couple s'amuse et danse sur les marches d'une terrasse carrelée noire et blanche. Cette ambiance bon enfant rappelle la célèbre scène du film Disney où les personnages se retrouvent à l'intérieur d'une peinture : les enfants partent s'amuser alors que leur gouvernante part en promenade avec son ami¹ (figure 3.39). Nous pouvons remarquer que les personnages de CLAMP portent les mêmes vêtements que ceux du film Disney. Autre exemple : Kobato, de la série éponyme, est directement inspirée de la fameuse nounou de Disney (figure 3.40). Comme nous pouvons le remarquer sur cette illustration, la jeune fille tombe du ciel en tenant une ombrelle, à la façon de Mary Poppins arrivant chez les Banks. Les CLAMP confirment elles-mêmes cet emprunt :

« Comme nous nous sommes inspirées de Mary Poppins, nous l'avons rendue légère et flottante, avec une petite ombrelle. Sur la poignée de cette ombrelle, nous avons ajouté un petit oiseau qui est le symbole de Kobato. »²

Mais les auteures utilisent bien d'autres références culturelles internationales comme, par exemple, le célèbre vampire Dracula qui apparaît dans une illustration de *xxxHolic* (figure 3.41). Elles reconnaissent d'ailleurs :

« Nous nous sommes inspirées du Fantôme de l'Opéra, de Dracula... »³

Enfin, soulignons qu'elles utilisent aussi la société de consommation comme influence. En témoigne une image de *Dukalyon* (figure 3.42), à première vue sans réelle originalité, les héros sont tous placés par ordre d'importance dans le cadre (les principaux devant, le méchant derrière) et le décor, composé de rochers et de nuages noirs n'est pas le plus abouti de leur carrière. Pourtant elles décrivent cette réalisation ainsi :

1 Cette séquence est connue pour mêler à la fois animation et prise de vue réelle.

2 Citation tirée du *CLAMP in Paris*, CLAMP, Pika Édition, 2009

3 Citation tirée du *CLAMP in Paris*, CLAMP, Pika Édition, 2009

« Pour cette illustration, nous nous sommes inspirées des paquets de gâteaux pour enfant, en utilisant des couleurs plutôt vives et métalliques. »³

Nous l'avons donc vu, les CLAMP puisent librement dans le répertoire des références culturelles : que ce soit dans celui de leur pays d'origine (arts, rituels, traditions) ou dans celui des pays occidentaux (l'Art Nouveau, surtout, mais aussi Giger ou DiMaccio). Cette façon de faire leur permet de toucher un public venus de tous les horizons et de tous les âges. Bien sûr, ces diverses influences ne résument pas la totalité de leur travail car elles ont su, en plus de vingt ans de carrière, créer un univers qui leur est propre. Parce que leurs *manga* évoluent avec le temps et se renouvellent incessamment, elles sont parvenues à se tenir aujourd'hui au-dessus de l'immense production japonaise dans ce genre.

3 Citation tirée du *CLAMP in Paris*, CLAMP, Pika Édition, 2009

II/Univers graphique et thèmes récurrents

a) Surcharge des planches : de *RG Veda* à *Card Captor Sakura*

Le style graphique des CLAMP a eu le temps de changer en vingt-cinq ans de carrière. À leurs débuts, leurs planches étaient chargées, elles faisaient une utilisation excessive des trames, ce qui se traduisait parfois par une incompréhension de l'action. Mais peu à peu, leur style s'est allégé, épuré, pour plus de finesse et de lisibilité dans l'histoire. Et nous allons à présent voir, chronologiquement, et par séries, comment évolue leur univers graphique¹.

Leur toute première série, prépubliée puis sortie en volumes reliées, est *RG Veda*. Classé dans la catégorie *shojo*, il est pourtant bien loin de la douceur de ses traits : avec des héros tous identiques et une multitude de personnages peu charismatiques, *RG Veda* se distingue des autres œuvres du studio par son style un peu décalé, parfois maladroit mais bien plus authentique. Les écarts de morphologie sont parfois impressionnants, lorsque l'on passe du très triangulaire Yasha à la maigreur significative d'Ashura une fois que celui-ci a grandi, le tout est parfois un peu déstabilisant (figure 3.43). Toutefois, il faut se souvenir qu'Ashura est un être indéfini, à la fois bon et mauvais, à la fois homme et femme. Son apparence n'a donc rien de très étrange, et celle de Yasha, le meilleur guerrier du *Tenkai*², non plus. Au final, si le tout est un peu exagéré, ces différences sont justifiées et permettent une meilleure lecture. En effet, il aurait été difficile de s'y retrouver dans l'histoire, déjà compliquée, si les protagonistes avaient en plus adopté un même physique. Ce style, propre à *RG Veda*, n'est pas longtemps un obstacle : on s'habitue relativement bien aux différentes proportions, pas toujours très réalistes, ainsi qu'à l'apparente simplicité des dessins. Car l'imagination nécessaire pour mettre sur pied tout cet univers graphique est très compliqué : les personnages sont rapidement identifiables, mais chacun d'eux adopte un style particulier qui reflète son rang, son caractère et son rôle au sein de l'histoire. Si les décors sont un peu vides (l'une des constantes du *shojo*), la mise en page dynamique sublime le récit des CLAMP (figure 3.44).

De plus, si l'on peut se dire que les personnages masculins n'ont pas assez d'attention de la part des *mangaka*, il suffit de regarder Kujaku ou même la précision et le travail graphique effectué sur Ashura pour corriger cette affirmation trop rapide. Cependant, il faut bien avouer que la qualité

1 Nous ne verrons que les séries les plus connues du studio.

2 Monde céleste dans lequel vivent les personnages de la série.

du dessin diffère selon le sexe des personnages : les femmes sont très travaillées, leurs cheveux, volant dans le vent les subliment (Kendappa-ô en est la parfaite représentante (figure 3.45)), et comme souvent avec les CLAMP, leurs traits sont plus assurés que dans les représentations masculines.

Une autre grande série des CLAMP, vue par certains comme le prequel de *X/1999*, est *Tokyo Babylon*, où, déjà à ce stade de leur carrière, les planches changent d'ambiances en fonction du sujet de l'histoire. Et après *RG Veda*, on peut effectivement prendre la lecture de *Tokyo Babylon*, avec un gros choc de contraste au niveau des dessins. On est aussi bien loin de la richesse des détails de leur dernière œuvre, de sa surcharge de détails et de ses avalanches de trames. Ici, on aurait presque l'impression que le tout a été bâclé. Mais cette réflexion est faite à tort. Certes, *Tokyo Babylon* possède peu de décors, parfois ceux-ci ne font même qu'un avec les personnages, ce qui rend un effet assez particulier. De plus, le décalage entre les figures principales et les autres est flagrant tant les personnages secondaires sont moins détaillés et manquent d'esthétisme (figure 3.46). Enfin, on remarque brutalement l'absence de dégradés, pour un rendu très carré, net et précis, presque tout noir ou tout blanc (figure 3.47). Mais c'est aussi cela qui fait le charme de la série, puisque le trait est efficace avant de chercher la beauté, rendant les graphismes froids, et laissant ainsi le soin aux protagonistes de faire passer leurs émotions tout seuls, sans l'aide de grandes étoiles, de décors mirobolants ou de détails faciaux exagérés. Tout est alors plus pur, plus significatif, plus marquant. C'est cette ombre, cet aspect très noir qui donne l'omniprésence du mystère et de la tension qui envahit Tokyo, et la lecture du manga.

A noter que de nombreux décors ont été faits à partir de photos, travaillées en noir et blanc, ajustées pour rendre cette impression de réalité sortant des pages (figure 3.48). De plus, la maladresse des personnages ajoute un côté touchant et séduisant au trait de Mokona, d'autant qu'elle n'est pas en reste sur les expressions et les traits du visage, évocateurs. Enfin, sur les illustrations couleurs on apprécie le merveilleux contraste de deux couleurs : le noir, et une autre couleur vive (rouge, vert, bleu, jaune ...) pour trancher efficacement le vide sombre du noir et apporter un peu d'espoir, un peu d'avenir (figure 3.49). Jusque dans les dessins, il y a donc une symbolique particulière aux traits de la dessinatrice, qui ne laisse presque rien au hasard dans son dessin, cette fois très académique.

Puis ce fut le tour de *X/1999*. Bien que cette série s'inscrive dans la lignée de *Tokyo Babylon*,

le traitement des planches de ces deux séries est radicalement différent. En effet, nous sommes en plein dans la richesse des détails, d'un aspect brouillon avec un emploi des trames exagéré (figure 3.50). On est loin de la précision efficace, presque chirurgicale, de certaines des séries des *mangaka*. Ici, c'est juste la liberté du trait qui part dans tous les sens, qui se dispute la complexité avec le scénario. Pas question de manquer de détails, de paraître un peu simpliste ou vide. Tout est rempli, les trames débordent, si bien que la plupart du temps on ne sait pas quel trait représente quoi, tant tout paraît brouillon. Mais le tout ressort efficacement tant le trait est précis, complexe, chargé et, ainsi, l'auteur et le dessinateur ne nous laissent pas un moment de répit. Parfois, le peu de discours entre les personnages, nous permet de nous plonger totalement dans la bousculade des dessins qui se précipitent pour nous plaire et nous raconter, à eux seuls, l'histoire de la fin du monde (figure 3.51). Une fois encore, de nombreux décors ont été faits à partir de photos, travaillées en noir et blanc (une technique que l'on retrouve dans beaucoup d'œuvres du studio). Parfois, le vide est évocateur, mais toujours, la dessinatrice sait adapter son trait à l'histoire. *X/1999* est bien plus « fouilli » que *Tokyo Babylon*, bien plus anarchique. On parle en effet de l'Apocalypse, et non du quotidien des habitants de la métropole. C'est dans cette idée que tout ressort de manière plus réaliste, et les CLAMP n'hésitent pas à faire couler le sang, voire démembrer des personnages, pour assombrir un peu plus cette fin du monde (figure 3.52). C'est une série qui verse parfois dans le gore, et qui n'est pas à mettre dans toutes les mains, contrairement à d'autres de leurs manga comme *Le Voleur aux cent visages !!*, plus enfantin, à mille lieues de *X/1999*.

C'est donc un réel don pour l'artiste que d'adapter son trait aux idées et aux thèmes de son *manga*. Ici, les détails sont travaillés, le découpage est disproportionné, et l'ensemble dégage une impression de légèreté brutale, de poésie sombre et froide. Et, aussi étonnant que cela puisse paraître au vu de certaines doubles pages travaillées à outrance, le manga reste assez sobre, sans trop se complaire dans la nuance et l'esthétisme des *shojo*.

Alors que *X/1999* est en cours de publication, en 1993, elles lancent *Magic Knight Rayearth*, une série d'action basée sur les jeux vidéo, bien loin du côté sanglant de la série qui conte la fin du monde. Au niveau des graphismes, on retrouve le charme de leur trait, légèrement exagéré et surchargé comme dans *X/1999*, mais avec moins de finesse. Les personnages sont tous créés selon un type bien particulier : l'héroïne un peu garçon manqué, la princesse aux longs cheveux blonds, les amies à lunettes ou au charisme débordant. Bref, des classiques qui marchent bien et qui rappellent un peu l'époque de *Sailor Moon*, par exemple. Le dynamisme est très important dans le visuel de la série, et les plans partent dans tous les sens (figure 3.53), ce qui n'est pas arrangé par les

arrières plans chargés et les nombreux SD que les auteurs se plaisent à dessiner (figure 3.54). On s'y perd un peu, tout comme dans l'histoire, mais cela fait également le charme de nombreuses séries des débuts du studio.

Mais nous n'avons vu jusque là que des séries dessinées par Mokona. Qu'en est-il alors des manga dont la dessinatrice principale est Nekoi ? Pour ceux étant habitués au trait de Mokona, la déception peut être grande puisque leur style, dans les années 90 est radicalement différent. Nous allons nous intéresser à *Wish*, l'une des œuvres du studio les plus connues dont Nekoi a signé le dessin, bien qu'elle ait aussi fait *J'aime ce que j'aime*, par exemple.

Son style est complètement différent du foisonnement de détails, de traits, d'expressions que nous livre d'ordinaire le label CLAMP. Ici, le maître mot est « épuré », voire minimaliste. La série datant de quelques années déjà, cela n'arrange rien à la dextérité de l'auteur et pourtant, on sent que l'ensemble est maîtrisé. Il a beau y avoir beaucoup de vide, beaucoup d'espace, on perçoit la volonté de l'auteur. Tout est alors plus doux, presque nébuleux. Un style aéré et aérien qui convient très bien à la série dont le personnage principal est un ange (figure 3.55). C'est d'ailleurs là le souhait de Nekoi, qui se plonge totalement dans un univers où rien n'est superflu et dessine seulement ce qui enrichit son histoire. Par exemple, les expressions des personnages sont travaillées, si tant est que le personnage en question ait un caractère suffisamment expressif. Ce qui n'est, par exemple, pas le cas de Shuichiro (figure 3.56, à droite). On lit parfaitement les émotions de Kohaku sur son visage (figure 3.56, à gauche), comme c'est le cas pour Koryu ou même des protagonistes secondaires. C'est d'autant plus remarquable lorsque l'auteur se laisse aller aux SD et aux petits corps grassouillets exprimant le comique de certaines situations, où ces émotions sont alors plus pertinentes (figure 3.57). Cela contrebalance merveilleusement bien avec les corps adultes, sveltes, sérieux et grands, au point que l'on définit souvent leur sexe comme féminin, devant l'androgénie de leurs traits.

Ici, c'est la nonchalance, la petite balade au sein d'un univers de blanc, et la qualité des pages et notamment leur blancheur renforce cette idée de vide qui hante les pages, nous donnant l'impression de flotter d'un personnage à l'autre durant la lecture. Les corps sont longs et fins, comme des silhouettes de papier, mais au-delà de cela, on ne retrouve aucun défaut de proportion majeur. On pourra cependant regretter les quelques facilités du dessin, trop épuré pour être véritablement passionnant lorsque l'on n'est pas encore immergé dans l'histoire. Il faudra simplement s'habituer aux mentons pointus à l'extrême, aux yeux très typés des personnages et au manque de détails qui les composent, eux et les décors (figure 3.58).

Revenons maintenant aux dessins les plus connus du studio, ceux de Mokona. Et c'est avec Card Captor Sakura que tout commence peu à peu à changer dans la mise en page. Le style s'allège sans vraiment perdre cette envie d'être le plus précis possible.

Les graphismes sont bien évidemment descriptibles par les simples couvertures (figure 3.59). Du *kitsch*, du rose, du mignon, des rondeurs, mais aussi des paillettes, des fleurs et des costumes. Voilà qui résume plutôt bien l'ensemble, qui se pare de jolies étoiles et autres trames de fond révélant le caractère encore immature de la petite héroïne. De plus, l'ambiance *magical girl* et les différents costumes ou gadgets de Tomoyo n'aident pas vraiment à prendre les dessins au sérieux, qui restent alors totalement décalés et dans une ambiance graphique bien particulière (figure 3.60).

Les émotions sont cependant bien rendues, et même si l'on reproche encore un peu de simplicité dans les dessins de ce titre, on ne peut qu'en apprécier la lecture. Il est assez intéressant de voir le décalage entre l'action des cartes, où l'on retrouve la densité graphique de *X/1999* à moindre mesure (figure 3.61). Et à côté, les arrières plans vides et les traits sans fioritures qui ornent le manga. Mais les personnages ne sont pas pour autant statiques et les actions défilent avec une réalité très bien rendue. C'est donc une alliance de simplicité et de douceur que l'on retrouve dans la série, par des dessins qui illustrent parfaitement l'ambiance de la lecture.

Les CLAMP ont montré qu'elles savaient adapter leur trait, leur dessin et leurs personnages en fonction du thème et de l'ambiance de la série. C'est un travail indispensable pour montrer au lecteur son talent, mais aussi pour pouvoir élargir son public et toucher le plus de monde possible. Mais près de 10 ans après leurs débuts, à la fin des années 90, leur dessin va changer vers une épuration des formes et un allègement des planches, une tendance déjà entamée avec *Card Captor Sakura*.

b) Vers l'épure : de *Trèfle* à *xxxHolic*

Fort de ses dix ans de carrière, le groupe commence à évoluer un peu plus. Leurs planches, souvent emplies de détails, avec des trames qui débordent, comme une grande pagaille, s'allègent et commencent à prendre la forme des *manga* qu'elles produisent aujourd'hui.

Plus que *Card Captor Sakura* à la même époque, c'est *Trèfle* qui traduit cette tendance, en proposant un univers particulier et unique. C'est une œuvre qui mêle la mise en page avec un récit plus poétique que narratif.

Le point d'orgue du manga, ce qui le différencie de toute lecture un peu poétique et élégante, ce qui est en quelque sorte sa marque de fabrique, dont on se souvient longtemps après avoir perdu les détails de l'histoire, c'est sa construction. Il suffit de feuilleter les pages pour se rendre compte du vide qui règne entre les images (figure 3.62). Comme si quelqu'un s'était amusé à découper une histoire auparavant complète et à en coller des morceaux dispersés sur des pages blanches. On a des bulles pour les dialogues, des carrés pour le texte ne faisant pas partie intégrante de la narration liée aux personnages, et des formes géométriques plus ou moins complexes pour représenter les actions, les sentiments, les détails. Cette coupe, un peu séquentielle et brutale, aurait pu desservir les principaux buts du manga, à savoir créer une atmosphère décalée et instaurer une poésie omniprésente. Il n'en est rien toutefois, puisque le poème se cache aussi bien dans la voix d'Oluha¹ que dans les petites cases graphiques (figure 3.63). Un tel découpage permet alors de disposer artistiquement les visages dans l'espace, de manière à ce qu'ils se répondent tout en étant éloignés, comme Oluha et Suh dans le troisième volume, ou encore d'utiliser pleinement l'espace pour les moments poignants, notamment dans le premier opus de la série.

Il faut aussi parler des trames, qui ont un rôle important dans cette construction si recherchée et à la fois si simple, témoignant de la grande qualité d'auteurs des CLAMP qui font naître la complexité dans le vide. Les contrastes sont en effet très marqués, sans que beaucoup de trames de transition ne soient employées. Les longs dégradés de gris de leurs œuvres précédentes sont bien loin, tout comme les fonds bigarrés de trames et de petites fantaisies. La plupart du temps, c'est noir, ou blanc. Dans tous les cas, ce seul contraste des plus marqués nous fait réaliser à quel point un *manga* est en noir et blanc. Les autres lectures semblent nous être présentées en couleurs tellement l'absence de la trame est ici flagrante. Ce qui est parfaitement acceptable et justifié dans un univers futuriste où les douces transitions ne peuvent voir le jour.

Ce qui fait de cette œuvre l'une des plus belles créations du studio est donc un trait de génie visant à alléger une narration très lourde et compacte par une vision épurée des choses, délestée de toute logique de remplissage et de cohérence. Il arrive que l'on n'aperçoive qu'un maigre détail d'un plus grand dessin que l'on ne connaîtra jamais (figure 3.64), ce qui nous permet de ne pas nous éparpiller en nous concentrant exclusivement sur les effets de cette mise en page qui soutiennent le

¹ Un des personnages principaux de la série, une chanteuse.

récit assez compliqué de *Trèfle*. Cette volonté d'épurer, de débayer tout ce qui est inutile se traduit également dans les gros plans, qui ne sont que très rarement accompagnés d'un décor, totalement superflu quand on peut se plonger dans les iris de Suh, qui à eux seuls servent les paysages et l'émotion. Certes, le style de couleurs se rapproche légèrement de *Tokyo Babylon*. Mais ce dernier utilise toute la surface de ses pages, et se pose donc dans l'exact contraire de *Trèfle*, avec le noir qui couvre toutes les pages pour soutenir les dessins, où les effets de style permettant aux personnages de se fondre dans leurs décors. Tout y est contrasté, mais les différents éléments se fondent régulièrement les uns dans les autres, au contraire de *Trèfle* qui délimite chaque trait de crayon, chaque détail d'une haute précision.

Au final, il faut être prêt, pour apprécier cette lecture, à laisser de côtés ses habitudes et à se voir totalement déstabilisé, au moins autant par la construction de l'histoire que par l'histoire elle-même¹. On accédera ainsi à davantage de mystère mais aussi à une dose supplémentaire de dépaysement. Tout est fait pour se perdre, et pourtant les dessins, ainsi que le cadrage sont toujours pertinents, afin de sublimer tout ce que le récit propose. À cela, il fallait y penser, et surtout avoir la maîtrise de son trait pour proposer quelque chose d'aussi abouti et exempt de défauts. Loin de la beauté brouillonne de *X/1999*, il ne suffit pas ici de charger les pages à outrance pour donner cette impression de plénitude, mais au contraire les dénuder au maximum pour ne laisser que l'essentiel, et ne pas oublier un détail, alors qu'on peut largement se le permettre dans des dessins plus chargés.

Trèfle ressort alors comme une œuvre particulière au milieu de la myriade de séries que propose les CLAMP. Une particularité que l'on retrouve aussi chez les personnages, où les sexes sont bien définis (ce qui n'étaient pas toujours le cas dans leurs *manga* précédents), et où les regards sont plus travaillés que dans la majorité de leurs titres (figure 3.65). C'est dans ce genre d'œuvre que l'on voit toute l'importance qu'un seul coup d'œil prend dans un *manga* basé sur l'émotion comme peut l'être *Trèfle*. Au final, le dessin est à la fois très simple et hautement complexe.

C'est à partir de cette dernière idée que les CLAMP vont faire des recherches graphique qui vont changer leur manière de composer, à tel point que *RG Veda* et leurs œuvres plus récentes semblent être réalisées par deux auteurs différents.

Le passage au troisième millénaire est sous le signe du changement chez CLAMP. Après *Angelic Layer*, où elles s'essayaient à de nouvelles formes d'expression mais qui n'a pas le succès requis, elles se servent de cette expérience pour signer *Chobits*.

1 Les deux premiers tomes (sur quatre) se passent chronologiquement après les deux derniers tomes.

Graphiquement parlant, le titre se dispute les codes du *shojo* et du *shonen*. En effet, le style de *Chobits* est globalement net, les traits arrêtés, les personnages assez simples. Par exemple, aucun d'eux n'aborde de regard très travaillé, plein de reflets ou d'étoiles (figure 3.66). De même, les arrière plans sont plus sobres, de manière à mettre en valeur les protagonistes (figure 3.67). Il n'est ici que peu question de fleurs en décoration, même si les apparitions de Tchii (la protagoniste) contredisent ce fait, puisqu'elle est toujours accompagnée d'effets lumineux ou fleuris (figure 3.68). Enfin, les vues suggestives de Tchii ou tout autre personnage féminin largement dénudé sont assez fréquentes, ce qui colle parfaitement avec le héros de la série et une partie du public visé. *Chobits* est l'un des rares titres des CLAMP à afficher une telle désinvolture graphique, un tel relâchement dans le sérieux du design des personnages. Néanmoins, l'attention des *mangaka* se porte tout particulièrement sur l'esthétisme général de la série, en prêtant beaucoup de soin à la réalisation de nombreux costumes pour les ordinateurs humanoïdes, ainsi qu'aux émotions et sentiments clairement affichés sur les visages des personnages. C'est ce subtil mélange qui attire l'œil, peu habitué à un tel assortiment de genres. De plus, les dessins représentent parfaitement les caractères des personnages. Hideki (le héros) affiche sur le visage sa simplicité, Ueda (un personnage secondaire) sa souffrance et sa gentillesse, et Tchii, sa pureté, son innocence et son émerveillement permanent.

Avec *Chobits*, leurs premiers pas dans le *shonen* s'est révélé être un succès. C'est donc en 2004, qu'elles lancent *Tsubasa Réservoir Chronicle*, manga d'action dont la première partie reprend certains codes graphiques de *Chobits*.

Tsubasa est un *shonen* à large public, et les auteurs l'ont bien compris. Ainsi, le style est moins particulier, moins personnel que dans certaines œuvres très travaillées, que ce soit dans la surcharge ou au contraire l'épuration. On est alors dans un univers graphique bien moins fermé que *Tokyo Babylon* ou *X/1999*, pas de cacophonie esthétique dans la maîtrise du trait et dans la foule de détails et de décors. Pas non plus de vide serein et reposant, presque dénudé. Si l'aspect brouillon et peu clair existe, c'est uniquement dans l'action (figure 3.69). En effet, le style de *Tsubasa* est un trait classique, grossier et adapté à tout lecteur (figure 3.70). Loin de la souplesse habituelle qui se glisse souvent dans un décor, on peut dire au revoir aux beaux dégradés, aux jolies nuances et aux contrastes forts. On reste alors dans l'ordinaire, dans l'accessible, dans l'anodin, et ce pour satisfaire un maximum d'exigences, exceptées peut-être les plus difficiles. Cela reste du CLAMP, certes, mais presque académique, voire trop conventionnel.

Toutefois, c'est surtout dans la première partie de l'histoire que le rendu est ainsi, le titre

étant réellement scindé en deux espaces narratifs totalement différents. L'action se développe bien plus vers la fin, avec un aspect brouillon qui rend les combats un peu difficiles à comprendre, mais bien dans l'esprit du *manga*. Au début, on s'attardera beaucoup plus sur les tenues des différents mondes (figure 3.71 et 3.72), sur cette habitude vestimentaire qui s'impose comme un invariant très important dans les différentes œuvres des *mangaka*. Ces habits se révèlent, finalement, moins précis, sans plis ou détails futiles, comme c'est le cas, par exemple, dans *Miyuki au Pays des Merveilles* (figure 3.73). Ainsi, c'est le coup de crayon qui accroche sans efforts, qui plaira à beaucoup et qui se renouvelle peu mais charme rapidement. Il manque cette petite touche de n'importe quoi, de folie que l'on aime tant dans beaucoup d'autres titres du studio. *Tsubasa* s'impose alors comme un manga sans trop de prises de risques stylistiques, assurant des personnages rapidement identifiables, agréables à regarder et très typés, pour faciliter la lecture et le concept de dualité qu'elles exploitent souvent. Certain de plaire à plusieurs populations et d'attirer de bonnes critiques, le dessin de *Tsubasa* pêche un peu par la destination du *manga*, qui se veut très large en termes de public et d'appréciations. Les plus exigeants regretteront le temps de *X/1999* et de ses folies esthétiques récurrentes.

Enfin, la même année, elles démarrent *xxxHolic*, un *josei* lié directement à l'histoire de *Tsubasa*, et pourtant à mille lieues de celui-ci graphiquement parlant.

Le style graphique de cette œuvre paraît beaucoup plus rigide et moins nuancé que d'habitude. Pas de fioritures inutiles, d'ordinaire habituelles, mais un dessin minimaliste et réduit à sa plus simple expression, la plupart du temps sans arrières plans (figure 3.74). Les dégradés sont eux aussi rares, puisque le noir et le blanc s'imposent en maîtres sur une lecture qui accepte mal le gris¹, où les nuances les plus importantes sont emmenées par des lignes verticales ou horizontales mises les unes à la suite des autres (figure 3.75). La mise en page est très carrée, presque académique pour nous entraîner dans le cadre bien réglé et défini de la lecture. Pas de fonds qui se perdent dans les personnages, pas de délires graphiques mais un trait où chaque détail a son importance et sa place. Un changement de style intéressant, que l'on voit peu souvent, à part dans des titres plus anecdotiques du studio (*Trèfle* par exemple). C'est comme si le quatuor de *mangaka* avait décidé de réduire au minimum l'expression graphique pour laisser le scénario s'exprimer. Ainsi, on fait davantage attention aux paroles et aux actes des personnages qu'à leur design. On

1 Ce côté uniquement en noir et blanc, sans nuance, rappelle dans une certaine mesure Tokyo Babylon. C'est un rapprochement graphique d'autant plus intéressant que les deux séries abordent des thèmes similaires (le déclin de la société moderne, ses problèmes et ses défauts).

accorde également une importance accrue aux changements d'expression, parfois minimes. Les auteurs ont alors décidé de sublimer le côté mystique et étrange par un visuel très simple et épuré, en ajoutant de ci de là quelques volutes de fumées (figure 3.76) qui apportent un côté aérien à cet ensemble très terre à terre.

Parlons aussi de l'édition de ce manga. C'est un sujet que nous n'avons pas traité jusque-là, mais la particularité de son édition est telle, qu'il est important de la souligner. Elle a été respectée par l'éditeur français¹, avec sa couverture à l'aspect métallisé et mate, des rebords de pages colorés et des planches en couleur en début de tome². Le papier lui aussi est plus épais qu'à l'ordinaire, bref tout est fait pour nous faire apprécier la lecture. D'autant que la couverture représente parfaitement l'intérieur : style très japonais, ce qui est la base du récit, et mystérieux de surcroît qui convient bien à la narration.

Une édition très spéciale, jamais vue chez d'autres *mangaka*, qui laisse une impression de tenir un livre très spécial, et donne un ensemble assez luxueux à la série.

Le maître mot pour être de bons *mangaka* est la diversité. C'est ainsi que les CLAMP ont construit peu à peu leurs œuvres, en offrant aux lecteurs des histoires différentes tant au niveau du graphique qu'au niveau de l'histoire. Mais dans cette grande variété des thèmes reviennent régulièrement dans toutes ces séries. Des sujets qui sont vite appelés par les fans puis les critiques « thèmes clampesques ».

c) Les thèmes dits « clampesques »

CLAMP, c'est plus de vingt séries en plus de vingt-cinq ans de carrière. Un record dont peu d'auteurs peuvent se vanter. Parmi cet éventail de manga, les thèmes « clampesques » sont des sujets chers au studio, plus que le graphisme, ils apportent la « patte » CLAMP dans chacune de leurs histoires. Si le trait change avec les temps, ces idées, elles, reviennent constamment.

Avant toute chose, plus qu'une thématique, c'est le concept de *cross-over* qui régit les

1 Parfois, les éditions « spéciales » ne sont pas respectées par les éditeurs français à cause du coût d'une telle mise en page.

2 C'est aussi une habitude des éditeurs français : beaucoup de mangas commencent par deux ou trois planches en couleur, mais en raison du coût de l'impression de pages colorées, l'éditeur imprime celles-ci en noir et blanc.

différentes œuvres du studio. Ce modèle permet aux auteurs de reprendre plusieurs personnages de différentes séries et de les incorporer à l'histoire d'un autre *manga*. C'est un concept déjà utilisé par le père du manga moder, Osamu Tezuka. Le *mangaka* voyait en chacun de ses personnages un acteur qu'il aimait réutilisé dans d'autres histoires, dans des rôles différents.

C'est dès le début de leur carrière que ces *cross-over* font leur apparition. En lisant *Le Voleur aux cent visages !!*, on se rend compte que Akira, le héros, est le même Akira du trio de tête de *CLAMP School Detectives*, que dans *Dukalyon*, les héros ont pour commandant Nokoru, un autre protagoniste de *CLAMP School Detectives*. En effet, les trois séries sont liées et se déroulent dans un même lieu : l'école CLAMP. Puis plus tard, les héros de *X/1999* trouvent refuge dans cette même école et rencontrent Nokoru, Suo et Akira, le trio de *CLAMP School Detectives*, alors plus âgés qu'à l'époque de la série. Enfin, il s'avère que l'histoire de Subaru et Seichiro de *Tokyo Babylon* trouve sa fin dans *X/1999*, où les deux personnages font leur apparition. Au final, ce n'est pas moins de cinq séries, aux thèmes et ambiances bien différentes, qui se déroulent dans un même univers, dans le même monde, et où tous les héros de CLAMP se rencontrent.

Mais le studio va plus loin et transcende le concept de *cross-over* en publiant *Tsubasa Réservoir Chronicle*. Véritable hommage à tout ce qu'elles ont fait jusqu'en 2004, le quatuor utilise les deux héros de *Card Captor Sakura* comme base de cette série d'action. Ils partent en voyage dans les dimensions, en compagnie de Fye et Kurogane (deux personnages originaux) et rencontrent tous les personnages créés par le studio. Ainsi, Mokona, le créateur des monde *Magic Knight Rayearth*, apparaît dans *Tsubasa* et permet aux héros de passer de monde en monde. Ou encore, Subaru, de *Tokyo Babylon*, et Kamui, de *X/1999*, sont des jumeaux dans *Tsubasa* et, qui plus est, des vampires. Kusanagi et Yuzuriha, de *X/1999*, ainsi que Ryu-ô et Soma, de *RG Veda*, deviennent des chasseurs de démon au pays d'Ôto. Tchii, le robot de *Chobits*, est une jeune fille créée par Fye, faite à l'image de sa mère. Tomoyo, de *Card Captor Sakura*, devient la princesse du pays de Kurogane. Miyuki, de *Miyuki au pays des Merveilles*, s'insère discrètement dans une case. Elle est présente dans chaque monde et les CLAMP appellent le lecteur à retrouver la jeune fille dans un jeu de cache-cache rappelant le célèbre « Où est Charlie ? ».

C'est sur cette idée que se retrouvent encore beaucoup d'autres personnages emblématiques du studio. Et comme si cela ne suffisait pas, l'intrigue de *Tsubasa* est directement liée à celle de *xxxHolic*, qui met en scène Yuko, la sorcière des dimensions qui a permis à Shaolan et les autres de voyager entre les mondes. Les deux *manga* sont publiés en même temps.

Ensuite, nous allons parler de la gémellité chez le studio. Leur univers recèle une multitude de jumeaux tels ceux qui apparaissent dans *Tokyo Babylon* (figure 3.77) et dans *Trèfle* (figure 3.78). Dans *Chobits*, deux robots possédant le même physique sont créés. L'une est habillée de blanc, l'autre de noir. L'opposition est d'autant plus franche qu'elles ont le même visage (figure 3.79). Dans *Tsubasa Réservoir Chronicle*, à la place des jumeaux, on trouve des doubles, ce qui visuellement revient au même. Dans chaque monde ou presque, les héros se retrouvent avec des personnages qu'ils connaissent avec une autre personnalité ou un autre rôle. Toya et Yukito passent du statut de roi et de prêtre à ceux de simples cuisiniers dans un restaurant, puis clients dans un café. Soma apparaît dans le Japon de Kurogane et dans le monde d'Ôto, tandis que la princesse Tomoyo est aperçue au milieu d'une foule dans le pays de Hanshin. Puis, dans la deuxième partie de la série, nous apprenons que les héros, Sakura et Shaolan, sont en réalité des copies des originaux. Ainsi les deux clones et le couple réel reviennent régulièrement dans des illustrations, placés en opposition de part la couleur, par exemple, sans que l'on ne puisse jamais déceler le vrai du faux (figure 3.80). Enfin, Fye avait un jumeau et ils étaient les princes de leur royaume. Mais ils furent enfermés et séparés par leurs propres parents car la gémellité est vue comme une malédiction dans leur pays. Le frère de Fye se fera tuer par le principal antagoniste de la série.

Dans la même idée, les CLAMP prennent un malin plaisir à créer des personnages d'apparence contraires pour ensuite mieux les réunir. Dans *Tsubasa*, le couple opposé est formé par Fye et Kurogane. L'un est habillé de blanc, l'autre de noir. L'un ne veut jamais retourner d'où il vient tandis que l'autre veut à tout prix y rentrer. Fye est toujours souriant, cordial et prêt à taquiner les autres. Au contraire, Kurogane est le prototype du héros bougon qui passe son temps à râler ou à se mettre en colère contre Fye et Mokona. L'un semble désirer la mort et accumule les handicaps pour qu'on puisse plus aisément le tuer, alors que l'autre tue sans état d'âme et est châtié pour cette impassibilité. Dans les deux cas, pour que leurs désirs se réalisent, il leurs faudra aider Shaolan dans son périple (figure 3.81).

Ce type d'opposition d'apparence binaire se retrouve dans bien des manga de Clamp. Dans *Chobits*, les deux petits robots, Sumomo et Kotoko s'opposent par leur caractère très marqué. L'une est jovial, dynamique et passe le plus clair de son temps à bouger en tout sens et à hurler. L'autre est très calme et porte un regard blasé sur le monde. Dans *X/1999*, deux sœurs s'affrontent et appartiennent à deux clans ennemis. Hinoto est habillée de blanc et appartient au dragon du ciel. Sa sœur Kanoe est vêtue de noir et guide les dragons de la terre (figure 3.82). Dans *Tokyo Babylon*, les deux personnages masculins s'opposent d'une manière similaire. Tous deux appartiennent à

d'anciennes lignées qui maîtrisent le pouvoir du yin et du yang. L'un est charmeur, sûr de lui tandis que l'autre est réservé et peu confiant en ses capacités à soulager le monde de ses souffrances (figure 3.83). Leurs familles s'affrontent depuis toujours.

Chez CLAMP, les histoires d'amour n'ont droit à leur *happy end* qu'après de nombreuses épreuves, quand elles y ont le droit ! En effet, beaucoup de couples du studio se voient contrariés par quelque-chose de plus fort qu'eux (le plus souvent par le « destin »).

Dès la première image de *Tsubasa*, on aperçoit Shaolan et Sakura séparés par une barrière invisible (figure 3.84). Par la suite, on se rend compte que cette séparation est moins physique que psychique, ce qui est bien plus difficile à vivre. Cette présence-absence est une torture pour Shaolan qui vit aux côtés de celle qui ne se souviendra jamais de lui. Dans *Card Captor Sakura*, la relation entre Shaolan et Sakura était déjà contrariée par divers éléments. Au début, Shaolan entre en quelque sorte en concurrence avec elle dans la quête des Clow Cards. Ils apprennent ensuite à se connaître et s'apprécier. Mais au moment où Sakura se rend compte de ses sentiments, Shaolan doit rentrer chez lui, en Chine.

Ces couples impossibles, qui se forment malgré tous les obstacles, sont nombreux dans l'univers de CLAMP. Dans *X/1999*, quel que soit le choix du héros, celle qu'il aime semble destinée à mourir. Toujours dans ce *manga*, Arashi et Sorata (figure 3.85) sont un autre exemple de couple impossible. Le destin de Sorata est de mourir pour la femme qu'il aime. Au lieu d'essayer d'y échapper, ce joyeux drille fait tout pour le vivre et choisit une très belle jeune fille d'apparence très froide Arashi. Dans *Tsubasa*, les Clamp semblent leur réserver un sort plus heureux. Ils forment un couple heureux et marié dans le Pays de Hanshin. Le fait qu'ils restent unis quels que soient les univers que traversent les héros prouve sans doute qu'ils sont faits pour vivre ensemble.

Chez le studio, il semble qu'un amour est d'autant plus beau qu'il est impossible. Cette idée ne s'applique pas seulement au couple hétérosexuel mais aussi aux relations homosexuelles et à l'amitié. Ainsi Yukito et Tôya (figure 3.86) forment un couple particulier, toujours unis dans tous les univers traversés par les héros. Dans *Card Captor Sakura*, ils étaient déjà très liés. Toya abandonne une partie de ses pouvoirs magiques pour sauver son ami. Mais dans cette série, Sakura avait elle aussi un petit faible pour Yukito. Dans *Tsubasa* et le pays de Clow, Toya et Yukito sont très proches malgré leur différence de statut social. L'un est le roi, l'autre est un prêtre. Ils ont grandi ensemble et n'ont aucun secret l'un pour l'autre. Dans le pays de Hanshin, ils tiennent tous les deux un restaurant.

Seishiro est lui aussi un personnage qui entretient des relations contrariées avec la personne qu'il aime. Il vient du manga *Tokyo Babylon* où il est un assassin sanguinaire qui tue la sœur de Subaru, homme qu'il a pourtant protégé et aimé à sa manière. Dans *X/1999*, l'opposition de Seishiro et Subaru est exacerbée par l'idée de vengeance. Pourtant Subaru ne parvient pas à tuer l'homme pour qui il éprouve malgré tout de l'affection (figure 3.87).

Les CLAMP jouent avec les relations ambiguës entre hommes, mais aussi parfois entre femmes, en proposant un regard léger, parfois innocent. Ces couples sont présents de manière la plus naturelle qui soit et le lecteur finit par reconnaître le bien-fondé du studio : l'amour n'a pas de sexe.

Autre fil rouge qui va tenir en haleine les lecteurs : le destin à accomplir. Ce n'est guère original, mais cela fonctionne dans une majorité de *shonen* et de *shojo*. On s'intéresse au *manga* car on veut savoir si le personnage va accomplir son destin ou réussir à le changer.

Dans *RG Veda*, une légende forgée par les CLAMP sert de trame à l'intrigue : 6 étoiles sont nées pour détruire l'actuel empereur du ciel, Taishaku-ten, tyran qui avait tué le monarque précédent. D'après cette légende, la plus puissante de ces 6 étoiles, Ashura, est vouée à tuer Yasha, son ami et protecteur qui l'a élevé comme un père. Ce destin, immuable, est à maintes reprises illustré par des roues ouvragées (figure 3.88) Dans *X/1999*, on trouve à nouveau l'idée que l'avenir est tracé et l'un des personnages (Hinoto) peut le lire à travers des rêves. Et le sous-titre de la série n'augure rien de bon pour les héros, en proie à ce destin : « Leur destinée a été déterminée ».

Pour accentuer cette impression de succession inéluctable de faits, un ou deux personnages mystérieux observent la scène. C'est le cas dans *RG Veda*, *Tsubasa*, *Chobits* et bien d'autres séries de CLAMP. De cette manière, la curiosité du lecteur est toujours en éveil. Il cherche à découvrir ce que savent déjà ces personnages mystères.

Le mal incurable dont souffrent bien des héros de CLAMP est la solitude. Ce sentiment est partagé par les quatre personnages principaux de *Tsubasa Réservoir Chronicle*. Shaolan restera à jamais seul car Sakura est destinée à ne pas se souvenir de lui. La solitude initiale du garçon avait été apaisée par le sourire de Sakura. Enfant abandonné et maltraité, il a été adopté par Fujitaka qui lui a donné une vie plus confortable. Mais c'est grâce à la gentillesse de la princesse qu'il a appris à s'ouvrir aux autres et à leur faire confiance. C'est pourquoi il espère lui redonner tout l'amour qu'il a reçu en retrouvant ses souvenirs perdus à travers les dimensions. Kurogane est montré comme un

personnage solitaire qui, dans son Japon féodal, tue plus pour ses propres intérêts que pour défendre la princesse Tomoyo. Au début de la série, il refuse d'ailleurs de s'allier avec Shaolan et Fye. Quant à ce dernier, il est également rongé par la solitude depuis la mort de son frère jumeau qu'il tente désespérément de faire revenir à la vie. Malgré tout, il conserve une apparence enjouée.

Thème principal de *Tsubasa*, la mémoire constitue l'essence d'un être. Pour sauver Sakura, il faut retrouver ses souvenirs, car ils forment sa personnalité. Cette idée était déjà exploitée dans *Chobits*. Tchii est un robot dénué de mémoire. Au début de la série, elle se comporte comme un enfant qui sait à peine articuler des mots. Son propriétaire, Hideki, construit avec elle de nouveaux souvenirs et construit sa nouvelle personnalité. Au fur et à mesure, elle reprend possession d'une partie de son ancienne mémoire. Toujours dans cette série, le robot de Mimoru, un jeune génie, a été formé d'après les souvenirs que celui-ci a conservés de sa sœur défunte. Ainsi Yuzuki (le robot) est comme une nouvelle sœur destinée à vivre éternellement aux côtés de son frère.

Les yeux sont des figures importantes du monde du *manga*, mais encore dans le monde des CLAMP. Nanase Okawa, scénariste des œuvres du studio, a révélé souffrir d'un problème à l'œil, expliquant pourquoi ses personnages en perdent souvent un. Symbole d'un morceau d'âme manquant, la perte d'un œil matérialise également un événement très éprouvant pour le héros. Pour Seishiro (*Tokyo Babylon*), c'est lorsqu'il sauve la vie de Subaru. Pour Subaru, c'est lorsque le sacrifice que Seishiro a fait lui pèse trop, et qu'il ne veut plus rien lui devoir (*X/1999*). Pour Shaolan (*Tsubasa Réservoir Chronicle*), avoir donné son œil lui permet d'implanter un peu de son âme dans son propre clone. Et pour son clone, voler l'œil de Fye lui permet de se recréer une nouvelle identité et d'acquérir de nouveaux pouvoirs, en attendant que l'âme du vrai Shaolan lui permette de construire son propre cœur. Dans *xxxHolic*, Domeki détruit une toile d'araignée dans laquelle Watanuki s'était empêtré. Domeki perd son œil suite à la vengeance de l'arachnéen mais Watanuki sacrifie le sien pour le sauver, se sentant coupable. Au final, Domeki partage un de ses yeux en deux et donne une moitié à son ami. Ce qui leur permet d'assumer ensemble les conséquences de la destruction de la toile d'araignée. Un événement qui liera les deux héros à jamais.

Mais il existe aussi chez les Clamp des personnages totalement aveugles, comme Kuyo et Hanranya (dans *RG Veda*), ou Hinoto (*X/1999*), toutes des prêtresses qui ont acquis la vision du futur en échange de la perte de la vue. Contrairement au cas précédent, on remarque que la cécité ne

touche que les héroïnes de CLAMP.

Les yeux sont aussi le reflet profond de l'âme et peuvent revêtir différentes significations. CLAMP se sert de cette symbolique pour donner des indications sur ses personnages. Dans *RG Veda*, la présence d'un troisième œil révèle un péché. Dans *Chobits*, les yeux flous de Chii suggèrent son absence d'humanité et le fait qu'elle soit un robot. Des yeux violets peuvent aussi révéler l'âme tortueuse de certains personnages, comme Kujaku (*RG Veda*) ou Iemitsu (*Gate 7*). Enfin, dans *Magic Knight Rayearth*, la couleur des yeux révèle l'élément que maîtrise chacune des héroïnes (rouge: le feu, bleu: l'eau, vert: le vent).

Mais bien d'autres thématiques reviennent ainsi constamment. Comme le mysticisme et l'ésotérisme. Dans *Tokyo Babylon* nous sommes initiés à la magie japonaise et au mystères du yin et du yang. On pourrait aussi évoquer la mythologie hindouiste revisitée dans *RG Veda* ou les anges et les démons présents dans *Wish*. Pour *X/1999*, 22 tomes sont prévus et chacune des couverture doit reprendre un arcane majeur du tarot. Enfin *xxxHolic*, reprend les légendes urbaines du Japon où les *yokai* viennent régulièrement rendre visite à Yuko.

Elles sont aussi les spécialistes des retournements de situation. Ainsi, Ashura tuera tous ses amis avec qui il a voyagé, dans le dernier tome de *RG Veda*. *Tsubasa Réservoir Chronicle* change radicalement d'ambiance à mi-histoire pour laisser place à un récit beaucoup plus sombre et un final sanglant.

Ainsi, nous avons vu que si CLAMP n'utilise pas obligatoirement des thèmes originaux, elles prouvent qu'elles savent les maîtriser à la perfection. Elles en font ainsi leur marque de fabrique, destinée à attirer le lecteur d'une de leur série vers une autre.

Conclusion

Tout au long de cette réflexion, nous avons essayé de montrer comment les CLAMP se sont créés une identité graphique en puisant à la fois dans la tradition nipponne et dans l'art occidental.

Il était d'abord nécessaire de savoir quelle était l'histoire du *manga* afin de voir à quel moment le groupe s'est fait connaître. La bande dessinée japonaise est le fruit de l'évolution d'un art historique : l'*ukiyo-e*, mouvement artistique populaire de l'époque d'Edo qui désigne les estampes japonaises gravées sur bois, caractéristiques de la situation de paix finalement atteinte sous le shogunat de Tokugawa car leur sujet principal est la vie quotidienne de la population de la capitale nipponne. Comme nous l'avons rappelé, le terme même de *manga* est introduit ultérieurement par Hokusai avec les quinze recueils de croquis constituant *La Manga* (« dessins au gré de l'idée »). Divers éléments y sont incorporés, tels que des petits personnages dansants ou des femmes aux visages cachés par des ombrelles. Mais, en réalité, Hokusai semble dessiner tout ce qu'il voit. Vint ensuite Kyosai, qui est traditionnellement vu comme le successeur du travail de caricaturiste d'Hokusai : il est l'un des premiers dessinateurs nippons à donner dans la satire sociale, à un moment où tous les autres dépeignent la société de manière élégante.

L'ouverture du pays en 1854, signe de sa modernisation, a permis l'arrivée d'étrangers et la découverte de l'art occidental. Elle est aussi à l'origine de l'exportation de l'art japonais dans les pays étrangers : les artistes occidentaux, fascinés, s'en inspireront dans leurs œuvres. Un mouvement réciproque s'ensuit. En Europe, l'Art Nouveau et l'impressionnisme sont des mouvements nés de cette influence. A rebours, les artistes japonais s'inspirent de l'art et de la civilisation occidentaux. Des journaux sont créés, illustrés par des dessins satiriques. Influencés par Kyosai, des artistes comme Kitazawa, pionnier du *manga* moderne connu pour sa planche humoristique de l'arroseur arrosé, s'inspirent des comics américains. Mais, la première et surtout la seconde guerre mondiale mettent un frein à l'évolution de cet art.

Après la seconde Guerre Mondiale, la passion d'Osamu Tezuka pour le cinéma et surtout pour les dessins animés de Walt Disney va l'amener à créer des œuvres qui donneront au *manga* sa forme actuelle. Il cherche à raconter des histoires dont la mise en page mélange *flip books*, bande dessinée et plans cinématographiques. *Astro, le petit robot, Le Roi Léo, Princesse Saphir* sont autant

d'œuvres inspirées de Disney qui inspirent à leur tour de nouveaux *mangaka*. À partir de là, le genre du *manga* se développe et des sous-genres se définissent : le *shonen* pour les jeunes garçons, le *shojo* pour les jeunes filles, le *seinen* pour les garçons plus âgés ou encore le *josei* pour les jeunes femmes. Chacun se développe, et en 1989, quand le studio CLAMP est créé, la bande dessinée japonaise est à son apogée. Véritable phénomène sur l'archipel, elle commence aussi à s'exporter et CLAMP, alors jeune, fait partie des premiers studios d'artistes nippons à être édité en France avec *RG Veda*.

CLAMP révèle des influences très diverses, c'est d'ailleurs sans doute ce qui lui permet de toucher un large public. En utilisant la culture nipponne, en particulier les célébrations ou les costumes traditionnels, les dessinatrices du groupe s'assurent de la fidélité du lectorat japonais. Mais elles utilisent aussi des figures plus modernes car elles sont ancrées dans la société contemporaine et sont sensibles aux évolutions dont elle est le théâtre. Cependant, elles sont aussi conscientes des attentes du lectorat international. Pour y répondre, elles s'inspirent essentiellement d'un des mouvements artistiques occidentaux qui, presque un siècle auparavant, s'était lui-même inspiré de la culture et de l'art japonais : l'Art Nouveau. Un style inspiré de l'art traditionnel japonais, qui inspire à présent des artistes nippons : ce jeu de renvois suscite la curiosité. Les lecteurs occidentaux seront forcément davantage sensibles à des formes qui leur parlent car ils les connaissent et les identifient, qu'à des images typiquement japonaises dont ils ne maîtrisent pas nécessairement les symboles et les codes. Ce dialogue Orient-Occident permet de lier deux cultures éloignées et c'est ce qui fait la force du studio dans le monde entier. Mais l'Art Nouveau n'est pas la seule source d'inspiration occidentale pour les membres de CLAMP : on identifie aussi dans leurs travaux les styles de Giger et DiMaccio. Les personnes qui ont été sensibles aux films *Alien* ou *La Mutante* se retrouveront aussi dans le travail des auteurs. Très pieuses et fans de mysticisme et d'ésotérisme, les dessinatrices abordent des thèmes qui touchent tout le monde, notamment la religion sous toutes ses formes (shintoïsme, bouddhisme, catholicisme, etc...)¹.

Un autre de leurs atouts est qu'elles savent se renouveler tout en gardant une identité qui leur est propre. Dans plus de vingt œuvres, des thèmes reviennent régulièrement. Pourtant, on ne peut s'empêcher de constater qu'en vingt-cinq ans de carrière, elles ont touché à tout. Le quatuor a commencé avec de *l'héroïc fantasy* (*RG Veda*), puis s'est tourné vers un style plus sombre, ancré dans la société contemporaine (*Tokyo Babylon*), tout en adaptant leur trait à cette évolution. En 1992, elles ont commencé un récit de science-fiction contant la fin du monde (*X/1999*), tout en signant à côté des œuvres plus légères et enfantines (*CLAMP School Detectives*, *Le Voleur aux cent visages*, *Dukalyon*). Elles ont aussi fait des *josei* tout en finesse (*xxxHolic*, *Trèfle*) et des *shonen*

1 C'est surtout le cas dans *X/1999*, où chaque Dragon du Ciel, les défenseurs de la Terre, représente une religion.

rythmés (*Tsubasa Réservoir Chronicle*, *Angelic Layer*), sans oublier la célèbre *magical girl* Sakura dans *Card Captor Sakura*. Autant d'œuvres différentes qui leur permettent d'avoir un lectorat diversifié. Et pourtant, elles ont su créer leur univers : les lecteurs remarqueront que toutes leurs séries sont liées (des personnages reviennent, des lieux aussi). Elles se construisent peu à peu une grande base de fans dans le monde entier. Une chose est sûre : CLAMP sait fédérer. Le studio amène le lecteur vers une autre série pour qu'il redécouvre les personnages qu'il a aimés et, très vite, il se surprend à lire toutes les œuvres du quatuor. CLAMP ce n'est pas quelques séries sorties au hasard, c'est un projet gigantesque encore inachevé.

Mais les CLAMP sont-elles les seules à opérer ainsi ? Bien quelles soient particulièrement talentueuses, elles ne sont certes pas les seules à créer des univers partagés, ni à s'inspirer de l'Art Nouveau.

Nous l'avons souligné, le *cross-over* est un concept emprunté à Osamu Tezuka et les CLAMP ne sont pas les seules à s'en être emparées. Ainsi, dans une moindre mesure, Ai Yazawa fait revenir les héros de *Gokinjo, une vie de quartier* dans *Paradise Kiss*, qui est en quelque sorte une suite. Mais le *cross-over* est aussi un moyen pour deux auteurs de faire se rencontrer leurs personnages le temps d'une histoire. Par exemple, les héros de *One Piece* (Eiichiro Oda) rencontrent ceux de *Dragon Ball* (Akira Toriyama), ou ceux de *Nisekoi* (Naoshi Komi) partagent un chapitre avec ceux de *Mon Histoire* (Kazune Kawahara). Néanmoins les CLAMP sont les seules à pratiquer le *cross-over* à une telle échelle.

On peut dire la même chose de la façon dont elles s'inspirent de l'Art Nouveau. Ainsi, le *shojo magical girl Sailor Moon* (Takeuchi Naoko) montre des caractéristiques propres à Mucha dans ses planches. L'auteure avoue elle-même son attrait pour le mouvement. *Le manga Bastard !!*, avant CLAMP, avait déjà utilisé le travail de Giger. Dans *Berserk, manga fleuve de dark fantasy* de Miura Kentarô, les créatures démoniaques foisonnent. Des détails du décor ou des monstres sont représentés à la manière des travaux de Giger. Ils dépeignent des visions de l'horreur, des ennemis difficiles à battre, tuant par plaisir, violents.

En bref, l'art occidental ne séduit pas que les CLAMP mais elles ont le mérite d'avoir su construire leur propre style à partir de cette base. Aujourd'hui elles maîtrisent tous les aspects de leur univers graphique. On peut les considérer, à certains moments, comme des artistes du mouvement Art Nouveau et plus seulement comme des imitatrices.

Mais le fait est qu'aujourd'hui, on constate une baisse de régime chez le quatuor. Elles ralentissent leurs parutions, mettent des séries en hiatus. Elles ont débuté dernièrement *Gate 7* puis le mettent en pause pour commencer *Drug and Drop*¹, qu'elles stoppent aussi au profit des suites de

1 Qui est lui-même une suite de *Lawful Drug*, série stoppée en 2003.

xxxHolic et *Tsubasa* qui, pour certains, n'étaient pas nécessaires. Les critiques et les lecteurs leurs reprochent aussi de ne plus savoir se renouveler. Ce qu'au début l'on prenait pour des constantes commence à faire rengaine chez certains et la frustration de ne pas voir arriver la fin de *X/1999* est toujours présente. Mais ce genre de critiques se fait souvent à l'étranger. Pour s'en tenir à leur cadence plus irrégulière, il faut reconnaître qu'elle n'est guère surprenante car les CLAMP travaillent énormément : elles gèrent deux séries à la fois, signent les illustrations d'un roman et collaborent avec de nombreuses marques pour créer le design de divers objets (des porte-monnaie par exemple). De plus, elles sont toujours à l'œuvre pour le *chara design* de la série *Code Geass*, dont les OAV ne sont pas terminés.

À leur tour, elles inspirent de nouveaux *mangaka* et leur servent littéralement de modèles. Tel est le cas, par exemple, de Higuri You qui utilise également l'Art Nouveau dans le *shojo Seimaden* et se montre très proche du travail de Clamp sur *RG Veda*.

Souvent admirées et respectées, parfois contestées, les quatre femmes font partie des auteurs de manga les plus anciens et les plus prolifiques.

Bibliographie

Anonyme, « CLAMP, destinées au succès », *Animeland*, n°153, 2009, pages 65-71

Bade Patrick, *Mucha*, éditions Parkstone international, New-York, 2011

Bouissou Jean-Marie, *Manga, Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, éditions Philippe Picquier (édition poche), Arles, 2014

Canivet-Fovez Chrysoline, *Le Manga, une synthèse de référence qui éclaire en image, l'origine, l'histoire et l'influence de la bande dessinée japonaise*, éditions Eyrolles Pratique, Arts et littérature, Paris, 2014

CLAMP, *Angelic Layer*, 5 tomes, Pika Edition, Paris, 2001-2002

-, *Card Captor Sakura*, 2 tomes (édition simple), Pika Edition, Paris, 1999

-, *Card Captor Sakura*, 5 tomes (édition double), Pika Edition, Paris, 2008-2009

-, *Card Captor Sakura, artbook 1 à 3*, éditions Egmont Manga et Anime, Berlin, 2001-2002

-, *Celui que j'aime*, one shot, éditions Tonkam, Paris, 2001

-, *Chobits*, 2 tomes (édition simple), Pika Edition, Paris, 2002-2003

-, *Chobits*, 3 tomes (édition double), Pika Edition, Paris, 2012

-, *CLAMP in Paris* (artbook), Pika Edition, Paris, 2009

-, *CLAMP North Side* (artbook), Pika Edition, Paris, 2006

-, *CLAMP School Detectives*, 3 tomes, Pika Edition, Paris, 2000

-, *CLAMP South Side* (artbook), Pika Edition, Paris, 2007

-, *Drug and Drop*, 2 tomes, éditions, Kazé Manga, Paris, 2013-2014

-, *Dukalyon*, 2 tomes, Pika Edition, Paris, 2001-2002

-, *Gate 7*, 4 tomes, éditions Kazé Manga, Paris, 2011-2013

-, *J'aime ce que j'aime*, Pika Edition, Paris, 2001

-, *Kobato*, 6 tomes, Pika Edition, Paris, 2009-2012

-, *Kobato, Illustration & Mémoires* (artbook), éditions Kadokawa shoten, Japon, 2011

-, *Lawful Drug*, 3 tomes (nouvelle édition), éditions Tonkam, Paris, 2013

-, *Le Voleur aux cent visages*, 2 tomes, Pika Edition, Paris, 2001

-, *Magic Knight Rayearth*, 6 tomes, Pika Edition, Paris, 2001

- , *Miyuki au Pays des Merveilles, one shot* (édition Deluxe), éditions Tonkam, Paris, 2011
- , *Rex, one shot*, Pika Edition, Paris, 2007
- , *RG Veda, 7 tomes* (édition Deluxe), éditions Tonkam, Paris, 2009-2011
- , *RG Veda, Illustrations Collection Tenmagouka* (artbook), éditions Shinshokan, Tokyo, 1991
- , *Shin Shunkaden*, one shot, éditions Glénat, Grenoble, 2005
- , *Shirahime Syo*, one shot, éditions Glénat, Grenoble, 2004
- , *Tokyo Babylon, 5 tomes* (nouvelle édition), éditions Tonkam, Paris, 2009-2010
- , *Trèfle, 2 tomes* (édition double), Pika Edition, Paris, 2009
- , *Tsubasa Réservoir Chronicle, 9 tomes* (édition double), Pika Edition, Paris, 2013-2015
- , *Tsubasa Réservoir Chronicle, 10 tomes*, Pika Edition, Paris, 2008-2010
- , *Wish, 4 tomes* (nouvelle édition), éditions Tonkam, Paris, 2010-2011
- , *Wish, reste toujours auprès de moi* (artbook), éditions Tonkam, Paris, 2011
- , *X/1999, 9 tomes* (édition double), éditions Tonkam, Paris, 2008-2009
- , *X/1999, X Illustrated Collection 2 Infinity* (artbook), éditions Kadokawa Shoten, Japon, 2005
- , *xxxHolic, 19 tomes*, Pika Edition, Paris, 2004-2011

Gravett Paul, *Manga, soixante ans de bande dessinée japonaise*, éditions du Rocher, Londres, 2004

Webographie

Universalis, « GIGER H. R. - - (1940-2014) », Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 1 avril 2015.

URL : <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/h-r-giger/>

Table des matières

Avant-Propos.....	3
Remerciements.....	5
Introduction.....	6
Chapitre 1 : Le <i>manga</i> , ses origines et son histoire.....	14
I/ Les origines et les codes du <i>manga</i>	14
a) L' <i>ukiyo-e</i>	14
b) Entre tradition japonaise et innovation : Katsushika Hokusai et la <i>Manga</i> , et Kawanabe Kyosai.....	15
c) L'ère des caricaturistes et la montée du <i>manga</i>	17
d) Le père fondateur du <i>manga</i> : Osamu Tezuka.....	20
e) Les codes graphiques du <i>manga</i>	23
II/ Les différents genres du <i>manga</i>	26
a) Le <i>shonen</i>	26
b) Le <i>shojo</i>	30
c) Le <i>seinen</i> , le <i>josei</i> et autres genres mineures.....	34
Chapitre 2 : L'Art Nouveau chez CLAMP.....	39
I/Les Fleurs et les Saisons.....	39
a) Le langage des fleurs.....	39
b) Les quatre saisons.....	44
II/ L'Art Nouveau dans les grandes séries du studio.....	48
a) Le début de leur carrière : <i>RG Veda</i> et <i>Magic Knight Rayearth</i>	48
b) Travaux plus récents : <i>Card Captor Sakura</i> et <i>xxxHolic</i>	52
Chapitre 3 : Les univers de CLAMP.....	59
I/ Diverses inspirations.....	59
a) Autres inspirations occidentales.....	59
b) La tradition, source d'inspiration.....	64
c) La société contemporaine comme moyen d'expression.....	69
II/ Univers graphique et thèmes récurrents.....	75
a) Surcharge des planches : de <i>RG Veda</i> à <i>Card Captor Sakura</i>	75
b) Vers l'épure : de <i>Trèfle</i> à <i>xxxHolic</i>	79
c) Les thèmes dits « clampesques ».....	84

Conclusion.....91
Bibliographie.....95
Webographie.....96