

BOUILLON

Marianne

M2 Recherche Cinéma et audiovisuel

Université Paris 1 Panthéon Sorbonne

Session 1 – 2017-2018

Directeur de Mémoire : M. AMIEL Vincent

**La Bombe Atomique, son Héritage Technologique et Historique : la
Représentation du Corps dans le Cinéma d'Animation Japonais**

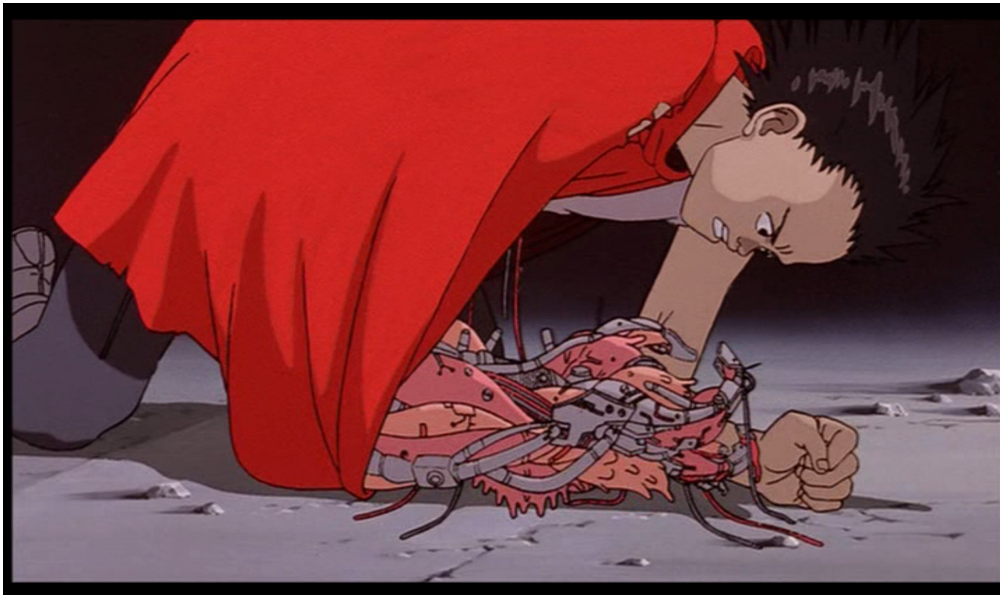


Table des matières

Introduction.....	3
I. La bombe atomique : humiliations historiques, promesses utopiques.....	11
1. L'histoire vécue comme une souffrance.....	13
2. L'histoire nipponne et la perception du corps japonais.....	20
3. Naissance des enfants-bombes : un corps augmenté pour se libérer des oppressions.....	27
II. Le corps dessiné et le traumatisme : cinéma d'animation et mimesis.....	37
1. Cinéma d'animation et incarnation.....	41
2. L'hybride : la vie et la mort dans la figurine d'animation.....	47
3. L'hybride et l'horreur informe : fusion mécanique/organique.....	50
III. Corps souffrants et univers chaotiques.....	56
1. La décadence : le corps, le paysage, la société.....	57
2. Corps monstrueux, consommation et destruction.....	72
IV. Le désastre et ses représentations.....	75
1. Gen d'Hiroshima et l'espoir : remettre l'humain au centre.....	77
2. Akira : l'apocalypse et le divertissement.....	99
3. Apocalypse, destruction et recherche de sens : la naissance du sublime.....	104
Conclusion.....	109
Bibliographie.....	114
Annexes.....	120

Introduction



Fig 1 - Visions d'explosions atomiques. En haut à gauche : Akira ; en haut à droite : Jin-Roh ; en bas à gauche : Gen d'Hiroshima ; en bas à droite : Terror in Resonance.

En 1917, la production d'animation japonaise débuta avec les films de Seitaro Kitayama, un des pionniers du genre, avec des films comme Chiri mo tsumoreba yama to naru ou Sarukani-gassen. Dès lors, l'industrie se développa, mais pendant la Seconde Guerre Mondiale la production d'animés¹ resta majoritairement de la propagande anti-américaine².

Le 6 et 9 août 1945, une bombe atomique s'abattit sur Hiroshima et Nagasaki, tuant 250 000

1 L'animation japonaise se désigne par un nom spécifique : les « animés ». C'est le mot utilisé par les japonais pour qualifier tous les dessins d'animation indépendamment de leur pays d'origine ; à l'inverse, en dehors du Japon, « animés » désigne les productions spécifiquement japonaises. Les animés sont les équivalents cinématographiques des bandes dessinées japonaises, les « mangas ». On remarque d'ailleurs que beaucoup d'animés sont adaptés à partir de mangas.

Source : <http://www.lecinemaestpolitique.fr/quelques-reperes-sur-lanimation-japonaise-histoire-et-representation-des-femmes/> (consulté le 03/01/2018)

2 <http://www.lecinemaestpolitique.fr/quelques-reperes-sur-lanimation-japonaise-histoire-et-representation-des-femmes/> (consulté le 03/01/2018)

personnes³. Le Japon sortit défait et détruit de la guerre, mais parvint malgré tout, le conflit terminé, à devenir le deuxième producteur mondial d'animation derrière les États-Unis, place qu'il occupe toujours aujourd'hui, en 2018⁴.

Actuellement, il s'est écoulé 73 ans, soit presque trois-quarts de siècle depuis les bombardements atomiques. Pourtant, lorsque l'on se penche sur la production audiovisuelle nipponne, et plus particulièrement les films d'animation, l'on constate que les allusions explicites ou implicites à la bombe atomique sont extrêmement récurrentes. Ces allusions prennent des formes très variées, qu'elles soient par l'apparition d'un nuage atomique dans le ciel ou une ligne de dialogue.

Selon Hélène Puisseux⁵, au Japon, l'atome relie le présent et le passé, étant « *vu [...] comme cristallisant des problèmes d'existence, d'adaptation [...], à la fois le moteur et le centre d'une véritable mythologie* ». Cette représentation n'est cependant pas advenue tout de suite après la guerre, mais a été le fruit d'un long processus d'assimilation et de transformation dans l'esprit collectif.

Entre 1945 et 1950, peu de temps après les bombardements, se produisit tout d'abord un temps de « *réflexion, de stupeur, de digestion de l'événement*⁶ ». Les Américains détenaient les documents tournés sur place à Hiroshima et Nagasaki, et la population n'était pas en mesure de se les approprier. Susan Napier⁷, tout en abondant dans le sens d'Hélène Puisseux, souligne cependant la sortie de Godzilla en 1954 d'Ishiro Honda, film qui personnifiait à la fois la bombe atomique et les populations irradiées à travers la figure d'un monstre. Ce film n'appartenait pas au genre de l'animation, mais marqua cependant un tournant dans la représentation du traumatisme nucléaire.

Puis, de 1960 à 1965, selon Hélène Puisseux,

« on assist[a] à une débauche de films fantastiques, aux États-Unis et au Japon, où les monstres de l'espace [étaient] les plus fréquents ennemis. Soit ils cherch[aient] à voler le secret atomique ; soit, le possédant déjà, ils cherch[aient] à l'utiliser pour instaurer leur propre pouvoir sur Terre ; soit, enfin, l'armée américaine utilis[ait] elle-même contre eux sa propre force atomique. Cette série-là illustre bien sûr les épisodes de la « guerre froide »,

3 ZINN Howard, *La bombe. De l'inutilité des bombardements aériens*, Montréal, Lux, coll. « Mémoire des Amériques », 2011

4 <http://www.lecinemaestpolitique.fr/quelques-reperes-sur-lanimation-japonaise-histoire-et-representation-des-femmes/> (consulté le 03/01/2018)

5 PUISEUX Hélène, *L'apocalypse nucléaire et son cinéma*, Broché, 1988, p. 12

6 PUISEUX Hélène, *L'apocalypse nucléaire et son cinéma*, Broché, 1988, p. 12

7 NAPIER Susan, *World War II as Trauma, Memory and Fantasy in Japanese Animation*, The Asia-Pacific Journal, Vol. 3, 2005

ponctuée par les essais atomiques soviétiques, la guerre de Corée, l'affaire des fusées de Cuba [...]»⁸

Advint ensuite une troisième période, de 1965 à 1979. Durant ce laps de temps, la production cinématographique atomique se fit plus présente lorsque les relations entre l'URSS et les Etats-Unis étaient tendues, et plus rare lorsque les accords politiques aboutissaient, désamorçant le péril nucléaire. D'autre part, en 1965, 1970 et 1975, la libération de documents d'archives permit une meilleure connaissance de la catastrophe⁹.

Selon Hélène Puisseux, dans la production japonaise, nous assistons depuis 1979 à une reprise du thème atomique, avec une réutilisation de tous les genres et thèmes des décennies précédentes : *« fantastique [...], informatif, utilisation du passé atomique pour permettre de créer des utopies sociales [...] »* (j'ajouterais cependant que les dystopies sont plus présentes que les utopies, comme nous allons le voir par la suite).

Une fois de plus, cette vision de la chronologie audiovisuelle japonaise est partagée par Susan Napier :

« Les mangas japonais ont souvent revisité la Seconde Guerre Mondiale [...] Depuis les années soixante, les films d'animation et les séries télévisées ont produit quelque-unes de plus mémorables visions de la guerre [...] »¹⁰

Cependant, elle rajoute une précision :

« Mais la guerre, la défaite et la bombe atomique se manifestent également constamment dans des formes plus déplacées, et plus manifestement dans la fétichisation globale de l'apocalypse qui a été un élément essentiel de l'animation japonaise depuis les années 70 jusqu'à aujourd'hui¹¹. »

La fétichisation de l'apocalypse, de la destruction des villes, et plus particulièrement des corps, est à rapprocher de celle de la technologie. Tantôt célébrée, tantôt détestée, cette technologie, liée aux films de science-fiction, est également très présente. Même lorsque ses aspects positifs sont soulignés, les déferlements de violence qu'elle entraîne ne sont jamais très loin, et le corps humain

⁸ PUISEUX Hélène, *L'apocalypse nucléaire et son cinéma*, Broché, 1988, p.12

⁹ Ibid

¹⁰ NAPIER Susan, *World War II as Trauma, Memory and Fantasy in Japanese Animation*, The Asia-Pacific Journal, Vol. 3, 2005

¹¹ Ibid

reçoit ses effets néfastes de plein fouet. Patrick Cherdel le souligne ainsi dans son abécédaire¹² :

« [...] Nombre de [films d'animation japonais] décrivent des mondes où l'intégrité des corps est mise à mal : on n'y compte pas les transformations, métamorphoses, mutations ou mutilations. Ici, les corps des humbles ou des guerriers passent au fil des sabres des samourais ; là [...] les corps de victimes de la guerre sont déchiquetés par les bombes. Ailleurs, ce seront les corps complétés, améliorés ou recomposés par les savants des mondes futuristes, où le commerce des prothèses et le remplacement des organes sont monnaie courante, et où les humains, de plus en plus minoritaires, côtoient des robots, des androïdes et des cyborgs. »

Ainsi, technologie, bombe atomique et violence sur le corps sont trois thèmes intimement liés dans le cinéma d'animation à partir des années 80. Et c'est de ce tronçon chronologique, de 1979 à nos jours, que nous allons extraire les oeuvres étudiées : Akira (1988) de Katsuhiro Ōtomo ; Gen d'Hiroshima (1983) de Mori Masaki ; Jin-Roh, la brigade des loups (1999) de Hiroyuki Okiura ; la série animé Terror in Resonance (2014) de Shinichirō Watanabe ; et enfin la série animée Astro, le petit robot (1980) de Noburo Ishiguro.

Akira (1988) commence en 2019, trente-et-un ans après la destruction de Tokyo par une explosion. Sur les ruines de la ville s'est reconstruite une nouvelle mégalopole, Neo-Tokyo, corrompue et écrasante, sillonnée par de jeunes motards désœuvrés, uniquement intéressés par la bagarre, la drogue et le sexe. Parmi ces derniers se trouvent deux amis d'enfance : Kaneda et Tetsuo, tous deux orphelins. Ils sont inséparables, mais Tetsuo nourrit une certaine jalousie à l'égard de son camarade, qui le domine en caractère.

Parallèlement à cela, l'armée poursuit en grand secret le projet Akira, destiné à développer des pouvoirs chez des sujets pour en faire une arme : ils capturent Tetsuo et se livrent à des expérimentations sur lui. Suite à cela, Tetsuo devient une bombe humaine et se met à tout massacrer sur son passage, provoquant morts et cataclysmes. Le gouvernement japonais tente de le supprimer, sans succès. Alors que Tetsuo s'apprête à tuer Kaneda, sa force libère une énorme quantité d'énergie qui engloutit la ville.

Gen d'Hiroshima (En japonais Hadashi no Gen, littéralement « Gen le va-nu-pieds », 1983) retrace l'histoire d'un petit garçon, Gen, qui vit heureux avec ses parents, son frère et sa sœur,

12 CHERDEL Patrick, *M, comme Manga. Un abécédaire*, Vacarme No.21, 2002-4, p.71-78

malgré les privations liées à la guerre. Sa vie bascule le jour où la bombe atomique tombe : son père, sa sœur et son petit frère meurent dans l'effondrement et l'incendie de la maison consécutifs à l'explosion. Sa mère, enceinte, accouche au milieu de la ville en ruines, et nous suivons Gen tentant de se débrouiller pour survivre avec elle.

Jin-Roh, la brigade des loups (1999) mêle science-fiction et histoire alternative, dans la ville de Tokyo, à la fin des années 50. Suite à la défaite de la guerre et au traumatisme de la bombe, le chômage, des troubles politiques et des mouvements d'opposition se sont mis en place. La ville est secouée par des manifestations et des attentats fomentés par un groupe appelé la Secte. Face à cela, les autorités créent la Police de Sécurité Métropolitaine, une brigade d'élite lourdement armée, dont les soldats portent des armures dernier-cri les faisant ressembler à des robots menaçants.

Lors d'une émeute, le lieutenant Fusé se retrouve face à une jeune fille porteuse d'une bombe. Il est incapable de tirer, et elle se fait exploser sous ses yeux. Traumatisé, le héros décide de rencontrer la sœur de la victime, et se retrouve mêlé à de sombres affaires d'infiltration et de contre-infiltration.

Terror in Resonance (2014) se déroule également à Tokyo et narre, en onze épisodes, les aventures de deux adolescents orphelins. S'étant échappés d'un laboratoire quand ils étaient petits, leurs prénoms se réduisent à des numéros : Twelve et Nine. Décidés à « réveiller le monde » et à révéler au grand jour le programme expérimental qu'ils ont subi, ils jouent au chat et à la souris avec la police en disséminant des bombes artisanales un peu partout dans la ville. Mais la dangerosité de leurs convictions ne se limite pas à cela, puisqu'ils ont dérobé du plutonium dans une centrale nucléaire et menacent de s'en servir. Risa, une jeune fille qui s'est échappée de chez sa mère, se retrouve la complice forcée de leurs manigances.

Un inspecteur qui a passé son enfance à Hiroshima et voue une haine personnelle au nucléaire est chargé de l'enquête, tandis que les autorités japonaises, dépassées par les événements, décident de faire appel aux services secrets américains. A la fin de l'histoire, Nine et Twelve créent une bombe nucléaire mais l'envoient dans la stratosphère, ne faisant donc aucune victime. Nine menace cependant de faire sauter une centrale nucléaire si l'armée américaine ne se retire pas du Japon. Finalement, Twelve est abattu à bout portant par un sniper américain, et Nine meurt des suites des expérimentations subies durant l'enfance.

Astro, le petit robot (En japonais Tetsuwan Atomu, « Le Puissant Atome » ou Astro Boy aux Etats-Unis, titre que nous utiliserons pour plus de commodité) est une série sortie en 1980, de

cinquante-deux épisodes et se déroulant dans un monde futuriste. Suite à la mort de son fils dans un accident de voiture, le professeur Baltus construit un robot-enfant à l'image de ce dernier, doté d'un cœur nucléaire et de différents super-pouvoirs. Nommé Astro, le robot, doué de raison et de sentiment, est guidé par un profond sens de la justice. Pourtant, le professeur Baltus, exaspéré par son incapacité à agir comme un humain, finit par l'abandonner. Astro est capturé par le propriétaire d'un cirque, avant d'être recueilli par le professeur Caudrine. Caudrine fait construire un couple de parents-robots pour Astro, le prend sous son aile et le fait scolariser. Désormais, Astro tentera de se faire accepter dans une société où les robots sont des citoyens de seconde zone, et de protéger les humains des dérives de la technologie.

Sur les cinq œuvres citées, deux prennent pour protagoniste principal un enfant (Gen d'Hiroshima et Astro Boy). Dans Akira et Terror in Resonance, les héros sont des adolescents, et dans Jin-roh, une jeune fille joue le rôle d'un personnage secondaire important. Ces exemples de héros enfants/adolescents ne se limitent pas à ce seul corpus, comme on peut le voir dans Le Tombeau des lucioles (1988) de Isao Takahata, Nausicaa de la vallée du vent (1984) de Hayao Miyazaki, ou plus récemment la femme-enfant du film Dans un recoin de ce monde (2017) de Sunao Katabuchi (ces films ne traitent pas forcément de la technologie mais traitent bien de la bombe atomique). Dans l'intégralité du corpus, on remarque également des symboles enfantins au niveau des décors ou de certains objets-clés liés à l'intrigue.

En outre, apparaît de manière récurrente une utilisation de l'enfant-messie : un personnage jeune incarne un système de valeurs positives liées à des considérations spirituelles. L'enfant ou l'adolescent deviennent des sortes de guides, chargés de montrer aux adultes et à la société le chemin à suivre. Cette sorte d'autonomie et de puissance de l'enfant, mais aussi d'abandon de la part des adultes, est caractérisée par l'absence de parents : la majorité des personnages sont orphelins ou le deviennent au cours de l'histoire.

La parentalité est, d'autre part, à rapprocher de la notion plus globale d'autorité : à l'exception de Gen d'Hiroshima, les personnages ont une relation compliquée à la hiérarchie, qu'elle soit au sein de la cellule familiale (Risa dans Terror in Resonance) ou liée à un gouvernement oppressif. Ce gouvernement oppressif peut renvoyer aux autorités japonaises, mais à l'exception d'Astro Boy, il se mêle toujours à des références sur l'interventionnisme américain.

On remarque également que la notion de gouvernements corrompus, oppressifs ou incompetents est ramenée, dans Akira, Terror in resonance, Jin-Roh et Astro Boy, à des programmes technologiques/scientifiques et des expérimentations en laboratoire, qui aboutissent souvent à des transformations corporelles monstrueuses (Tetsuo dans Akira qui devient une bombe humaine, Fusé

dans Jin-Roh qui enfile une armure de combat le transformant en machine à tuer).

Akira, Jin-Roh et Astro Boy comportent tous les trois des personnages robots ou des hybrides. Parfois, comme dans Akira ou Terror in Resonance, les problèmes identitaires liés à cela se traduisent par une absence de patronymes : certains personnages n'ont pas de prénoms ou sont désignés par des chiffres. Ils évoluent le plus souvent dans une grande ville, cadre où la technologie est à la fois glorifiée et aliénante : les immeubles, bardés d'écrans, deviennent gigantesques et écrasants, les autorités, armées jusqu'aux dents, n'hésitent pas à réprimer la population. Ainsi, Akira et Jin-Roh comportent des manifestations très musclées, et tous les films du corpus comportent des blessures physiques, des scènes de tueries, et, à l'exception d'Astro Boy, une explosion nucléaire, le tout accompagné de références récurrentes à la Seconde Guerre Mondiale.



Fig 2 - Visions de l'autorité. Bande du haut : Akira. Bande du bas : Terror in Resonance.

Ce premier bilan soulève plusieurs questions et paradoxes.

Pourquoi le Japon, troisième économie mondiale¹³ où une grande partie de la population n'a pas connu la guerre¹⁴, continue-t-il d'être obsédé dans sa production audiovisuelle par la bombe atomique, et hanté par son histoire ? Pourquoi tant d'effusions de violence sur le corps humain ? Pour quelles raisons, dans les films d'animation, la technologie est-elle tiraillée entre glorification et avilissement ? Qu'est-ce qui explique que ces questions soient particulièrement évoquées dans les

13 http://www.lemonde.fr/economie/article/2017/08/14/la-croissance-japonaise-profite-de-l-embellie-mondiale_5172155_3234.html (consulté le 03/01/2018)

14 <http://quotidienne- agora.fr/japon-rennaissance-vieillessement/> (consulté le 03/01/2018)

animés ? En quoi l'animation peut-elle être plus intéressante que d'autres formats pour aborder ces thèmes très chargés ?

Survient également une autre remarque : à l'exception de Gen d'Hiroshima, film biographique/historique, tous ces films usent, en plus ou moins grandes quantités, de codes de la science-fiction. En vertu de quoi ce genre particulier est-il pertinent pour explorer l'Histoire et les traumatismes qu'elle contient ?

La bombe atomique et l'enfance, l'enfance et la violence, voici des couples de thèmes étranges. Et pourtant, c'est également une constante dans le corpus, et une énigme que nous allons devoir élucider : Pourquoi la bombe atomique et sa violence sont-elles souvent associées à la figure enfantine, voire adolescente ?

Enfin, se pose une dernière question, qui sera sans doute la plus difficile à résoudre : malgré son cortège d'horreurs et de traumatismes, la violence de la bombe est parfois rattachée à une forme de jouissance, de sublime ou de divertissement, comme c'est le cas dans Akira ou Terror in Resonance. Comment cela peut-il s'expliquer ?

C'est à toutes ces questions que nous proposons de répondre, en mêlant différents axes d'analyse :

* analyse scénaristique et historique (comment à travers les dialogues et la trame narrative, les films s'inscrivent-ils dans une mythologie du corps de la Seconde Guerre Mondiale),

*analyse esthétique et technique (comment les caractéristiques de l'animation permettent-elles de représenter le corps japonais, social et individuel face à la technologie héritée de l'atome),

*analyse sémiotique et sociologique (quels sont les systèmes de signes et symboles employés, notamment dans la figure du corps enfantin, et à quoi renvoient-ils),

*analyse esthétique et politique (comment la façon de montrer ou de cacher les blessures de la bombe et de la domination américaine peut relever de la censure, ou de la démarche militante),

*analyse psychanalytique et esthétique (en quoi la technologie est-elle montrée à la fois comme promesse de puissance et affaiblissement du sujet),

*analyse esthétique et philosophique (en quoi la bombe atomique et la destruction des corps

renvoient-elles au divertissement ou au sublime).

I) La bombe atomique : humiliations historiques, promesses utopiques

« Et voilà leur cauchemar. Ils avaient peur ! Tellement peur qu'ils l'ont enterré pour le cacher ! Oubliant honte et honneur, ils ont rejeté la science et la civilisation qu'ils avaient créées ! Ils ont refermé à la hâte la boîte de terreur qu'ils avaient ouverte ! » (Akira)

« Tu as accepté de t'occuper de ce cas en tant qu'enfant de la bombe atomique ? » (Terror in Resonance)

Contrairement à l'Occident, essentiellement fondé sur l'écriture, le Japon est une culture picto-centrée, et possède depuis longtemps une tradition narrative fondée sur l'image. L'origine des histoires dessinées remonte au moins jusqu'au X^{ème} siècle, où des peintures en rouleau représentaient l'aristocratie sous forme de bêtes, et continua au XI^{ème} et XII^{ème} siècle avec des récits incluant à la fois des textes et des illustrations. A partir du XVIII^{ème} siècle, le développement de l'imprimerie permit le développement de livres illustrés avec des dialogues, traitant d'aventures, de romances ou de surnaturel. Ces livres illustrés, les *kibyoshi*, sont considérés par beaucoup de spécialistes japonais comme étant les ancêtres des mangas japonais, qui donnèrent eux-mêmes naissance par la suite au cinéma d'animation¹⁵.

Si le cinéma aux acteurs de chair et d'os sous-entend un certain réalisme et une trajectoire cohérente du contenu et du contenant, le cinéma d'animation ouvre un champ des possibles infini : recréant le monde de fond en comble, y compris des choses élémentaires comme la mort, la matière, le temps ou la gravité, il questionne nos attentes relatives au « normal » ou au « réel », flirtant avec le rêve et l'inconscient. Les éléments qui le composent ne sont cependant pas complètement déconnectés de la réalité : nés de bouleversements historiques, ils furent façonnés par la perception que les Japonais eurent de ces événements¹⁶.

Selon Henry Rousso, à priori, Histoire et mémoire sont deux perceptions différentes du passé. Alors que la mémoire est un vécu en perpétuelle évolution, l'Histoire est une reconstruction savante et durable¹⁷. Les œuvres audiovisuelles n'échappent pas à la question de cette distinction problématique. Mais pour certains universitaires, cette classification est peu pertinente. Susan

15 NAPIER Susan, *The Problem of Existence in Japanese Animation*, Proceedings of the American Philosophical Society, Vol. 149, No.1, mars 2005, p.72-79

16 Ibid

17 ROUSSO Henry, *Le syndrome de Vichy, de 1944 à nos jours*, Seuil, 1987, p.10-11

Napier le souligne en citant Lisa Yoneyama :

« Dans son livre *Hiroshima Traces*¹⁸, Lisa Yoneyama évoque comment les récents travaux universitaires ont tendu à définir la Mémoire en opposition avec l'Histoire, suggérant que la « Mémoire a souvent été associée avec le mythe ou la fiction et mise en contraste avec l'Histoire comme écrite par des professionnels. » Yoneyama problématise elle-même cette opposition en tant que « fausse dichotomie », déclarant que « la production de savoir à propos du passé...est toujours mêlée à l'exercice du pouvoir et est toujours accompagnée d'éléments de répression ». Elle exhorte ses lecteurs à garder en mémoire que « nous commençons nos investigations dans le passé avec la conscience que la « réalité » historique ne peut nous être accessible qu'à travers la médiation de catégories données de représentation et des processus de signification ¹⁹»

Pour résumer, on pourrait dire qu'on ne recrée jamais le passé, mais une image du passé, supprimant les éléments qui nous dérangent, accentuant ceux qui servent notre propos. Dans cette optique, l'animation s'avère particulièrement intéressante comme outil pédagogique car elle « permet à l'histoire et à la mémoire de se transformer en mythe, voire en fantastique, créant pour le spectateur une expérience permettant une réflexion sur un traumatisme historique. ²⁰»

Si l'animation est le médium idéal pour recréer l'Histoire, que dire de la science-fiction ? Cette catégorie audiovisuelle est particulièrement intéressante, car elle appartient pleinement au courant postmoderne : son esthétique supprime un sens de l'histoire avec une surcharge de sensations interagissant avec des surfaces diverses. Dans les films de cyborg et de science-fiction, la surface première est la machine²¹.

Ces histoires, qui imaginent un espace-temps autre que le *ici et maintenant*, mettent généralement en premier plan le thème de la technologie²². Bien que se projetant dans le futur, la science-fiction a pour but de « défamiliariser et de restructurer l'expérience de notre propre présent ²⁴». Pour cela, elle utilise des codes spécifiques, différents des autres procédés de

18 YONEYAMA Lisa, *Hiroshima Traces – Time, Space and the Dialectics of Memory*, University of California Press, 1999

19 NAPIER Susan, *World War II as Trauma, Memory and Fantasy in Japanese Animation*, *The Asia-Pacific Journal*, Vol. 3, 2005

20 Ibid

21 JAMESON Fredric, *Progress Versus Utopia ; or, Can We Imagine the Future ?*, *Science Fiction Studies*, Vol. 9, 1982

22 Cyborg Violence: Bursting Borders and Bodies with Queer Machines Author(s): Anne Allison Source: *Cultural Anthropology*, Vol. 16, No. 2 (May, 2001), pp. 237-265 Published by: Wiley on behalf of the American Anthropological Association

23 Ibid

24 Ibid

défamiliarisation trouvables dans d'autres genres audiovisuels²⁵

Comme nous l'avons expliqué précédemment, l'originalité des films japonais réside dans l'animation et la science-fiction pour réexplorer le passé, mais également dans le fait que cette réexploration prend place au sein du corps humain lui-même, qui devient le dépositaire de la mémoire. Patrick Cherdel en résume très bien les enjeux :

« On peut sans doute lier ce souci de représenter un corps ainsi mis à mal au contexte historique dans lequel s'est développé le manga : celui d'un Japon pris entre l'effroi post-atomique et le déferlement de corps mercantilisés consécutif à l'américanisation de l'après-guerre. Le manga exhibe ces contradictions, les pousse à leur limite, comme pour mieux poser la question de la survie de l'esprit, à titre à la fois collectif et individuel. [...] Confronté à un monde où les frontières du corps sont de plus en plus incertaines, le personnage manga part à la recherche de son âme, de son nom [...] et de sa mémoire cachée au-delà des limites du corps. »²⁶

Ainsi, comme beaucoup de films d'animation semblables, les œuvres étudiées ici se montrent complexes à saisir au niveau de leur contenu. Elles font en effet appel, à travers le corps, à une large palette de références historiques et politiques, difficilement discernable pour qui ne s'est pas penché, même brièvement, sur l'Histoire du Japon. Il convient donc de tracer une chronologie rapide des grands événements qui ont modelé l'imaginaire collectif, et de comprendre comment cette imaginaire est lié à une force de violence et de traumatisme historique.

1) L'histoire vécue comme une souffrance

« Ceci est un détonateur. Malheureusement, il n'y a plus de bombe atomique, mais dans le pays, un grand nombre d'infrastructures l'égalent en puissance. Et justement, nous avons placé une bombe dans une des centrales nucléaires. Si l'armée américaine ne se retire pas, je la ferai exploser ! » (Terror in Resonance)

« Quand j'étais petit, les jeunes jetaient des pierres aux forces de l'ordre et se battaient contre le pays. Aujourd'hui, on considère Sphinge comme des terroristes, mais dans une autre époque, on les appellerait peut-être autrement. » (Terror in Resonance)

25 ALLISON Anne, *Cyborg Violence : Bursting Borders and Bodies with Queer Machines*, Cultural Anthropology, Vol. 16, N°2, mai 2001, p 237-265

26 CHERDEL Patrick, *M, comme Manga. Un abécédaire*, Vacarme No.21, 2002-4, p.71-78

Si l'année 1945 fut celle des bombardements atomiques, elle fut également celle, d'après les mots de Pierre Pigot, des incessants bombardements américains sur les villes japonaises. Le 10 mars notamment, un raid de B-29 américains sur Tokyo fit en une seule nuit plus de cent mille morts, soit presque autant que les victimes d'Hiroshima. Les survivants évoquèrent des « tornades de feu ²⁷».

Au traumatisme de la destruction des villes s'ajouta un traumatisme d'ordre culturel. En effet, après la défaite, l'identité japonaise, sous la coupe américaine, fut cruellement remise en question, et avec elle un grand nombre de valeurs qui la constituaient, comme les traditions ancestrales ou la divinisation de l'empereur. Pierre Pigot émet l'hypothèse que cette élimination brutale fut la cause d'un « vide idéologique » très difficile à supporter pour la population : à la fin des années 40, le taux de suicide chez les adolescents japonais explosa²⁸.

Le sentiment de dépossession se concrétisa derechef en 1960, quand fut signé le Traité de Coopération Mutuelle et de Sécurité entre les Etats-Unis et le Japon, traité dont l'étude avait déjà déclenché des empoignades passionnées à la Diète japonaise à partir de 1952. Suite à cela, des manifestations très violentes éclatèrent, principalement à Tokyo. Lors d'une de ces manifestations, un étudiant fut tué devant la Diète par la police²⁹.

A partir de 1964, les choses semblèrent en apparence aller mieux. Tokyo traversa de profondes transformations pour accueillir les Jeux Olympiques, et ces transformations se répercutèrent sur la société dans son ensemble : les Japonais commençaient à croire qu'ils allaient pouvoir tirer un trait sur la dévastation et la culpabilité de la guerre³⁰.

Mais pour l'écrivain Kenzaburô Ôé, cet optimisme n'était qu'aveuglement :

« [...] aussitôt après la fin des hostilités, la vie du peuple japonais s'est organisée selon un mode « centrifuge » : les gens se sont enfuis à la périphérie d'un cercle ayant pour centre les misères de la guerre, afin de tenir celles-ci à distance. Or aujourd'hui [en 1965], avec la prospérité de la société de consommation, s'est édifiée une pyramide à la base de laquelle on a rejeté les horreurs de la guerre pour fuir encore et toujours plus haut, vers un sommet matérialisé par les jeux Olympiques de Tokyo. Cependant, la cavité ténébreuse située à l'intérieur de cette pyramide n'a jamais été entièrement comblée. Là continue d'exister le désastre humain d'Hiroshima. ³¹ »

27 PIGOT Pierre, *Apocalypse Manga*, Perspectives critiques, Presses universitaires de France, 2013, p. 26-27-34

28 Ibid

29 <https://www.japantimes.co.jp/opinion/2007/02/04/commentary/whatever-befell-japans-heady-60s-hopes/#.WjKORnkiGpo>
Whatever-befell-japans-heady'60 hopes ? By Roger Pulvers on the Japan Times 4 février 2007 (consulté le 03/01/2018)

30 Ibid

31 OE Kenzaburo, Gallimard, 2012

Cette remise en cause de la société se retrouva de manière globale dans une industrie artistique florissante. Une nouvelle génération de réalisateurs, avec pour chef de file Nagisa Oshima, remit en question certaines des institutions sociales japonaises, jusque là sanctifiées. Dans Contes cruels de la jeunesse (1960) ou Journal d'un voleur de Shinjuku (1969), Oshima parle de l'amour et de la violence de la jeunesse, la dépeignant en rébellion par rapport aux anciennes générations, jugées castratrices et responsables de la défaite du Japon. De son côté Masaki Kobayashi, dans sa trilogie de neuf heures, La Condition de l'homme (1959-1961), tenta de raconter la véritable histoire de la guerre et son impact sur ceux qui avaient dû la subir³².

Cette libération de la parole et de l'art pouvait faire songer qu'un nouveau modèle social allait se mettre en place. Malheureusement, une nouvelle vague de violence commença en 1967, date à laquelle un étudiant fut tué une fois de plus, lors d'une manifestation contre la guerre au Viêt Nam. Moins d'un après, trois mille personnes manifestèrent contre l'utilisation de l'aéroport d'Osaka par les autorités américaines³³.

En 1968, l'économie était florissante, et des prédictions annonçaient que le Japon allait devenir la première puissance mondiale. Il semblait temps, une fois de plus, de reformer la société japonaise. Pourtant cet espoir échoua. Le gouvernement estimait en effet que le goût du sacrifice devait être maintenu, et que la répression des libertés individuelles et collectives étaient nécessaires pour le bien de la croissance industrielle et économique³⁴.

Cet état d'esprit se poursuivit dans les années 80, où l'on pouvait observer des émissions télévisées obsédées par la situation du Japon. Peu importe la chaîne sur laquelle on se trouvait, des experts martelaient que la société japonaise était « la meilleure des sociétés possibles ». Le pays semblait virtuellement débarrassé de tous les problèmes sociaux et sur le point de détrôner les Etats-Unis en tant que superpuissance économique. La réalité était cependant moins reluisante et les individus souffraient d'une réelle pression sociale, ces problèmes n'étant cependant pas les seuls à être passés sous silence : ainsi, dans les manuels scolaires, la question de la responsabilité du Japon dans les crimes de guerre était soigneusement ignorée par le gouvernement³⁵.

Les années 80 correspondent également au développement du nucléaire au Japon, dans la lignée du discours « Atom for peace » prononcé par Eisenhower aux Nations Unies en 1951. Cette proposition visait à recréer une légitimité démocratique de la part des Etats-Unis après les

32 <https://www.japantimes.co.jp/opinion/2007/02/04/commentary/whatever-befell-japans-heady-60s-hopes/#.WjKORnkiGpo>
Whatever-befell-japans-heady'60 hopes ? By Roger Pulvers on the Japan Times 4 février 2007 (consulté le 03/01/2018)

33 Ibid

34 Ibid

35 <https://www.japantimes.co.jp/opinion/2007/01/21/opinion/ah-those-good-old-bad-old-80s-days/> (consulté le 03/01/2018)

bombardements atomiques, à rompre l'association de l'atome avec la guerre et à développer la coopération avec le Japon dans la recherche d'énergies propres et pacifiques. Un budget pour la développement nucléaire fut voté à la Diète, et malgré une opposition de la population, le gouvernement commença un ambitieux plan de construction de centrales nucléaires³⁶.

Cet apparent optimisme des institutions pour le progrès et le bien du peuple, la propreté et l'inhumanité du nucléaire fut cependant démenti par deux événements à l'étranger, qui provoquèrent un émoi tant à au niveau international qu'au Japon : la catastrophe de Tchernobyl en 1986, et le massacre de Tiannamen en 1989, qui montraient respectivement les dérives de la technologie et du pouvoir³⁷.

Par la suite, dans les années 90, trois grandes violences ébranlèrent une fois de plus le Japon : la crise financière (une remise en cause de la supériorité économique du pays) ; le séisme de Kobe en 1995 (une prise de conscience par la population du mythe de la « préparation unique à la catastrophe » du pays et de l'incompétence des autorités), et les attaques au sarin dans le métro³⁸.

Il faudrait bien évidemment ajouter à cette liste la catastrophe de Fukushima en 2011, qui réamorça complètement l'angoisse du nucléaire pour toute une partie de la population et une méfiance vis-à-vis des institutions. Cependant, dans notre corpus, seul Terror in Resonance a été réalisé après cette date (en 2014), nous ne nous attarderons donc pas sur l'incidence de cet événement⁴⁰.

Défiance et oppression des institutions, manifestations violentes, opposants tués par des policiers, catastrophe nucléaire, ville bombardée, angoisse de la vie moderne, soumission à un ennemi (le plus souvent américain) : voilà des clés thématiques qui permettent d'appréhender l'histoire du Japon et les idées véhiculées dans les film du corpus. Que nous disent toutes ces idées ? Comme le soulignent Axel Guïoux, Evelyne Lasserre et Jérôme Goffette :

36 PIZZICONI Barbara, *Japanese discourses on nuclear power in the aftermath of the Fukushima disaster*, SOAS, University of London, p.2-4

37 <https://www.japantimes.co.jp/opinion/2007/01/21/opinion/ah-those-good-old-bad-old-80s-days/> (consulté le 03/01/2018)

38 <https://www.japantimes.co.jp/opinion/2007/01/28/opinion/more-than-money-was-found-wanting-in-the-lost-decade/> (consulté le 03/01/2018)

39 Beaucoup de membres de la secte d'Aum Shinrikyo, dont l'attentat de 1995 fit 12 morts et des milliers de blessés, étaient des gens très cultivés provenant de hautes écoles de science et d'ingénierie, passionnés de science-fiction. Rejetant un monde jugé matérialiste, la secte prétendait préparer des armes nucléaires. L'incident traumatisa la société japonaise et complexifia d'autant plus son rapport à la science et à la technologie (Source : MESCALLADO Ray, « Otaku Nation », *Science Fiction Studies*, Vol. 27, No. 1, On Global Science Fiction - Part 2, 2000, p. 132-146)

40 Malgré tout, il est tout à fait possible, avec les films d'animation sortis récemment, de trouver des allusions à cet incident, notamment dans Your Name de Makoto Shinkai (2016) où les allusions à ce traumatisme et le rapprochement avec les bombardements sont explicites.

« Dans la majorité de ces imaginaires où se déploient les alliages humain-machine, l'Histoire est vécue comme une souffrance, comme un héritage marqué par la destruction, la guerre, la peur de l'étranger ou la menace d'un effondrement écologique.⁴¹ »

Ainsi, corps violenté et corps reconstruit/augmenté à partir de la mémoire de l'atome, de l'après-guerre, et de l'américanisation sont deux facettes d'une seule et même médaille. Ces thèmes sont exploités de manière particulièrement poussés dans les films Jin-Roh et Akira, qui commencent tous deux par une image de destruction atomique.

Jin-Roh commence par un carton noir, où est écrite une phrase sibylline : « On dirait un loup, c'est un loup, il a donc été banni ». Immédiatement, nous basculons sur l'image d'archive célèbre en noir et blanc de l'explosion nucléaire à Hiroshima. La photo étant fixe, nous entendons juste le son de la déflagration. Puis, commencent à défiler des photos en noir et blanc d'Hiroshima sur lesquelles on a rajouté des personnages dessinés : la fiction se mêle progressivement au réel. Une voix off sèche égrène des événements, les uns après les autres :

« Dix ans après la grande défaite, le pays émerge du chaos créé par l'occupant. La réorganisation forcée, connue sous le nom de l' « Ère de la croissance », rompt l'isolement du pays mais engendre aussi des problèmes sociaux. Le chômage augmente de façon spectaculaire. La surpopulation des villes favorise la criminalité. Mais surtout, l'ascension de forces anti-gouvernementales que la police ne peut contrôler suscite de graves troubles sociaux.

Pour éviter de faire appel à l'armée et freiner les ambitions de la police, le gouvernement choisit une troisième voie. Une force dotée d'armes et de pouvoirs particuliers et agissant uniquement à Tokyo. Mobile et lourdement armée, cette troisième force s'impose comme la gardienne de l'ordre public.

Mais la situation change radicalement. Les partis d'opposition sont interdits. Ils se dissolvent, puis renaissent sous la forme d'un groupe de rebelles appelé « La Secte ». Les affrontements entre la Secte et les Panzer, unité de choc de la POSEM, mettent la ville à feu et à sang. Alors que la population rêve de prospérité, l'Unité Panzer et la Secte sont de plus en plus isolées. Les Panzer combattent sans relâche. Mais la mission de ces hommes d'élite touche bientôt à sa fin. Ils sont sur le point de remplir leur ultime contrat. »

41 GUIOUX Axel, LASSERRE Evelyne et GOFFETTE Jérôme, *Cyborg : approche anthropologique de l'hybridité corporelle biomécanique : Note de recherche*, Anthropologie et Sociétés No.283, 2004, p.187-204, p.195-200

Au fur et à mesure que la voix off nous raconte tout cela, différentes images fixes en noir et blanc nous sont montrées. Tout d'abord une parade militaire ; puis des enfants attroupés autour d'une voiture américaine ; des soldats américains examinant un étalage d'objets tenu dans la rue par un père de famille au visage abattu, assis par terre avec son petit garçon, visiblement épuisé. Vient ensuite une image fixe de Japonais s'agrippant à un tramway bondé aux flancs noircis, dans un paysage de destruction (en arrière-plan, nous pouvons voir un autre tramway, complètement détruit). Arrive une image fixe d'une foule grouillante dans un marché (noir?), puis un bâtiment sévère en construction. Les plans suivants montrent une ville détruite, qui ne semble se reconstruire que pour s'enlaidir : des maisons traditionnelles surplombées de cheminées crachant de la fumée noire et entourées de pylônes électriques, des soldats sur un tank, devant les ruines d'un bâtiment. On nous montre un homme misérable accroupi dans la rue, au milieu des jambes des passants, des barres d'immeubles sordides entourées de grilles et de fils électriques.

A partir du moment où la voix off évoque la criminalité, les images s'emballent et semblent devenir progressivement de plus en plus violentes, et parfois plus difficiles à analyser. Nous voyons une image fixe d'un déraillement de train, le feu et la fumée étant réduites à des taches blanches et noires. Nous arrivons sur un plan de grand ensemble d'une rue aux immeubles carbonisés, envahie par la fumée. Nous voyons ensuite un plan d'ensemble d'une rue avec une voiture en feu. Un homme inconscient gît sur la route, secouru par un passant.

Des incendies à l'homme inconscient, nous passons de l'homme inconscient à un cadavre baigné de sang dans la rue, visiblement tué au couteau, entouré par la police.

Advient une image d'hommes politiques à la Diète japonaise, apparemment sur le point de se battre, puis des hommes accompagnés de policiers sortant d'une entrée, entourés de toutes parts par la foule. Nous arrivons sur une image fixe en contre-plongée d'un drapeau frappé d'un écusson avec un loup monstrueux, puis sur une nouvelle parade militaire, cette fois-ci avec des tanks futuristes.

Surgit un plan de militaires au milieu d'escadrons de soldats vêtus d'armures de haute technologie les faisant ressembler à des robots. Un plan fixe rapproché poitrine, en légère plongée, nous montre quelques soldats. Ils portent des masques qui remplacent leurs yeux par des lumières blanches, leur donnant un aspect terrifiant.

Nous voyons des soldats en armure lourdement armés autour d'un tank, puis des manifestants arrêtés par des policiers, des opposants dans un appartement avec des fusils. Arrive une image d'opposants armés derrière une barricade, une barricade défoncée par un tank, un soldat qui s'avance au milieu des cadavres. La moitié de l'image est noire.

Les plans suivants sont composés de soldats en armures, dans une rue jonchée de débris et de cadavres, puis de soldats en train d'évacuer les corps.

Plusieurs images à la cadence très lente montrent un soldat de dos, qui tire sur un manifestant. Une image noire entre chaque photogramme crée un effet de « clignotement ». Le soldat se retrouve subitement en plan poitrine et se tourne vers nous, toujours avec une animation clignotante. Un fondu au noir nous amène sur une foule manifestant devant le bâtiment de la Diète nationale, puis sur des manifestations et des plans d'encombres routiers à côté du tramway.

Arrive un plan d'hommes attablés, riant et buvant (que nous supposons être les soldats, l'élite profitant du système), suivi d'un bâtiment sur lequel vient se rajouter en surimpression le blason du loup avec trois têtes et deux queues, dont les extrémités se terminent par des serpents. Devant le blason vient se glisser l'ombre chinoise d'un soldat en armure, dont seuls les yeux rouges sont visibles. La « caméra » fait finalement un travelling arrière, révélant le soldat en pied. Le blason se transforme en pleine lune.

La destruction du Japon après la bombe atomique, la reconstruction du pays dans un cortège de sang et de brutalité, comme si la violence ne pouvait engendrer que plus de violence, voilà un des premiers éléments qui surgit de cet extrait.

Le deuxième élément clé concerne différentes problématiques relatives au corps. L'image d'un soldat américain penché sur un Japonais recroquevillé traduit avec concision le sentiment de faiblesse et d'humiliation que le pays ressentit après la guerre.

Dans la deuxième partie de l'extrait, alors que la présence oppressante des Américains disparaît, elle est remplacée par des autorités japonaises aux corps augmentés par des armures. Toute aussi puissante, mais aussi toute aussi cruelle, cette nouvelle force est montrée comme une machine sans pitié qui exécute froidement les ordres et les opposants. On assiste donc à un double mouvement : un corps national humilié après la défaite, mais qui grâce à la technologie, réussit à retrouver une superbe pour résoudre les problèmes sociaux du pays. Cette technologie n'est cependant qu'un leurre et transforme l'homme en monstre, le dépouillant de son humanité.

Pour comprendre ces différents mouvements, il est nécessaire de se pencher une fois de plus sur l'histoire du Japon, mais cette fois-ci en se concentrant sur le corps.

2) L'histoire nipponne et la perception du corps japonais

« On n'est pas en cours de biologie » (Akira)

Comme dans toutes les cultures, le corps joue un enjeu crucial au Japon. Intimement lié à l'histoire, à la politique du pays et aux croyances, il est le réceptacle de tous les fantasmes, utopies et angoisses⁴².

Le Japon s'est dans un premier temps défini comme un pays isolé, aux ports fermés par des chaînes⁴³. Mais au début de l'ère Meiji, le pays initia son occidentalisation. Ce contact avec l'étranger fut brutal, car il entraîna la confrontation avec des corps autres. Les Européens et les Américains étudièrent le corps nippon, traquant les caractéristiques spécifiques et les différences anatomiques⁴⁴.

Très vite, les Occidentaux, dans une vision orientaliste ou colonialiste, mais toujours raciste, considérèrent les Japonais comme des singes ou des poupées séduisantes⁴⁵.

Les Japonais eux-mêmes souffrirent bien vite de ce regard méprisant et d'un sentiment d'infériorité en comparaison des autres ethnies occidentales, jugées plus grandes, plus belles ou plus athlétiques⁴⁶. Ces sentiments sont exprimés dans une lettre envoyée par un Japonais à son épouse, depuis Londres, le 22 janvier 1901 :

« Quant aux Japonais, qu'ils se mettent en habit ou qu'ils portent la redingote, ils n'ont aucune allure. Tant que j'étais au Japon, je n'avais pas conscience de la couleur de notre peau, mais depuis que je suis ici, je suis dépité de me voir si jaune. En plus, je suis petit. Jusqu'à présent, je n'ai rencontré personne qui soit plus petit que moi. Par-dessus le marché, je ne suis pas large d'épaules. Quand j'aperçois au coin d'une rue un individu bizarre de petite taille et laid, c'est ma propre image dont une vitrine me renvoie le reflet⁴⁷ »

Quelques mois plus tard, voilà ce qu'écrivait un journaliste japonais dans un quotidien, à propos du rêve mêlé de crainte qu'il avait d'améliorer la « race » nipponne :

42 KOBER Marc, *Récits du corps au Japon*, Itinéraires, 2011

43 Ibid

44 Ibid

45 LOZERAND Emmanuel, *Manger et souffrir. Expériences du corps dans la littérature japonaise moderne*, Itinéraires, 2011

46 Ibid

47 SOSEKI Natsume, *Lettre à Kyô* du 22 janvier 1901, dans Natsume Sôseki, *Sôseki shokan-shû*, Tôkyô, Iwanami bunko, 1990, p. 78. Trad. par Élisabeth Suetsugu dans *Haltes en Mandchourie et en Corée*, précédé de *Textes londoniens*, Paris, La Quinzaine littéraire, Louis Vuitton, 1997, p. 110.

« [...] il me revient que l'an passé on a fait grand cas du problème de l'amélioration de la race humaine. Si l'on peut améliorer les humains comme on améliore les bœufs, d'ici quelques années les Japonais auront de grands corps qui ne céderont en rien à ceux des Occidentaux, on obtiendra ainsi une race forte, qui ignorera la maladie, [...] une race rentable économiquement. Mais alors la saveur singulière à la nature innée des Japonais subsistera-t-elle encore ? Je n'en suis pas certain ⁴⁸ »

L'expression de « race rentable », glaçante, annonçait d'autres changements caractéristiques de cette période : le corps relié à des impératifs économiques, une emprise nouvelle de la technique et des machines (train, électricité, etc...) ainsi qu'une action accrue de l'État sur le corps des citoyens⁴⁹.

Il est en effet important de préciser que dans la société japonaise, comme dans beaucoup d'autres sociétés d'ailleurs, corps individuel et corps social/politique sont intimement liés. Aby Warburg l'avait nettement souligné, dans la planche 79 de son *Atlas Mnémosyne* : à côté d'une image évoquant le pouvoir spirituel (l'Eglise du pape Pie XI) et une autre évoquant pouvoir temporel (l'Italie fasciste de Mussolini), il avait placé deux illustrations de hara-kiri et de supplice japonais. Ce montage temporel à priori incongru exprimait l'idée suivante : la violence d'Etat, qu'elle soit en temps de paix ou en temps de guerre, et lorsqu'elle considère le corps individuel comme une particule indissociable d'un organisme global (la nation), ne laisse jamais le corps des citoyens au repos. Elle même place les citoyens dans des conditions où ils vont accomplir d'eux-mêmes le supplice de leurs corps ⁵⁰.

Supplice provoqué par l'État japonais, mais également supplice du corps écrasé par l'envahisseur : après la défaite du Japon en 1945, l'ouverture initiale du pays se renouvela de façon radicale avec l'occupation américaine. Cette présence étrangère renforça le sentiment d'infériorité qui était déjà en germe auparavant⁵¹.

La Conférence de Postdam (1945) fut particulièrement sujette à beaucoup de rancœur : sa conséquence principale fut la réécriture de la constitution japonaise. Les Japonais durent renoncer à la guerre, à la force, c'est-à-dire à leur armée, et furent placés sous la tutelle des États-Unis. En résultèrent de profonds sentiments de vulnérabilité, de désarmement, de victimisation et

48 MASAOKA Shiki, *Bokujû itteki*, Tôkyô, Iwanami bunko, 1999, p. 142-144.

49 LOZERAND Emmanuel, *Manger et souffrir. Expériences du corps dans la littérature japonaise moderne*, Itinéraires, 2011

50 Pierre Pigot *Apocalypse Manga*, Perspectives critiques, Presses universitaires de France, 2013 p 26-27-34

51 KOBER Marc, *Récits du corps au Japon*, Itinéraires, 2011

d'humiliation⁵².

Dès lors, les Japonais considèrent leurs corps comme indignes, inférieurs technologiquement, et beaucoup de récits d'après-guerre évoquent ces sentiments. Ôe Kenzaburô dans *Gibier d'élevage* raconte l'histoire d'un soldat noir tombé du ciel dans un village japonais, traduisant l'impression de la puissance physique de l'ennemi. Nosaka Akiyuki, dans *Les Algues d'Amérique*, évoque l'inégalité physique, la défaite et la débâcle virile.

Il est intéressant de voir que cette idée de supériorité des Américains se retrouve dans tous les films du corpus que nous allons étudier. Dans la mini-série Terror in Resonance, plusieurs séquences vont référence à l'emprise des Etats-Unis sur le Japon. La première se trouve à 3 minutes, dans l'épisode 6.

Nous assistons tout d'abord à une réunion d'experts et de représentants des autorités, réunis dans une salle bardée d'écrans. Ces derniers sont dépassés par les événements et ne savent comment arrêter les personnages principaux (deux adolescents), qui ont placé plusieurs bombes artisanales dans la ville (la dernière ayant été mise dans le métro), et dérobé du plutonium dans une centrale nucléaire.

Homme en costume (faisant une présentation avec un micro) : L'explosion dans le métro n'a fait aucun mort. Mais nous comptons 72 blessés, plus ou moins graves, ce qui en fait l'incident le plus dévastateur jusqu'à présent. L'analyse des vidéos de surveillance de la ligne Manurouchi est en cours tout comme celle des fragments de la bombe. Nous enquêtons également sur le lien entre l'explosion et la coupure simultanée de tous les réseaux téléphoniques.

[Un plan poitrine en légère plongée nous montre l'inspecteur Shibasaki (natif d'Hiroshima, il fait partie des principaux protagonistes chargés de l'enquête). Il semble écouter attentivement. Le micro est donné à un autre personnage travaillant dans la police, Kurahashi]

Kurahashi : Avant de clore la réunion, j'ai une dernière chose à rapporter. En réalité, le gouvernement américain nous a proposé sa collaboration, et nous avons demandé l'aide de la

52 KIM Se-Young, *Human/Cyborg/Alien/Friends : Potswar resentment in Japanese science fiction and posthuman ethics in Kamen Rider Fourze*, Cinema 7, University of Iowa , p 1-5

cellule antiterroriste du FBI.

[Dans l'assemblée, nous voyons l'auditoire s'agiter. Les personnages ne sont visiblement pas enchantés de l'intervention des États-Unis]

Kurahashi : Si nous recevons une quelconque demande de leur part, veuillez vous en occuper en priorité.

Deux minutes après (à 5 minutes 44), nous retrouvons Shibazaki et Kurahashi dans un parc, en train de discuter de ce qui a été précédemment annoncé.

Shibazaki : Leur collaboration est purement symbolique, ils vont agir dans leur coin. Et nous, à tous les coups, ils veulent nous lier les mains.

Kurahashi : Cette affaire nous dépasse.

Shibazaki : Hier, on t'a appelé au milieu de la réunion. C'était pour quoi ?

Kurahashi (marque d'abord un temps d'arrêt) : J'ai été appelé par le secrétaire général.

[Flash-back, nous pénétrons dans le souvenir de Kurahashi]

[Kurahashi ouvre une porte. Plan de demi-ensemble d'un grand bureau, avec une table basse et des fauteuils. Trois dirigeants japonais y sont assis en silence. A l'écart, près d'une fenêtre, un grand homme blond à la peau très claire au téléphone. Kurahashi ferme la porte]

Kurahashi (off) : Les grands pontes étaient assis sans rien dire, et il y avait ces deux-là.

[Plan moyen du point de vue de Kurahashi de l'homme blond de dos et d'une jeune femme aux cheveux blancs, assise face à la fenêtre, en train de se faire les ongles]

[Plan rapproché sur un verre, bruit de glaçons] [Plan poitrine sur un des dirigeants]

Dirigeant : Kurahashi, je te présente Mr. Clarence, de la brigade d'enquête spéciale du

FBI.

[Clarence, à présent assis au milieu des Japonais, se lève pour serrer la main à Kurahashi]

Clarence : Enchanté.

Kurahashi : Kurahashi, chef de la première division d'enquête.

Dirigeant : J'ai demandé leur collaboration pour l'affaire Sphinge.

Kurahashi : Au FBI ?

Dirigeant : Après consentement du gouvernement, bien sûr.

Kurahashi (qui semble réticent) = Mais pourquoi leur emprunter du personnel précieux pour une affaire qui ne concerne que le Japon ?

Dirigeant 1 : Kurahashi...

[Clarence se lève sans mot dire et se dirige vers la fenêtre. Nous restons cadrés sur les Japonais, mais nous entendons les pas de l'Américain s'éloigner dans le hors-champ.]

Clarence : Il y a six mois, l'usine de traitement du combustible nucléaire d'Aomori a été attaquée. Le gouvernement américain s'intéresse de près à ce qui a été dérobé. De plus, nous supposons que les responsables sont également les actuels poseurs de bombes.

Plusieurs éléments ressortent dans ces deux séquences. Tout d'abord, les autorités japonaises sont représentées comme incapables de s'occuper seules d'affaires relevant pourtant uniquement de leur pays. Les Américains, de leur côté, sont dépeints à travers le personnage stéréotypé de Clarence (grande stature, peau blanche, cheveux blonds, yeux bleus, en contraste avec les Japonais, plus petits, plus mats et plus bruns) comme tyranniques, exerçant leur volonté de gré ou de force. Tout au long de la séquence, Clarence ne cesse de se lever pour arpenter la pièce, ce qui crée un contraste fort avec les dirigeants japonais avachis dans leurs fauteuils.

De même, dans le film Akira, les références explicites à l'armée américaine ont été effacées, pourtant elles sont bien présentes dans le manga original.

En effet, après avoir subi des expérimentations scientifiques, le personnage de Tetsuo devient incontrôlable et se met à tout détruire sur son passage. Si dans le film la situation reste (mal) gérée par les autorités japonaises, dans le manga, une fois de plus, les Américains finissent par intervenir. On y trouvait notamment un dialogue révélateur, où un soldat venait annoncer au colonel chargé du projet scientifique d'Akira que des soldats « blonds aux yeux bleus » venaient d'arriver, ce à quoi le Colonel s'exclamait « Quoi ! Des Américains ! »

Gen d'Hiroshima a également perdu en agressivité politique lors de son adaptation du manga vers le film d'animation. Dans l'histoire originale, on pouvait voir notamment les expérimentations que les Américains faisaient sur les irradiés.

Quant à Astro Boy, si l'interventionnisme américain n'est pas explicite, on peut noter des allusions aux États-Unis, et notamment à Disney, qui a une grande influence sur l'imaginaire nippon. Jin-Roh, nous l'avons dit, ne déroge pas à cette règle.

Si toutes ces allusions aux États-Unis peuvent sembler dans la majeure partie des cas rester dans l'ordre de la violence symbolique, elles prennent une inclination beaucoup plus dramatique quand les personnages sont tués par les Américains eux-mêmes. C'est notamment ce qui se passe à la fin de Terror in Resonance et dans Gen d'Hiroshima. Dans les deux cas, on remarque que l'Américain est situé en hauteur (dans le ciel) et le Japonais en contrebas.

Dans Terror in Resonance, un des personnages est en effet abattu à bout portant par un sniper américain à bord d'un hélicoptère, qui se contente d'obéir docilement à des ordres. De la même façon, Gen d'Hiroshima nous montre le pilote d'Enola Gay, juste avant que la bombe soit larguée. Dans les deux cas, l'Américain est anonymisé et déshumanisé par des lunettes de vue qui lui couvrent les yeux. L'avion ou l'hélicoptère où il se trouve le met en position de supériorité, tandis que l'usage de l'anglais pose une barrière linguistique rendant ses paroles et ses actions incompréhensibles.



Fig 3 - La représentation de l'Américain. Bande du haut : Terror in Resonance. En bas à gauche : Gen d'Hiroshima et en bas à droite : Jin-Roh. L'Américain est généralement grand, blond aux yeux bleus. Il est souvent représenté aux antipodes du Japonais, tant par son physique que ses actes, ces derniers étant incompréhensibles ou inhumains.

Cette violence du corps américain sur le corps japonais et la victimisation l'accompagnant permettent de comprendre un autre courant d'idée présent dans le cinéma d'animation nippon : le désir d'une arme équivalente à la bombe atomique⁵³. Ce désir se couple lui-même à un autre fantasme : celui de transformer radicalement le corps japonais pour le rendre plus puissant, plus beau, plus productif, voire pour effacer complètement la chair⁵⁴.

Ces différentes obsessions, imbriquées les unes aux autres, expliquent l'omniprésence de robots et d'hybrides dans la science-fiction japonaise, alliage parfait de l'humain et de la machine⁵⁵. On peut ainsi dire que le ressentiment et le désir de réarmement prolifèrent à travers la culture de masse⁵⁶. Ainsi, le genre de la science-fiction est un terrain privilégié pour traiter du traumatisme national. Il partage en effet une connexion avec deux des principales préoccupations japonaises : la science et la technologie⁵⁷.

Le discours d'après-guerre sur la science et la technologie furent ambivalents. Les Japonais pensaient que le retard technologique qu'ils avaient par rapport aux Américains devait être rattrapé. Quant à la science en elle-même, elle représentait un élément à double tranchant : c'était à cause de son pouvoir terrifiant que la bombe atomique avait eu lieu, néanmoins le sentiment le plus prégnant

53 KIM Se-Young, *Human/Cyborg/Alien/Friends : Potswar resentment in Japanese science fiction and posthuman ethics in Kamen Rider Fourze*, Cinema 7, University of Iowa

54 KOBER Marc, *Récits du corps au Japon*, Itinéraires, 2011

55 KIM Se-Young, *Human/Cyborg/Alien/Friends : Potswar resentment in Japanese science fiction and posthuman ethics in Kamen Rider Fourze*, Cinema 7, University of Iowa

56 Ibid

57 Ibid

restait que cet énorme pouvoir allait permettre au pays de se relever. Ainsi, l'État opéra un investissement massif dans l'éducation scientifique des jeunes Japonais et dans les avancées technologiques, ce qui permit un renouveau économique⁵⁸.

Dans la culture de masse, le « technonationalisme » de la reconstruction du pays fut représenté par des robots juvéniles. La technologie pouvait ainsi reconstruire l'individu et la nation. Sa puissance, liée à la bombe atomique, permettrait au Japon de devenir aussi puissant que les Etats-Unis et de ne plus jamais avoir à affronter Hiroshima et Nagasaki. Cependant, même après le renouveau économique du pays, les sentiments d'anxiété, de honte et d'impuissance perdurèrent. Dans les films d'animation, ces sentiments se retrouvent dans deux tendances opposées.

La première tendance est une fascination pour la violence et le pouvoir, qui se retrouvent dans l'effondrement de bâtiments, les personnages monstrueux et les explosions ; la deuxième un infantilisant sentiment d'impuissance qui se retrouve dans l'obsession pour le « kawai » ou le mignon⁵⁹, c'est-à-dire au monde de l'enfance.

3) Naissance des enfants-bombes : un corps augmenté pour se libérer des oppressions

« Un robot fraîchement construit est exactement comme un nouveau-né : il va obéir à la première personne qui va lui parler » (Astro Boy)

« Ils prennent les adultes pour des imbéciles. Sales gosses ! » (Terror in Resonance)

« Si tu étais un petit garçon ordinaire, tu aurais un père et une mère, mais les robots n'ont pas de parents, n'est-ce pas ? » (Astro Boy)

« On a grandi sans jamais connaître nos parents » (Terror in Resonance)

« Les gars de Sphinge se sentent peut-être un peu seuls. Ils veulent sûrement qu'on s'occupe d'eux. C'est des enfants, après tout » (Terror in Resonance)

Le cinéma d'animation japonais, malgré sa tendance à s'adresser à l'ensemble de la population nipponne, possède un très grand nombre de héros juvéniles. Les films nucléaires n'échappent pas à cette tendance : les héros de Akira et Terror in Resonance sont des adolescents, Astro Boy et Gen d'Hiroshima prennent pour protagoniste un petit garçon, et dans Jin-Roh, deux personnages principaux sont de très jeunes filles. On pourrait rajouter au corpus d'autres exemples :

58 Ibid

59 MA Sheng-Mei, *Three Views of the Rising Sun, Obliquely : Keiji Nakazawa's A-Bomb, Osamu Tezuka's Adolf, and Yoshinori Kobayashi's Apologia*, Mechademia, Vol.4, University of Minnesota Press, 2009, p.183-196

Le Tombeau des lucioles de Isao Takahata (1988), Nausicaa de la Vallée du Vent d'Hayao Miyasaki (1984), Dans un recoin de ce monde de Sunao Katabuchi (2017), etc...

Il est difficile de savoir exactement si les films sur le nucléaire utilisent des personnages jeunes par convention (dans le prolongement de la « tradition » du cinéma d'animation nippon) ou s'ils font preuve d'un véritable parti-pris. Dans tous les cas, on ne peut nier le fait que placer un très jeune personnage au sein d'une diégèse parlant de la bombe atomique n'est pas anodin : que la démarche soit réfléchie au pas, il en résultera forcément des symboles et des connotations extrêmement forts.

Pour les universitaires persuadés que les personnages juvéniles sont choisis sciemment par les dessinateurs, les hypothèses quant à la signification exacte sont nombreuses.

Stéphane Delorme pense que si le traumatisme est aussi présent dans le film d'animation, c'est que

« celui-ci est par essence un événement de l'enfance, et c'est au monde essentiellement enfantin du dessin de prendre en charge sa démesure [...] Car le drame qui affecte les enfants dans le trauma, dont ils ont une perception démesurée, c'est toujours en fin de compte le drame du temps, le drame de l'irréparable⁶⁰ »

Pour Pierre Pigot, la réponse est plus prosaïque. Si beaucoup de grands maîtres de l'animation ont dessiné l'enfant dans la violence, influençant les générations suivantes dans ce choix narratif, c'est parce qu'eux-mêmes avaient connu la guerre :

« De tous les grands mangakas qui ont connu, même très jeunes, la guerre, il n'en est aucun qui ait oublié ou passé sous silence les tragédies aperçues et les sombres lignes de fuite qu'elles ont tracées dans notre futur proche ou lointain. Leiji Matsumoto avait 7 ans en 1945 ; Hayao Miyazaki, 4 ans ; Isao Takahata, 10 ans ; Keiji Nakazawa, 6 ans.⁶² »

Enfin, Patrick Cherdel, de son côté, souligne que dans la tradition japonaise, l'enfant est relié

60 DELORME Stéphane, *Les perceptions enfantines – pensées sur le génie japonais de l'animation* in *Manga impact, le monde de l'animation japonaise*, sous la direction de Carlo Chatrian et Grazia Paganelli, Phaidon, 2010, p. 261

61 Edgar Morin, de son côté, estime que « *Tout ce qui est enfantin est aussi infantile, en rapport avec les stades et les puissances infantiles de l'humanité, et ce qui a trait à la mort est ce qu'il y a de plus universellement infantile dans l'homme* » (MORIN Edgar, *L'homme et la mort*, Points, p. 149)

62 PIGOT Pierre, *Apocalypse Manga*, Perspectives critiques, Presses universitaires de France, 2013, p. 26-34

au monde des esprits : c'est un visionnaire qui apporte des enseignements sur la vie⁶³ (et c'est exactement ce que l'on retrouve dans Gen d'Hiroshima).

A toutes ces hypothèses, qui semblent pertinentes et plausibles, on peut cependant ajouter une autre raison, bêtement logique et efficace : mettre un enfant ou un jeune adolescent innocent au cœur d'une action violente, et qui n'a aucun moyen de se défendre ou d'avoir une emprise sur les événements est un excellent moyen de susciter du pathétique et des émotions fortes chez le spectateur. Pour cette raison, il semble difficile de trancher net entre toutes ces remarques, car chaque film est souvent construit sur une palette de significations unique, jouant sur plusieurs connotations, en écartant d'autres.

Il existe cependant une dernière supposition, particulièrement intéressante, et sur laquelle nous allons nous pencher : l'obsession des Japonais pour l'enfance et son aspect « attendrissant » pourrait venir du sentiment d'infantilisation ressenti après la guerre. Ce sentiment se retrouverait notamment dans la culture populaire, à travers le « kawai » (mignon) en Japonais, parfois paradoxalement mêlée à de la violence⁶⁴. On comprendra donc que cette idée d'infantilisation est intimement liée à l'idée d'une autorité oppressive, qui, sous prétexte d'œuvrer au bien de la communauté, dépouillerait le citoyen de sa liberté d'agir et de décider par lui-même.

Le cinéma d'animation révèle souvent une vision très nihiliste de la société. Les personnages au pouvoir, qui peuvent être représentés par des robots, des ministres, des institutions, des entreprises ou des Américains, inspirent peu le respect et sont souvent corrompus ou cruels⁶⁵.

Dans Akira, à 43:23, le conseil des ministres nous est présenté. Un plan d'une statue dorée d'un homme ailé tenant un globe (vision idéalisée du pouvoir) contraste avec la réalité crue de l'aspect des ministres, vieillards écroulés dans des fauteuils qui s'invectivent et semblent dépassés par la situation.

Ministre 1 : Les activités terroristes ont décuplé ce mois-ci ! L'armée, la police anti-émeute et les agents de trafic sont mobilisés. Ces coûts supplémentaires ont creusé le budget de la sécurité !

63 CHERDEL Patrick, *M, comme Manga. Un abécédaire*, Vacarme N°21, 2002-4, p. 71-78

64 MA Sheng-Mei, *Three Views of the Rising Sun, Obliquely : Keiji Nakazawa's A-Bomb, Osamu Tezuka's Adolf, and Yoshinori Kobayashi's Apologia*, Mechademia, Vol.4, University of Minnesota Press, 2009, p. 183-196

65 LEVI Antonia, *Samurai from Outer Space : Understanding Japanese Animation*, Open Court, 1998, p 84

Ministre 2 : Et cet enlèvement du N°26 ! Son existence n'est-elle pas un des plus grands secrets de l'état ? La sécurité du territoire est-elle inexistante à Neo-Tokyo ?

Ministre 3 : Et cette demande de budget additionnel pour l'étude des prédictions du sujet N°25 ?

Ministre 4 : Vous plaisantez ? Alors que nous supplions le peuple de tenir pendant que nous réparons les erreurs de la réforme fiscale du gouvernement précédent, où trouverons-nous cet argent ?

Ministre 5 : Tout cet argent n'a servi qu'à construire cette garderie pour enfants [référence à l'immense chambre où sont enfermés les enfants-mutants sur lesquels on fait des expérimentations]

Ministre 6 : Ce n'est plus l'après-guerre, il y a les Jeux Olympiques ! Pourquoi financer encore ces fantômes du passé ?

Ministre 7 : Je vous avais dit de mettre cet argent dans les réformes sociales !

Ministre 8 : Ta gueule vieux croûton !

Ministre 7 : Comment ?

[le Colonel, militaire semblant être le seul à avoir du recul sur la situation, essaie de ramener la conversation sur le sujet de Tetsuo et sa dangerosité]

Colonel : Cette puissance va s'enclencher toute seule ! Si nous ne la contrôlons pas maintenant, nous allons tout perdre !

[Certains ministres sommeillent, certains restent sur leurs positions, d'autres se battent. A la fin de la séquence, nous avons un plan subjectif du point de vue du Colonel sur un ministre en train de dormir. Au moment où le Colonel quitte la pièce, la « caméra » revient sur la statue dorée, comme en contrepoint ironique]

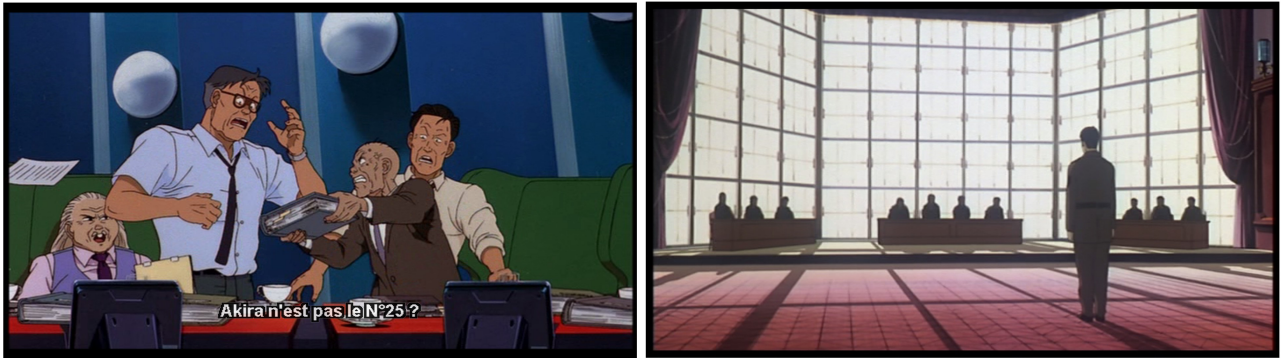


Fig 4 - Deux exemples de représentations de l'autorité. A gauche, dans *Akira*, vieillissante et incompétente. Dans *Jin-roh* (à droite), froide et calculatrice.

Quand les autorités ne sont pas incompétentes, elles sont malveillantes et écrasent l'individu. Dans *Jin-Roh*, la technologie (les armures de combat qui servent à contrôler les mouvements sociaux par la répression) est intimement liée à une forme de pouvoir rigide et patriarcal.

Au début du film, le personnage principal, Fusé, fait partie d'une unité d'élite (la Panzer) chargée de se débarrasser des opposants au pouvoir. Dans les égouts de la ville, lors d'une fusillade, il se retrouve nez à nez avec une jeune fille tenant une bombe. Fusé a pour ordre de l'exécuter, mais devant la jeunesse du personnage féminin, il hésite, et elle se fait exploser sous ses yeux. Fusé est donc convoqué à un conseil de discipline par ses supérieurs. A 20:59, nous le voyons tout d'abord sur le terrain d'entraînement de l'unité Panzer, en train de courir. Il paraît épuisé par l'effort physique et porte un bandage au bras (blessure provoquée par l'explosion dans les égouts). Alors qu'il se penche pour reprendre son souffle, nous voyons derrière lui, prenant toute la largeur du cadre, le bâtiment décisionnel de la Panzer, qui le surplombe et semble l'écraser.

A 21:36, nous retrouvons Fusé devant le conseil disciplinaire. La salle est immense, et les supérieurs, en surnombre, sont derrière des bureaux imposants, à plusieurs mètres de lui. Le contre-jour les réduit à des silhouettes impersonnelles, noires et menaçantes (figure que l'on retrouvera dans *Akira*, lors d'une scène d'altercation). Un gros plan sur des mains prenant des notes traduit l'aspect déshumanisé de l'administration du pouvoir, alors que Fusé est écrasé par une contre-plongée. Les épaules de deux supérieurs, en amorce, enferment Fusé (qui leur fait face) dans un surcadrage. Hors-champ, on entend la question de l'un des hommes : « Qui avez-vous rencontré ? » alors que nous voyons un plan rapproché poitrine de Fusé. Le personnage baisse la tête et regarde le sol, tandis que la « caméra » se rapproche de lui. A ce moment, nous sommes du point de vue du personnage, regardant le sol carrelé qui se déploie comme un écran rouge. Sur ce dernier sont projetées les ombres chinoises de feuilles qui volent, découpées par le contre-jour de la baie vitrée.

Advient un gros plan sur les yeux du personnage. La caméra continue à se rapprocher de Fusé, alors que nous pénétrons dans sa psyché et commençons à entendre des coups de feu.

Surgissent des plans de la jeune fille se retournant, les yeux du protagoniste, les yeux remplis d'horreur de la jeune fille : le montage recrée « mentalement » le face-à-face.

Nous revoyons la scène de l'explosion avec une sorte de découpage interne en ajout, qui traduit le choc et le traumatisme subi par le personnage : des ralentis et des gros plans supplémentaires fractionnent le moment précis où la jeune fille a amorcé la bombe. Au moment où l'objet explose, la militante est engloutie par une lumière blanche qui néantise rapidement tout l'écran. La « caméra » effectue un travelling-éclair droit dans cette lumière blanche, créant un effet de « tournoiement » où apparaissent les silhouettes noires des hiérarchiques. Le fond blanc redevient le décor de la salle de réunion et la « caméra » revient dans le même mouvement sur Fusé, toujours debout devant ses supérieurs.

Ce que l'on peut retenir de cette séquence, c'est sans doute l'idée que les autorités supplicient les citoyens, voire les poussent à accomplir leur propre supplice : le martyr de la jeune fille n'est rien d'autre qu'une réaction à un gouvernement oppressif. Cette idée d'utilitarisme de l'oppression pour un soi-disant bien commun se retrouve également dans la série Terror in Resonance, où nous apprenons que les personnages ont subi, à l'instar de Tetsuo dans Akira, un programme expérimental destiné à les rendre surdoués. Au prix de beaucoup de souffrances et de décès, des enfants ont été enfermés dans un centre par le gouvernement et modifiés, afin de créer une élite qui aurait aidé le Japon à se relever pleinement de la défaite et à devenir compétitif. Un des personnages principaux, un inspecteur, enquête sur ce projet (nommé le « projet Athéna ») et à cette fin, se rend chez un ancien membre du Ministère de la santé. Nous retranscrivons le dialogue ici :

Inspecteur : Ce qui m'intéresse, c'est le projet Athéna. Vous avez fait passer des tests à tous les orphelins de moins de cinq ans du pays, avez réuni les enfants et les avez fait disparaître. Je me trompe ?

Aoki (ancien membre du ministère de la santé) : Avez-vous entendu parler de Yamamoto Shigeru ?

Inspecteur : L'ancien vice-ministre de la santé ? Il serait décédé il y a trois ans.

Aoki : Il avait l'intention de dénoncer ce qui s'était passé là-bas. Si vous souhaitez vous promener paisiblement cette nuit, il serait plus sage de rentrer chez vous [...] Connaissez-vous le syndrome du savant ?

Inspecteur : C'est un symptôme qui affecte le cerveau et le fait briller dans certains domaines.

Aoki : Les aptitudes récurrentes sont le calcul mental, la mémoire, la musique et les arts visuels. Ces compétences hors-normes dans des domaines spécifiques se paient souvent en contrepartie par une incapacité à communiquer [...] Créer artificiellement un état proche du syndrome du savant...Façonner des êtres aux talents hors du commun...C'était cela, l'objectif du projet Athéna. Vingt-six enfants ont été réunis, ils étaient tous des sujets d'étude [...] Dans les années 90, des recherches sur les fonctions cérébrales par les industries pharmaceutiques ont conduit accidentellement au développement d'un médicament. Les cours privés pour instaurer la paix étaient rivaux sur ces recherches et ont fondé le projet Athéna [...] Entre nous, nous appelions ce lieu « une colonie ».

[Plans sur des enfants derrière un grillage] [plans de médecins observant les radios d'un enfant sur une table de scanner]

Aoki : Avec un budget colossal et des chercheurs compétents, rien n'entravait le projet. Mais ce médicament ne faisait effet que sur les enfants de moins de cinq ans en pleine croissance. Les personnes au corps et à l'esprit normalement développés ne supportaient pas le nouveau produit.

[plan sur une cheminée derrière des grillages d'où s'échappe une fumée noire]

[plans rapprochés poitrine d'enfants regardant avec horreur la cheminée]

Aoki : Finalement, la plupart des sujets dépérissent physiquement et mentalement et finirent par mourir. Au final, le projet Athéna fut un échec. L'État américain en apprit l'existence et y mit un terme il y a sept ans.

[Plan sur un couloir sombre où des enfants, debout les uns derrière les autres, disparaissent]

[Plan de demi-ensemble d'une pièce sombre avec du sang sur le carrelage]

Suite à ces révélations, l'inspecteur décide de se rendre chez Mamiya, celui qui a organisé le projet Athéna. Il se retrouve face au lit d'un vieillard mourant.

Mamiya : Vous êtes sûrement trop jeune pour pouvoir vous l'imaginer, mais il y a longtemps, Tokyo était en cendres. Presque soixante-dix ans se sont écoulés depuis la fin de la guerre. Mais le Japon est aujourd'hui encore ce même pays vaincu. Il a toujours gardé son âme de perdant et n'a plus aucune dignité. Il se doit de devenir indépendant.

Inspecteur : Et vous avez donc monté le projet Athéna dans cette optique ?

Mamiya : Oui. Créer artificiellement des êtres à l'intellect et à la sensibilité supérieurs, développer des talents bien plus utiles que n'importe quelle arme, voilà quel était notre objectif. Le projet fut un échec. Mais ces enfants ont été les piliers de la reconstruction du pays.

Inspecteur : Vous vous foutez de moi ? La reconstruction du pays ? Vous avez égoïstement ôté la vie à des enfants. Si Sphinge est là aujourd'hui, c'est pour vous tuer, vous tous, leurs « parents ». Et ce, en dérobant cet objet que vous vouliez à tout prix garder secret (du plutonium, ndlr)

Le film Akira, de son côté, est obsédé par l'idée d'infantilisation. Du début à la fin, Tetsuo, le personnage principal, ne cesse d'accumuler les frustrations liées à une forme d'infantilisation et de trahison : d'abord abandonné par ses parents, il rencontre à l'orphelinat son meilleur ami, Kaneda, pour lequel son affection débordante n'a d'égal que sa jalousie. Tetsuo, en effet, admire ce dernier, mais est également exaspéré par la capacité de son ami à le surpasser en tout : il possède une moto plus puissante, un caractère plus affirmé, c'est le chef de la bande à laquelle ils appartiennent. Lorsque, après sa transformation en bombe humaine, Tetsuo se met à tout détruire sur son passage, Kaneda part à sa recherche pour l'arrêter. Les deux personnages se retrouvent face à face, et Tetsuo dit avec haine à son ami :

« Kaneda, je n'ai jamais pu te piffrer. Depuis toujours, tu me dis ce que je dois faire. Tu me traites comme un gosse ! Tu apparais toujours pour jouer au petit chef ! »

Astro Boy est également une série qui joue énormément sur les notions d'infantilisation et d'autorité. Créée dans les années 60, elle fut réactualisée plusieurs fois, et il est important de rappeler que la version que nous étudions date des années 80, période où le nucléaire prit un

véritable essor au Japon sous l'impulsion des Etats-Unis⁶⁶.

En 1951, le président américain Eisenhower prononça le discours « Atom for Peace ». Le but était de rompre le lien de l'atome avec la guerre afin de promouvoir le partage des connaissances scientifiques entre le Japon et les Etats-Unis, de créer une énergie propre et pacifique pour le futur. Suite à ce discours, un budget pour le développement nucléaire fut voté à la Diète japonaise en 1954⁶⁷. Astro Boy s'inscrit dans ce contexte, puisque la première bande dessinée dont allait être adaptées les différentes séries parut en 1952.

Clairement modelé sur le personnage de Mickey Mouse, Astro Boy possède un cœur nucléaire et plusieurs super-pouvoirs, une mitraillette dans la hanche, la capacité de voler, une force équivalente à 100 000 chevaux fiscaux, une vue et une ouïe surhumaine⁶⁸.

En japonais Astro Boy s'appelle littéralement « Atome au bras d'acier ». Le petit personnage semble à première vue écrire des visions alternatives de l'atome pour embrasser des nouvelles formes de technologies utopiques pour le futur. L'idée première du dessinateur aurait émergé d'un continent imaginaire, le « continent atome », lieu où le nucléaire serait utilisé pour la paix plutôt que pour la guerre. Cependant, si le mot « atome » sert de métaphore pour un pouvoir extraordinaire de science et de technologie, il continue à charrier bien malgré lui la peur de la bombe. Ainsi, Astro Boy ne doit pas seulement être analysé à travers le discours « Atom for peace », mais également par rapport aux craintes de la Guerre Froide⁶⁹.

On peut ainsi remarquer que malgré le désir de paix de l'auteur, la série est remplie d'images de violence. Les références aux événements liés au nucléaire sont explicites dans la version japonaise, mais la version américaine supprima toutes les références à l'atome, renommant la série et le personnage principal Astro Boy (au lieu du « Grand Atome » dans la version japonaise). Parfois, des épisodes entiers furent supprimés, comme « Ambassador Atom » où l'on voit des missiles nucléaires, des cadavres et une arme qui miniaturise ses victimes. Cependant, malgré la censure, les Américains ne purent pas cacher tous les corps. Car même la naissance d'Astro Boy est intimement liée à la mort d'un personnage : Tobio, le fils du scientifique l'ayant créé et dont il est la copie conforme. La scène de naissance d'Astro est donc aussi une scène de mort, et dès les

66 PIZZICONI Barbara, *Japanese discourses on nuclear power in the aftermath of the Fukushima disaster*, SOAS, University of London, p. 2-4

67 Ibid

68 BERNARDI-MOREL Julien, *De Susanoo à Astro Boy : Echos mythiques des héros de l'ère nucléaire*, Kinjo Gakuin University, p.138

69 GIBSON Alicia, *Atomic Pop ! Astro boy, the Dialectic of Enlightenment, and Machinic modes of being*, Cultural Critique, Vol. 80, University of Minnesota Press, 2012, p. 183-205

premières minutes, on assiste à la mort d'un enfant et la naissance d'une machine⁷⁰.

Le rapprochement entre la mort de Tobio et la naissance d'Astro s'opère tant dans le montage que dans la forme du corps des deux enfants. Tout de suite après la séquence nous montrant la collision fatale de la voiture de Tobio, nous voyons un plan rapproché du corps d'Astro « à nu » : les circuits et la machinerie qui le composent n'ayant pas encore été recouverts d'une peau en latex, et ses membres étant incomplets, c'est une vision extrêmement mortifère qui s'offre à nous. Astro n'a pas encore de visage, et deux globes blancs vides lui servent d'yeux. La « caméra » s'éloigne pour nous le montrer en pied, sur une musique à la fois mystérieuse et inquiétante, ponctuée de bruits évoquant des bips électroniques. En plan poitrine, le père de Tobio regarde sa création, les sourcils froncés. D'autres scientifiques sont présents dans le hors-champ.

Suit une série de gros plans sur les différents membres d'Astro que le docteur Tenma a mis au point et qu'il teste devant l'assemblée. Un pied qui se change en propulseur et se déplace tout seul à travers la pièce, une main reliée à des fils dont les doigts se plient et qui peut lancer des rayons laser, à la grande frayeur des scientifiques.

Une collègue du Docteur Tenma s'approche de lui pour lui faire part de ses craintes : elle a peur de ce qu'il peut advenir s'il termine sa création, car Astro ressemble à une « *espèce de monstre* ». Alors qu'elle énumère ses arguments concernant les armes composant le corps d'Astro, un plan nous montre les yeux d'Astro qui s'allument et les mitraillettes sortir de sa poitrine, comme pour confirmer ses dires. Tenma lui répond qu'Astro n'est « *pas une arme, mais son fils* ». Il éclate d'un rire de savant fou, alors que le plan se resserre sur le corps de Tobio. Tenma est décidé : il va reproduire les mystères divins de la vie et de la mort en créant une réplique exacte de son enfant mort, sous la forme d'une arme robotique⁷¹.

Après une courte ellipse, nous retrouvons le corps inanimé du robot allongé sur la table d'expérimentation, son corps relié à des câbles. La caméra effectue un travelling droit vers le haut pour nous dévoiler le docteur Tenma, entouré d'autres scientifiques et du premier Ministre, qui lui ordonne d'arrêter l'expérimentation : « *C'est trop risqué [...] Si cela tombe entre de mauvaises mains, cela pourrait être une arme dangereuse. Je veux qu'il soit désassemblé d'ici demain soir.* »

Furieux, Docteur Tenma décide de désobéir. Dans la séquence suivante, nous le voyons assembler les membres d'Astro, rajouter une pièce au niveau de la tête qui commence à faire apparaître le visage. Il se saisit d'une peau en latex, ressemblant à une sorte d'amas de chair fripée, et l'enfile sur le corps d'Astro comme un vêtement (les bruits de froissements sont nettement accentués).

70 Ibid

71 Ibid

Alors que le docteur Tenma enfle la peau sur la tête, apparaît tout à coup le visage de son fils mort, Tobio. Tenma lisse gentiment les plis de la peau synthétique, comme s'il câlinait son enfant en train de dormir. Selon Alicia Gibson, c'est à ce moment précis que la démarcation entre création et destruction s'estompe :

« Tenma « habille » le robot en silence, amenant à la vie son nouveau « fils ». Pourtant la scène apparaît aussi comme un rite funéraire. Avant tout, le corps allongé sur la table symbolise l'incapacité d'un père en deuil à faire face à la loi absolue de la mortalité. »

On remarque que par de nombreux aspects, la naissance d'Astro Boy évoque celle de Frankenstein⁷² : Astro est ainsi un assemblage de différentes pièces métalliques, qui, agencées ensemble, imiteront l'enfant vivant que le petit Tobio avait été. Cette question de la mimésis n'est pas particulière à Astro Boy, puisqu'on la retrouve dans d'autres œuvres du corpus. On peut même dire qu'elle est au cœur d'un questionnement plus profond, intrinsèquement lié à la technologie et au cinéma d'animation de manière générale.

II) Le corps dessiné et le traumatisme : cinéma d'animation et mimésis

« Je sais qu'il ressemble à votre fils, mais c'est un robot avec un effroyable pouvoir. » (Astro Boy)

Contrairement au « cinéma photographique », le cinéma d'animation entretient un rapport plus distancé, plus complexe avec la notion de mimésis. Il a souvent été accusé de ne pas rendre compte fidèlement de la réalité, comme l'explique le critique Daisuke Miyao en évoquant le Mouvement du Cinéma Pur, un courant de critique et de réalisation japonais des années 1910-1920 :

« Pour les réformateurs du Mouvement du cinéma pur, l'essence du cinéma réside dans sa capacité à dépeindre le monde avec un plus grand réalisme que pour les autres formes d'art. L'idéal de réalisme au sein du Mouvement du Cinéma Pur semblait entraîner une croyance en la transparence du médium, ou l'objectivité de la caméra dans sa représentation des personnes et du monde. Ainsi, beaucoup d'emphase était mise sur des manières « naturalistes » ou « réalistes » de jouer, sur un jeu d'acteur qui n'apparaissait pas comme

72 MAC CARTHY Helen, *Osamu Tezuka, le dieu du manga*, Eyrolles, 2010, p.135

*étant joué*⁷³»

La description de Miyao coïncide avec des écoles de pensée occidentales, qui avancent l'argument que le cinéma met en scène une forme mimétique, car il produirait une image du monde correspondant d'une manière presque identique à la vie telle qu'elle est vécue. Les films d'animation, au contraire, « échouent à dépeindre le monde de manière réaliste⁷⁴».

Cependant, comme le remarque Alicia Gibson, le cinéma d'animation a souvent tendance à souligner cette caractéristique de non-naturalisme. Cela signifie donc qu'il doit donc être évalué en référence à autre chose que cette impression de réalité⁷⁵.

Antonia Levi, de son côté, explique que les Japonais partent du principe que le non-réalisme peut permettre de saisir l'essence de la réalité mieux que le réalisme. Ainsi, par exemple, un acteur de théâtre Kabuki interprétant une femme réussira, grâce à la stylisation de son jeu, paradoxalement, à mieux capturer l'essence de la féminité. Quant aux Occidentaux qui estiment que les Japonais préfèrent l'artificialité, cela révèle d'un jugement hâtif : en réalité la culture nipponne préfère le symbolisme⁷⁶.

A cet attrait pour le symbolisme s'ajoute une autre caractéristique qui semble déconnecter encore plus le cinéma d'animation avec une tradition « réaliste » : la tendance à faire cohabiter des êtres surnaturels avec les humains.

Si, en Occident, cette idée de faire appel à un imaginaire ou à des créatures mythologiques semble renvoyer l'animation à un médium pour les enfants, au Japon, il n'en est rien. Au pays du soleil levant, malgré le caractère fantastique de beaucoup de productions, une grande partie d'entre elles s'adresse à l'ensemble de la population. Leur contenu est puisé dans l'animisme de la tradition shinto qui imprègne la société japonaise⁷⁸. D'après la conception animiste, nous sommes dans un

73 GIBSON Alicia, *Atomic Pop ! Astro boy, the Dialectic of Enlightenment, and Machinic modes of being*, Cultural Critique, Vol. 80, University of Minnesota Press, 2012, p.183-205

74 Ibid

75 Ibid

76 LEVI Antonia, *Samurai from Outer Space : Understanding Japanese Animation*, Open Court, 1998

77 Il convient cependant de modérer ce propos, la stylisation et le réalisme étant évidemment deux tendances qui s'entremêlent souvent dans le cinéma d'animation japonais. Ainsi, si Gen d'Hiroshima utilise une animation dans l'ensemble peu réaliste (dans les couleurs, la forme du corps des personnages), elle s'appuie cependant sur des détails historiques précis et réutilise la célèbre image d'archive colorisée de l'explosion atomique, exprimant un caractère de véracité, de témoignage historique (rappelons que le manga initial s'appelait « Ore wa mita » autrement dit « je l'ai vu ». De même, des films comme Jin-Roh utilisent des images d'archives retravaillées pour ajouter au réalisme (on pensera également au film *Pika-Don* cité par Dick Tomasovic)

78 <http://www.lecinemaestpolitique.fr/quelques-reperes-sur-lanimation-japonaise-histoire-et-representation-des-femmes/> (consulté le 03/01/2018)

monde où les animaux, les humains, les esprits et les objets cohabitent :

« Ce qui est vu comme « imaginaire » ou « enfantin » en Occident fait partie de la normalité et du quotidien dans la tradition japonaise : les rêves surnaturels, les monstres, la déformation du réel. Les adultes seront tout aussi émus que les enfants en voyant des esprits et des monstres dans un film d'animation. Pour eux, ce ne sont pas des apparitions fantaisistes et irrationnelles, mais bien des événements qui sont de l'ordre du possible. En Occident, les esprits de la forêt ou les actes de magie font partie intégrante du monde du dessin animé et ne font pas écho à la vie réelle. C'est tout le contraire pour les Japonais, pour qui de tels événements semblent plausibles, et qui peuvent ainsi apprécier les animés, en partageant l'émerveillement de leurs enfants devant des apparitions imaginaires.⁷⁹ »

Cet esprit animiste se retrouve jusque dans les objets de consommation, et dans des œuvres comme Astro Boy, où les frontières entre les objets et les êtres vivants se chevauchent. L'organique et le mécanique deviennent alors non seulement compatibles, mais interchangeable, et les formes familières, démantelées, sont ré-assemblées en entités hybrides : les voitures de police sont des têtes de chien volantes, les robots ont des apparences très diverses (animaux, insectes, plantes...) sans qu'il semble y avoir de limite entre ces mélanges de mécanique, d'organique et d'humain⁸⁰.

Pour Anne Allison, en investissant des objets matériels, et jusqu'aux biens de consommation avec diverses formes de vie (humaines, organiques ou spirituelles), cette forme d'animisme (qu'elle appelle « animisme New Age ») réenchante perpétuellement le monde capitaliste. En ce sens, le Japon offre une solution autre à ce que la théorie de la modernisation présentait dans les années 1950 comme la forme standard et occidentale que le capitalisme allait prendre partout dans le monde. Mais elle correspond également à un aspect plus calculateur et pragmatique, le rôle qu'assigna l'état japonais à la technologie dans l'effort de reconstruction du pays après la guerre. Pour parler de la centralité de l'aspect technologique dans les jeux et jouets fabriqués au Japon dans l'après-guerre jusqu'à aujourd'hui, elle convoque la notion d'esthétique « techno-animiste ⁸¹».

Les objets et jouets technologiques mignons ne sont d'ailleurs pas seulement présents dans Astro Boy, on peut également les retrouver dans Akira ou Terror in Resonance. Mais ils sont

79 <http://www.lecinemaestpolitique.fr/quelques-reperes-sur-lanimation-japonaise-histoire-et-representation-des-femmes/> (consulté le 03/01/2018)

80 ALLISON Anne, *La culture populaire japonaise et l'imaginaire global*, Critique internationale No.38, Presse de Science Po, 2008, p. 19-35

81 Ibid

généralement détournés de leur fonction pour offrir une vision beaucoup plus angoissante.

Dans Akira, Tetsuo, lors d'une hallucination provoquée par les enfants mutants, voit une petite voiture, un lapin et un ours en peluche venir dans sa chambre et l'attaquer. Les objets grossissent, jusqu'à devenir énormes, et s'avancent vers lui, faisant tomber un Tetsuo tétanisé dans une pile de legos imaginaire. Les peluches ont des crocs qui poussent et suintent du lait qui inonde la chambre : nous sommes clairement dans le registre du grotesque et du monstrueux. De même, dans Terror in Resonance, les personnages placent leurs bombes artisanales dans de petites peluches rondes, qualifiées de « très mignonnes ». Si le couplage enfance/violence est un grand classique du cinéma en général, on ne peut nier que cela traduit une vision particulière de la société de consommation.

Si le cinéma d'animation offre des possibilités imaginatives incroyables et ne repose pas sur le réalisme photographique⁸², cela ne signifie cependant pas qu'il ne possède pas un potentiel mimétique fort. Il utilisera simplement des méthodes sensiblement différentes de celles que l'on peut trouver dans le « cinéma photographique », notamment en ce qui concerne l'animation des personnages.

Pour comprendre le potentiel mimétique de l'animé, écrit Alicia Gibson, nous devons apprendre à penser autrement. L'animation présente d'autres possibilités, car, pour composer le mouvement d'un personnage, nécessaire à son illusion de vie, elle doit d'abord décomposer ou décoder ce mouvement.

Décoder un mouvement, puis le recoder d'une manière simplifiée, cela signifie aller au-delà d'un simple principe d'imitation, afin d'ouvrir de nouvelles possibilités d'expression. Aller au cœur du vivant, en capturer l'essence, cela revient à offrir au spectateur une vision alternative de la réalité. Cette recréation du monde, comme le souligne la chercheuse, crée une impression d'étrangeté, d'artificialité, où tout devient machines mobiles. Quelque chose de nouveau apparaît dans le principe de reconnaissance de la réalité, quelque chose qui le trouble. Les déplacements des

82 Dans *Les relations entre manga et film d'animation – Fait main au Japon* in *Manga impact, le monde de l'animation japonaise* (sous la direction de Carlo Chatrian et Grazia Paganelli, collection Phaidon, 2010, p. 269), Philippe Brophy écrit :

« L'absence de tout aspect photographique singularise l'animation, la stigmatise pour ainsi dire, car elle est perçue comme du « faux cinéma ». Rien de grave à cela toutefois, savoir combien cette différenciation est profondément intégrée aide à cerner la nature profonde du film d'animation. L'invention de la photographie a donné vie au rêve de lumière, de profondeur et de perspectives de la Renaissance. Ce prodige, un œil mécanique permettant de capter « sans les mains » a depuis donné au cinéma un rôle majeur dans la représentation, laissant à l'animation la reproduction à la main. Influencés par l'orthodoxie de la fin du XIX^{ème} siècle, la photographie, le cinéma et le graphisme assisté par ordinateur réalisent le rêve d'ouvrir une fenêtre sur le monde, tandis que la bande dessinée et l'animation restent liées à la table à dessin. Si la photographie et le cinéma occidentaux ont progressé en adoptant ou en contestant le penchant de la caméra pour l'actualité et le réalisme, le film d'animation décrit d'autres dimensions de l'irréalité sur sa surface matérielle, intensifiant l'aspect graphique et annulant l'aspect photographique. »

personnages peuvent évoquer un côté bondissant, des soubresauts, une étrangeté ou un côté artificiel. Le personnage ne devient pas simplement un « automate marcheur » mais plutôt un « automate de la marche », une machine mobile. Dans Astro Boy par exemple, Tezuka a créé une « ressemblance graphique » du monde plutôt qu'une « simulation de la réalité » : avec peu d'images par seconde, les intervalles entre chaque mouvement deviennent une esthétique à part entière de l'oeuvre⁸³. De même, dans Gen d'Hiroshima, la physionomie des personnages est très peu réaliste, néoténique, avec des yeux énormes. Cela n'empêche cependant pas le spectateur de s'attacher pleinement à eux et de compatir à leurs souffrances⁸⁴.

Un autre défi à relever pour l'animation concerne la planéité de cette dernière : comment rendre un monde et des corps à trois dimensions à partir de dessins, par définition plats ?

1) Cinéma d'animation et incarnation

Animer un corps, comme l'explique Dick Tomasovic, c'est littéralement donner la vie par le mouvement. Mais c'est également mettre une âme dans quelque chose. Ainsi, plusieurs animateurs ont proposé une définition de l'animation dans laquelle ils ont insisté sur sa fonction créatrice : don de mouvement, don de vie, don de chaleur et don d'esprit⁸⁵.

Pour lui, c'est probablement dans la catégorie mainstream du cinéma d'animation que la force de l'illusion de la vie est la plus prégnante : les animateurs, créant des corps, des univers et des attitudes improbables, ont tenté de s'approcher au plus près des mouvements réalistes, d'y faire référence le plus possible afin de faire accepter au spectateur un monde virtuel peu crédible⁸⁶.

Cependant, le film d'animation japonais, même quand il se veut réaliste au niveau des corps des personnages, a tendance à avoir un côté « fait main » qui trahit une autre présence : celle du dessinateur, que l'on pourrait voir comme une autre forme d'incarnation. Comme le souligne Philip Brophy, l'acte de dessiner à la main représente un mode de narration puissant, qui mêle la créativité humaine, l'application technique et la confection matérielle. Ainsi,

« la main est technique et la machine organique, ce qui les rend interchangeable [...] l'intervention physique et le toucher appartiennent à la cosmologie du quotidien, quelle que soit

83 GIBSON Alicia, *Atomic Pop ! Astro boy, the Dialectic of Enlightenment, and Machinic modes of being*, Cultural Critique, Vol. 80, University of Minnesota Press, 2012, p. 183-205

84 SPIEGELMAN Art, *Barefoot Gen : Comics After the Bomb*, Last Gasp, 2004

85 TOMASOVIC Dick, *Le corps en abîme : sur la figurine et le cinéma d'animation*, Broché, 2006, p. 32-33

86 Ibid

l'avance technologique [...] Ainsi se creuse un gouffre entre les sensibilités du film d'animation et le développement récent de l'image de synthèse dans le film d'animation et le cinéma américains : les productions animées à la main imitent le « fait machine », tandis que les productions d'Hollywood générées par ordinateur suggèrent l'intervention humaine. Même si l'ordinateur est utilisé pour les dessins animés japonais [...], ils sembleront faits main afin d'exprimer le goût nippon.⁸⁷ »

Ainsi, l'animation japonaise est à la fois technique et organique, ce qui renvoie par association à un questionnement concret : comment représenter et faire incarner un corps qui n'existe pas ?

La figurine est en effet une sorte de double à forme humaine, mais dépourvue de référent, créée comme pour elle-même. Son absence de corps est un vide qu'il s'agit de combler : afin de lui offrir une corporéité, on va lui donner un physique, ainsi qu'un ensemble de caractéristiques et attitudes lui étant propres⁸⁸.

Paul Wells, dans son essai sur l'animation, détermine une série de caractéristique lui semblant appartenir en propre à la figurine animée : c'est un corps formant un ensemble de formes pouvant être manipulées, accentuant l'intervention de l'animation. C'est également un corps qui s'exprime en termes de flux ; fluide et en mouvement, la figurine d'animation est soumise à des puissances dynamogènes, et la mutabilité est pour elle naturelle :

« Pour Wells, le corps est malléable, divisible et mécanique ; il témoigne d'aptitudes fantastiques, exprime directement les émotions, détermine les catégories orthodoxes de genres et d'espèces et rend compatibles et justes des corps qui ne le sont pas forcément⁸⁹ ».

Jacques Rancière, à propos de la faculté du cinéma photographique à transfigurer le réel en attirant notre regard sur des éléments particuliers, peu ou pas perçus à l'oeil nu, écrivait :

« La vie ne connaît pas d'histoire. Elle ne connaît pas d'actions orientées vers des fins, mais seulement des situations ouvertes dans toutes les directions. Elle ne connaît pas de progressions dramatiques mais un mouvement long, continu, fait d'une infinité de micro-mouvements. [...] L'automatisme cinématographique règle la querelle de la technique et de l'art en changeant le statut même du « réel ». Il ne reproduit pas les choses telles qu'elles

87 BROPHY Philip, *Les relations entre manga et film d'animation - Fait main au Japon* in *Manga impact, le monde de l'animation japonaise*, sous la direction de Carlo Chatrian et Grazia Paganelli, Phaidon, 2010, p. 269

88 TOMASOVIC Dick, *Le corps en abîme : sur la figurine et le cinéma d'animation*, Broché, 2006, p.55

89 Opus cit, p.54

s'offrent au regard. Il les enregistre telles que l'œil humain ne les voit pas, telles qu'elles viennent à l'être, à l'état d'ondes et de vibrations, avant leur qualification comme objets, personnes ou événements identifiables par leurs propriétés descriptives ou narratives . [...] Ce que l'œil mécanique voit et transcrit [...] c'est une matière égale à l'esprit, une matière sensible immatérielle, faite d'ondes et de corpuscules. Celle-ci abolit toute opposition entre les apparences trompeuses et la réalité substantielle. [...] L'écriture du mouvement par la lumière ramène la matière fictionnelle à la matière sensible. [...]»⁹⁰

Il nous semble que, par une sorte de montage interne renvoyant au dessin des corps lui-même, le cinéma d'animation est capable d'opérer un phénomène du même genre. Par l'intensification des couleurs, des traits ou des détails sur un corps (ou, à l'inverse, la non-représentation ou l'aplanissement de certains éléments), il peut soit augmenter l'incarnation, la corporéité des personnages, soit au contraire la diminuer, en jouant sur la façon dont ils expriment leurs émotions et leurs sensations.

Par exemple, dans des films comme Akira ou Jin-Roh, pour retranscrire l'épaisseur corporelle des personnages et la violence qu'ils endurent, l'accent est mis sur leurs grognements, leur souffle ou leurs râles lorsqu'ils souffrent ou courent, mais également sur les sécrétions comme le sang, la salive, la sueur, le réalisme de la perspective et du relief du corps dans l'espace.

Dans Terror in Resonance, au contraire, œuvre à l'esthétique beaucoup plus « grand public », on remarque un dessin beaucoup plus plat, où ces manifestations sont extrêmement moins présentes, réduites à des formes de litotes visuelles. De manière plus globale, la violence corporelle est peu accentuée dans cette mini-série par rapport aux autres éléments du corpus, l'histoire se concentrant sur des questions factuelles (pourquoi les adolescents posent-ils des bombes dans Tokyo?) et sur le suspense qui découle de ces interrogations. A l'inverse, des films comme Jin-Roh ou Akira vont accentuer l'aspect psychologique des personnages (les sentiments qu'ils ressentent face à une situation chaotique), et, pour ce faire, utiliser le corps comme instrument parlant.

Gen d'Hiroshima et Astro Boy proposent un traitement encore différent. Gen d'Hiroshima utilise plusieurs registres variés au niveau du corps. L'hypothèse que l'on peut avancer est la suivante : non seulement le personnage principal n'expérimente pas toujours la violence, mais a également la possibilité, parfois, de s'amuser comme un enfant et d'oublier les horreurs de la guerre. L'animation va donc s'adapter et ne pas adopter la même intensité et le même réalisme en fonction de la situation.

90 Jacques Rancière, *La Fable cinématographique*, Paris, Seuil, 2001 p. 8-9

Cependant, la complexité de l'animation est encore augmentée avec une autre subtilité : la mise en opposition d'une forme de violence « enfantine », sans gravité et liée à l'univers du cartoon, et une violence plus « réelle », liée à la bombe atomique et à la guerre de manière plus directe.

Dans Gen d'Hiroshima, comme le remarque Art Spiegelman, les personnages donnent régulièrement des raclées aux enfants avec une force et une fréquence qui pourraient facilement être perçues comme de la maltraitance. Pourtant, ces passages sont minimisés, montrés comme quelque chose d'habituel, et passent au rang de « brutalité » de petite échelle ridicule lorsque la bombe explose⁹¹. Au début de l'histoire, le frère de Gen s'amuse de voir deux hommes se battre pour une ration de riz, et les bruits de coups, nettement accentués, ne font que souligner le caractère comique qu'il trouve à la situation.

De même, au début du film il nous est très rapidement souligné que les personnages souffrent de la faim à cause du rationnement. Si cet aspect est abordé de manière plus dramatique, à aucun moment l'animation ne nous montrera réellement sur le corps des personnages les effets de la faim ou du manque de sommeil, Gen et ses frères conservant des traits ronds et des corps dessinés avec tonicité.

Cependant, quelques passages échappent à cette description. C'est le cas notamment d'une scène en particulier où la mère, enceinte, a un malaise suite au manque de nourriture. Alors que le père tient son épouse dans les bras, l'animation devient subitement plus réaliste, plus agressive, les détails se multipliant pour accentuer la gravité du moment. Lors du passage le plus dramatique du film, où le père, la sœur et le petit frère de Gen sont coincés sous le toit de la maison, par pudeur, la peau brûlée n'est pas montrée, mais une emphase particulière est mise sur la transpiration et sur les larmes qui coulent des yeux des personnages.

Les manifestations physiques comme le sang ou la salive ne manquent pas dans Gen d'Hiroshima, mais quand elles prennent place dans les passages utilisant la « violence enfantine », elles sont tellement accentuées qu'elle en deviennent irréelles. Elles sont par ailleurs accompagnées de mouvement extrêmement peu crédibles (Gen sautant du toit de la maison et retombant plusieurs mètres plus bas avec une légèreté déconcertante). Ces moments particuliers, où les lois de la nature semblent épouser les désirs du personnage, semblent traduire cet esprit positif qui parcourt le film : malgré les horreurs de la guerre, pour un jeune enfant, l'avenir est devant, et tout est encore possible. Cela pose cependant un problème de rupture quant à l'apparition de la bombe au milieu du film : son caractère irréel s'inscrit dans quelque chose qui est déjà irréel. Pour ne pas que la scène de l'explosion atomique et le reste du film soit mis sur le même plan, Nakazawa a pris soin d'opérer un

91 SPIEGELMAN Art, *Barefoot Gen : Comics After the Bomb*, Last Gasp, 2004

subtil équilibre entre le réalisme et la stylisation.



Fig 5 - Exemples d'incarnations à travers le sang, la salive, la sueur ou les blessures dans les différents films.

Pour Sharon Kinsella, dans les films d'animation japonais, les personnages tendent à incarner un aspect du comportement, c'est-à-dire une seule émotion/sensation à la fois, mais poussée à son maximum : ils ont des traits fortement exagérés, ils s'évanouissent, transpirent, pleurent, saignent, sont visiblement excités, choqués, affolés, embarrassés, amusés, etc...⁹²

Selon elle, il est possible que cette représentation tranchée soit le produit d'une réaction de rébellion : face à une société contemporaine où un fort niveau d'auto-discipline est requis concernant le contrôle du corps et du visage, ces personnages si expressifs, aux expressions si déchiffrables, possèdent un aspect à la fois transgressif et jouissif⁹³ :

« La surabondance d'expression dans les mangas fait d'eux un point de départ idéal pour analyser l'humeur des individus dans le Japon d'après-guerre. Dans cette société industrielle avancée où l'information, la culture et l'attention accordées à l'idéologie et à la mentalité nationales, aux organisations corporatistes, à la technologie et à l'esthétique avaient complètement supplanté l'intérêt porté aux individus réels et à la créativité contemporaine, la culture des mangas a constitué une dimension supplémentaire pour diffuser de nouvelles

92 KINSELLA Sharon, *Les mangas apprivoisés : la culture japonaise de la fin du siècle*, Critique internationale, Vol. 7, Culture populaire et politique, 2000, p. 1-9

93 Ibid

attitudes et traiter de problèmes individuels. L'accent mis sur les sentiments des personnes a, de façon involontaire, donné aux mangas des valeurs humanistes.⁹⁴ »

Cette idée de la figurine d'animation hyper-expressive et libre, comme un miroir inversé du corps des Japonais rigide et hyper-contrôlé, pose de manière plus globale la question du double, de la *ré-incarnation* de l'humain dans un corps autre. Comme le souligne Sheng-Mei Ma, les motifs de la mort et de la renaissance se répètent à plusieurs reprises dans les films d'animation. Dans Gen d'Hiroshima, Gen et sa mère survivent à l'effondrement de la maison mais assistent au décès des trois autres membres de la famille. Juste après ce traumatisme, la mère de Gen donne naissance à une petite fille, Tomoko, que les personnages vont entourer d'amour, jusqu'à ce qu'elle meure de malnutrition. Gen et sa mère vont également secourir un petit garçon, Ryūta, sosie de Shinji, le petit frère de Gen mort dans l'incendie. Il est souligné à plusieurs reprises à quel point la ressemblance frappante du Ryūta plein de vie avec le Shinji décédé est une façon pour les personnages de retrouver un proche. Même un personnage secondaire, Seiji, un peintre rendu infirme par la guerre, sera de manière symbolique sauvé par Gen de la dépression suicidaire qui le guettait. Enfin, la régénération prend place à la fin de l'histoire, quand Gen, qui s'était retrouvé chauve suite aux radiations, voit une touffe de cheveux pointer sur son crâne, ainsi qu'une herbe repousser sur la terre irradiée⁹⁵.

Astro Boy propose le même type de symbolique : Astro est un robot ayant pour fonction d'imiter la vie d'un petit garçon mort, mais dont il échoue à être la réplique exacte. Son incapacité à grandir et son statut de non-humain hantent l'œuvre entière, nous rappelant que même lorsque Atom se voit attribuer une position de sujet, il représente l'altérité. En tant que robot, Astro sert d'« objet transitionnel » (selon les mots d'Alicia Gibson), entre la machine et l'humain. Il illustre la représentation virtuelle de la puissance atomique, créée par l'homme, qui pourrait posséder des potentiels créatifs énormes, mais est utilisé à des fins de destruction. Dans cette optique, le comportement d'Astro est une sorte de parodie de l'humain ne parvenant pas à cacher son statut de machine, de la même façon que le cinéma d'animation échoue à rendre la réalité de manière photographique⁹⁶.

Jin-Roh utilise également le même type de symbolique : après la mort d'une jeune militante qui s'est fait exploser sous ses yeux, le soldat Fusé, traumatisé, voit son visage partout. Il rencontre

94 Ibid

95 MA Sheng-Mei, *Three Views of the Rising Sun, Obliquely : Keiji Nakazawa's A-Bomb, Osamu Tezuka's Adolf, and Yoshinori Kobayashi's Apologia*, Mechademia, Vol.4, University of Minnesota Press, 2009, p. 183-196

96 GIBSON Alicia, *Atomic Pop ! Astro boy, the Dialectic of Enlightenment, and Machinic modes of being*, Cultural Critique, Vol. 80, University of Minnesota Press, 2012, p. 183-205

une jeune fille qui lui ressemble et qui prétend être sa sœur. Fusé entame une histoire d'amour avec elle, semblant vouloir, à travers cette relation, effacer la mort du précédent personnage féminin. Mais l'histoire se répète : la jeune fille le trahit, et à la fin du film, les supérieurs de Fusé obligent le soldat à exécuter la jeune militante au milieu d'un terrain vague.

Ainsi, le personnage d'animation, en puisant dans des croyances religieuses, mais également dans des problématiques propres à son genre, pose la question de la réincarnation : son essence repose sur une équation complexe, celle de la représentation d'un corps vivant à travers le double d'un corps dessiné (donc initialement inerte). Les films dessinés, à travers cette tentative vouée à l'échec d'imiter la vie, posent donc la question d'une hybridité paradoxale : une hybridation entre la vie et la mort.

2) L'hybride : la vie et la mort dans le cinéma d'animation

Pour Dick Tomasovic, si les scènes de mort et de blessures dans les films d'animation atomiques sont si parlantes, c'est parce qu'elles appartiennent à une pluralité de contextes. En effet, non seulement elles se rapportent à un événement historique particulier, littéral (la bombe atomique), mais elles renvoient aussi à quelque chose de plus profond et de plus large : la morbidité intrinsèque que contient le cinéma d'animation de manière générale.

Cette proposition sur la morbidité du cinéma d'animation, Dick Tomasovic la développe dans son livre : Le corps en abîme, sur la figurine et le cinéma d'animation.

Dans ce livre, l'auteur se réclame de Baudrillard à travers l'idée suivante : si la mort est le double du vivant, le double est la figure vivante de la mort.

Or, le cinéma d'animation a inventé un double humain très particulier : le personnage dessiné, problématique, car ni vraiment mort ni vraiment vivant, ni humain ni vraiment inhumain : à travers le mortifère qu'il porte en lui, il pose le principe de l'altérité⁹⁷.

Ainsi, pour Dick Tomasovic

« L'animation est le lieu rêvé de l'évocation des liens inextricables entre vie et mort. Les animateurs – ceux qui animent l'immobile [...] – jouent d'un dualisme apparent. Tout comme la mort est nécessaire à la vie, l'inerte est la condition du mouvement. »

Dick Tomasovic se sert donc de la signification littéralement de l'animation (donner la vie) pour

97 TOMASOVIC Dick, *Le corps en abîme : sur la figurine et le cinéma d'animation*, Broché, 2006

faire surgir les problématiques inhérentes à ce type de médium :

« John Lasseter [...] déclarait que les images générées par ordinateur sont encore moins tolérantes à l'immobilité que les autres types d'images animées, la fixité renvoyant ici à une insupportable pétrification : dès qu'une attitude est posée, l'action meurt immédiatement. Il faut, dès lors, continuellement garder une partie du corps [...] en mouvement discret. [...] la peur de l'inerte, du vide, de la fraction de seconde d'où surgirait inmanquablement la vérité du règne macabre est présentée comme une menace. Il ne s'agit pas de craindre la représentation du morbide, de placer un personnage sous le régime de la détérioration [...] mais d'éviter la perte de l'illusion de la vie et le sentiment de désenchantement singulier qui en est la conséquence immédiate : une effarante mélancolie déclenchée par l'arrêt brutal de l'émerveillement, une terrible frustration née de la survenance du terme. Il y a bien, dans toute image animée qui se fige, une révélation de la mort avec son cortège d'émotions douloureuses [...] Le cinéma d'animation se retrouve donc au cœur d'un [...] complexe de gestion d'apparence de vie et de mort qui hérite [...] de tout ce qui questionne d'une manière ou d'une autre la création artificielle de la vie. »

Si le mortifère dans l'animation se traduit par l'absence de mouvement de la figurine, il se traduit également, et paradoxalement, dans le mouvement lui-même. Car, quoi qu'elle fasse, la figurine ne peut jamais cacher totalement sa caractéristique essentielle, à savoir qu'elle n'est pas un véritable être vivant, et que son corps peut supporter l'insupportable sans disparaître totalement.

On pense par exemple, dans les cas les plus extrêmes, aux films de Tex Avery, où le corps se troue, se fragmente, se coupe, se distord, se disloque, et où le personnage, malgré tout, renaît sans cesse. Cette pulsion de mort par le mouvement qui devrait être caractéristique de la vie, Dick Tomasovic la définit comme une *« charge énergétique qui fait tendre l'organisme vers un but et se résout en termes de motricité. »* Il précise sa pensée :

« L'origine de cette pulsion est un état d'excitation corporel et son objet est de supprimer l'état de tension qui règne à la source pulsionnelle. Tous ces dessins animés sont en quête d'un moment inouï de destruction du corps qui permet, brièvement, de faire redescendre la tension, jusqu'à la scène prochaine – par définition, ces aventures de figurines sont infinies. »

Cette idée de pulsion énergétique se retrouve tout particulièrement dans le film Akira, où le

personnage principal, Tetsuo, se transforme en bombe humaine ou bombe psychique : la chair formée par son corps se met à gonfler et à s'épandre par tous les côtés, engloutissant tout ce qui se trouve sur son passage. Dick Tomasovic, au sujet de la figurine d'animation, parle de « catabolisme » : elle n'a de cesse de se dégrader, se mettre en pièces, se supplicier, se mutiler, d'être réduite en cendres ou poussières. Dans le même temps, elle ne peut jamais être libérée de ce processus, et se retrouve condamnée à la vivre quotidiennement⁹⁸.

Singeant la figure humaine et ses blessures sans réellement pouvoir ni vivre ni mourir, la figurine d'animation est une sorte de cadavre qui marche⁹⁹, un corps où prolifèrent les syndromes¹⁰⁰. Selon la définition de Dick Tomasovic, un syndrome est un ensemble de signes et de symptômes qui constituent et révèlent un état morbide déterminé. Au sens figuré, c'est également un ensemble de comportements propres à un groupe d'individus ayant subi une même situation traumatisante¹⁰¹.

Un syndrome se définit toujours comme l'apparition conjointe de différents symptômes, qui eux-mêmes convoquent la notion d'imprévu et de circulation : le symptôme est l'anomalie qui se dévoile et se décrit comme référence à un état normal. Il en est l'absence, la distorsion ou l'inattendu. En cela, il renvoie à quelque chose de caché : le processus morbide lui-même, Enfin, son sens figuré peut évoquer les significations d'indice et de présage :

« Rien d'étonnant, donc, à ce que les symptômes envahissent [la] figuration de l'image animée pour appeler le diagnostic d'un syndrome de mort à l'œuvre dans le cinéma d'animation. Désormais, ce n'est plus seulement le corps de la figurine qui révèle son état catabolique mais toute l'image qui est gagnée par l'état pathologique. Le syndrome est un ensemble de nœuds proliférants. Il faut se souvenir [...] que l'image cinématographique est hantée par ce qui ne s'y trouve pas. Il oscille entre le terrifiant et le grotesque et [...] relève indiscutablement de la catégorie du monstrueux. Le cadavre, on le sait, est le monstre de la défiguration par excellence, celui qui cristallise l'horreur et la désolation et sur lequel s'amalgament les fantasmes les plus violents. Il est celui qui dérange, sans doute parce qu'il est l'autre dans ce qu'il a de plus irréductible¹⁰² »

On comprendra que dans le cadre de films sur le nucléaire, l'étude de la figurine d'animation et ses symptômes est particulièrement intéressante.

98 TOMASOVIC Dick, *Le corps en abîme : sur la figurine et le cinéma d'animation*, Broché, 2006 p. 56

99 Opus cit, p. 137-138

100 Opus cit, p. 73

101 Ibid

102 Ibid

En effet, la figurine d'animation nucléaire va non seulement contenir des symptômes morbides du fait de sa caractéristique intrinsèque (le fait d'être dessinée et de ne pas posséder de vrai corps), mais elle va également les redoubler par des thèmes comme les effets de la radioactivité sur le corps humain, les transformations monstrueuses liées à des expérimentations scientifiques ou des expériences douloureuses. Les symptômes vont donc devenir plus saillants, et c'est cela qui va faire basculer le tout dans le monstrueux.

Ce monstrueux ne naît pas seulement de l'hybridité entre la vie et la mort, mais provient également d'un thème particulier au cinéma d'animation japonais : l'hybridité entre l'organique et la mécanique, qui questionne la notion d'identité en général.

3) L'hybride et l'horreur informe : fusion de l'organique et du mécanique

« Tu n'es qu'une machine. On peut faire ce qu'on veut de toi » (Astro Boy)

Après la Seconde Guerre Mondiale, l'identité nationale japonaise, de par la défaite et les problématiques soulevées par cette dernière, se trouva questionnée. Pour Se Young Kim, la subjectivité japonaise elle-même se trouvait indéterminée. Un exemple de cette identité malmenée fut l'émergence d'individus à part : les *hibakusha*, personnes irradiées par la bombe. Les hibakusha étaient ostracisés par le reste de la population et pris dans un symptôme de victimisation. Leur identité fracturée était problématique, car non seulement ils ne se considéraient plus comme des humains, mais ils n'étaient également plus considérés en tant que tel par la société toute entière. Face à cela, la technologie de la bombe qui avait malmené l'identité du Japon pouvait également s'affirmer en tant que puissance salvatrice et aider à reconstruire cette dernière¹⁰³.

C'est en partie pour cela que l'on vit apparaître des corps mécanisés dans la culture populaire. Comme l'explique Alessandro Gomasca,

« Les mecha-corps¹⁰⁴ constituent l'ultime image d'une longue histoire de construction politique du corps (individuelle et nationale) commencée il y a plus d'un siècle avec l'ouverture forcée du pays, et caractérisée par une obsession particulière pour la

103 KIM Se-Young, *Human/Cyborg/Alien/Friends : Potswar resentment in Japanese science fiction and posthuman ethics in Kamen Rider Fourze*, Cinema 7, University of Iowa

104 « Mecha » fait référence aux œuvres contenant des personnages utilisant des armures robotisées.

croissance – croissance physique des corps et des choses – dans une tension compétitive avec le modèle occidental [...]»¹⁰⁵

Pantin de chair et de métal, le cyborg est un être hybride, dont les capacités sont décuplées par des machines. Dans leur livre *Cyborg : approche anthropologique de l'hybridité corporelle biomécanique*, Axel Guioux, Evelyne Lasserre et Jérôme Goffette s'interrogent sur la définition d'hybridité technologique (le mélange homme/machine) et ce à quoi elle renvoie. Ils remarquent tout d'abord que « hybride » est un vocable issu du latin classique « ibrida » signifiant « bâtard, sang mêlé » ; qui aurait par la suite subi un rapprochement avec le grec « hybris », « excès », lui valant son orthographe actuelle¹⁰⁶. Ils constatent donc que l'hybridité contient en elle l'idée et la connotation d'un mélange de deux corps en un seul,

« allant d'un simple collage de juxtaposition jusqu'à une fusion parfaite. La connotation, celle de l'excès ou de la démesure, véhicule l'inquiétude et le trouble, renvoyant à des arrière-plans religieux ou cosmiques épris d'ordre face au chaos. L'idée d'hybridité est par nature une rupture d'ordre, un tiraillement de frontières, une brume ensevelissant des repères»¹⁰⁷.

Ainsi, l'hybride est la concrétisation de l'accomplissement absolu du devenir technologique, mais également la personnification technologique de la déshumanisation programmée du monde, utopie à venir d'une condition corporelle modulable et modelable : en revêtant simultanément les atours du monstrueux ou du fantastique, fascine, attire ou au contraire inquiète et effraie¹⁰⁸.

De par sa nature polymorphe, il défie les délimitations traditionnellement fixées entre machine et organique, sujet et objet. De ce fait, il incarne le rêve de toute-puissance et d'éternité de l'humain, mais également l'angoisse de son anéantissement¹⁰⁹ (car pénétrer le corps, cela signifie aussi changer sa figure, le « défigurer », et donc potentiellement le détruire¹¹⁰). Parce qu'il symbolise la pénétration de la mécanique dans la chair, le cyborg traduit l'ambivalence de nos propres consciences face à l'hybridation entre l'homme et les machines¹¹¹.

105 GOMARASCA Alessandro (sous la direction de), *Poupées, robots – La culture pop japonaise*, Autrement, Mutations, Paris, 2002

106 GUIOUX Axel, LASSERRE Evelyne et GOFFETTE Jérôme, *Cyborg : approche anthropologique de l'hybridité corporelle biomécanique : Note de recherche*, Anthropologie et Sociétés No. 283, 2004, p. 187-204

107 Ibid

108 Ibid

109 Ibid

110 ANSEN-LALLEMAND Selen, *Esthétique de l'informe dans le Septième Art : émergence et invention d'un corps critique*, Marges, 2005

111 GUIOUX Axel, LASSERRE Evelyne et GOFFETTE Jérôme, *Cyborg : approche anthropologique de l'hybridité corporelle bio-*

Comme on l'aura compris, l'hybride cyborgique est toujours très proche de la notion d'informe. Le film Akira nous le montre bien, lorsque le corps de Tetsuo, en se transformant, devient une matière disproportionnée et incontrôlable¹¹². Ici, comme le remarquent Axel Guïoux, Evelyne Lasserre et Jérôme Goffette, la difformité du personnage dérive d'une « hybridité cumulative » :

« (...) La rencontre entre humain et machine se caractérise par un débordement outrancier, destructeur. La machine ne se dissimule plus. Elle ne se cache plus derrière les appareils d'une humanité superficielle. Elle se mêle à la chair, déborde l'organisme, prolonge le corps d'appendices monstrueux, d'entrelacs difformes. L'hybridité cumulative se caractérise par une esthétique du trop-plein, de l'exagération. Les visages s'étirent et se déforment, les viscères explosent sous la pression d'enchevêtrements indéfinissables, les membres se ramifient, s'emmêlent, s'étendent démesurément jusqu'à perdre toute forme reconnaissable¹¹³ »

L'informe, de son côté, est un terme à la fois passionnant et compliqué, car il renvoie à plusieurs définitions. Il introduit tout d'abord l'idée d'absence de sens, comme nous pouvons le voir avec cette citation de Georges Bataille :

« Affirmer que l'univers ne ressemble à rien et n'est qu'informe revient à dire que l'univers est quelque chose comme une araignée ou un crachat¹¹⁴ »

Par cela, il faut comprendre que lorsqu'on atteste que l'univers ne ressemble à rien, on affirme qu'il est insignifiant dans le sens qu'il n'a pas de valeur, mais aussi littéralement qu'il ne « signifie rien » ou ne renvoie à rien, car son absence de forme précise l'empêche de le comparer à quoi que ce soit de tangible. L'informe se distingue ainsi par son indiscernabilité : il brouille les repères initiaux sans pour autant favoriser la reconnaissance de la forme nouvelle qu'il constitue¹¹⁵.

Mais l'informe pousse encore plus loin la révolution formelle puisqu'elle concrétise la mise à mort de la *mimesis* : la forme nouvelle qui résulte de la déformation n'est plus dans un rapport de

mécanique : Note de recherche, Anthropologie et Sociétés No. 283, 2004, p. 187-204

112 Opus cit. p.194-195

113 Ibid

114 ANSEN-LALLEMAND Selen, *Esthétique de l'informe dans le Septième Art : émergence et invention d'un corps critique*, Marges, 2005

115 Ibid

ressemblance voire même de dissemblance avec la forme initiale, car elle ne prétend plus s'y référer. La représentation de l'humain ne concorde plus avec l'image que l'on se fait de l'humain¹¹⁶¹¹⁷.

La mise en œuvre de l'informe dans les œuvres concernées par l'expression de l'altérité, par la façon dont les horreurs de la guerre nous éloignent de notre identité d'être humain, s'en trouve justifiée : en effet qu'y a-t-il de plus étranger que ce que l'on ne peut discerner, identifier ou nommer¹¹⁸ ?

C'est à ce stade-là que la notion d' « informe » rejoint celle de « monstre », car les monstres incarnent à eux seuls, de manière extrême, la notion de limite et de marge et sont communément appréhendés comme étant la négation de l'humain¹¹⁹. On se souviendra de la citation de Lacan à propos de la vision d'angoisse que provoque l'informe au sein du corps humain, la vision de la chair souffrante qui se dévoile :

*« Il y a là une horrible découverte, celle de la chair qu'on ne voit jamais, le fonds des choses, l'envers de la face, du visage, les secrétats par excellence, la chair dont tout sort, au plus profond même du mystère, la chair en tant qu'elle est souffrante, en tant qu'elle est informe, que sa forme par soi-même est quelque chose qui provoque l'angoisse. Vision d'angoisse, identification d'angoisse, dernière révélation de **tu es ceci, qui est le plus loin de toi, qui est le plus informe.**¹²⁰ »*

Si la chair informe et monstrueuse est intéressante à montrer, c'est également parce que paradoxalement, c'est au moment où le corps souffre et commence à voir sa forme malmenée qu'il va mieux s'incarner : les différentes épreuves qu'il subit lui offrent une présence mais aussi une matière. Selon les mots de Selen Ansen-Lallemand¹²¹:

« La conscience du corps semble se faire plus vive dans la douleur comme si la vérité du corps transparaissait plus explicitement dans l'expérience de l'excès et la transgression des

116 Ibid

117

Pour Selen Ansen-Lallemand (source ci-dessus) :

« L'expérience de l'informe [...] appliquée à l'image cinématographique et à la corporéité qu'elle est amenée à signifier, est une ultime transgression du principe d'imitation qui est censé régir la création [...] Ainsi, l'informe suppose non seulement un démantèlement de la forme normative ou initiale mais un déplacement vers une forme autre. Contrairement au difforme, il ne se contente pas d'altérer ou de pervertir la forme ; il matérialise de surcroît une forme nouvelle qui ne se réfère qu'à elle-même, qui se dote de sa propre dynamique et surtout de sa propre esthétique [...] Car l'informe ne ressemble ni ne dissemble : il se contente d'être et d'échapper à toute catégorisation en y opposant sa labilité et son indiscernabilité. »

118 Ibid

119 Ibid

120 LACAN, *Le séminaire*, livre II, *Le moi dans la théorie de Freud et dans la technique de la psychanalyse*, Seuil, 1978, p. 186

121 ANSEN-LALLEMAND Selen, *Esthétique de l'informe dans le Septième Art : émergence et invention d'un corps critique*, Marges, 2005

*limites*¹²². »

Un autre raison justifiant l'utilisation du monstre dans le cinéma d'animation atomique concerne la relation spéculaire qu'il permet d'établir entre le visible et l'invisible, le corps et l'esprit : une fois de plus, la défaillance corporelle reflète l'altérité de l'être, de son intériorité¹²³.

Comme Pierre Pigot le remarque, lorsque Tetsuo massacre les autres personnages avant de détruire son propre corps, sa violence psychique découle en grande partie des frustrations et angoisses accumulées par un adolescent que ses parents ont abandonné, que ses camarades d'école ont brimé sans relâche, et que son ami Kaneda a relégué dans l'ombre. Ces souffrances vont s'exprimer à travers sa transformation physique spectaculaire et torturée :

« La peau devenue une surface élastique malléable, les veines pareilles à des câbles, les membres devenus ceux d'un animal sauvage ou mythique, difforme jusqu'à l'informe [...], le visage à peine reconnaissable devenu celui d'un monstre hurlant de douleur [...] : Tetsuo, poussé jusqu'à l'ultime conséquence de sa nature de mutant [...], est nié dans sa nature d'être humain [...]. Toute l'horreur et toute la monstruosité qu'a accumulées Akira [...] viennent tout à coup s'incarner ensemble dans cette baudruche atroce[...] ¹²⁴ »

On comprendra donc, à partir des précédentes réflexions, que la monstruosité physique peut également être utilisée pour signifier une monstruosité morale. Comme le souligne Selen Ansen-Lallemand, la monstruosité ébranle les limites édictées, pas seulement entre les espèces et les formes mais aussi entre les valeurs : le bien et le mal, et donc, aussi, l'humain et l'inhumain.

Par sa tendance à montrer la monstruosité de la chair, le cinéma d'animation atomique est rapprochable du film d'horreur, qui explore la part obscure de l'être humain. Ainsi, Olivia Chevalier-Chandeigne explique que le film d'horreur permet de découvrir notre face sombre, notamment la bataille entre le Moi et le Ça.

« Christopher Smith [le] formule ainsi : « Que se passerait-il si vous étiez dans un film d'horreur et que la personne dont vous aviez le plus peur était vous ? » [...] Voilà l'objet du film d'horreur : ce que l'on contemple de nous-même, c'est-à-dire cette pulsion agressive

122 Ibid

123 Ibid

124 PIGOT Pierre, *Apocalypse Manga*, Perspectives critiques, Presses universitaires de France, 2013

inhérente à la nature humaine, contre laquelle on ne peut rien ¹²⁵[...] Tout l'enjeu du film d'horreur est [...] résumé ici : l'homme coincé et oscillant, comme la société, entre sa pulsion agressive, destructrice et sa volonté de survivre et d'aimer ; la possibilité de destruction totale de l'individu à l'espèce entière ; l'amour et la haine, la violence et la paix, la vie et la mort ¹²⁶».

Ainsi, la transformation cyborgique, qui devait changer l'individu en surhomme grâce à la technologie qui remplacerait la finitude de la chair, produit l'effet inverse. L'apparence future fantasmée de l'humain se trouve dépouillée de ses charmes utopiques de perfection pour n'apparaître que comme l'image inverse : le retour à une animalité répulsive. A ce titre, la déformation du corps qui équivaut à une déformation morale en est la suite logique, car le corps s'efface dans la délivrance de sa nature interne¹²⁷.

Pour faire le lien entre monstruosité physique et monstruosité morale, Katsuhiro Otome s'inspire, pour les expérimentations qu'a subies Tetsuo, d'une véritable tragédie historique : durant la Seconde Guerre Mondiale, un laboratoire scientifico-militaire, l'unité 731, mena en Mandchourie occupée, dans le plus grand secret, d'atroces expériences sur des cobayes humains. Les victimes étaient marquées d'un numéro, tout comme le sont les enfants cobayes d'Akira, où l'horreur s'exprime notamment par leurs corps malmenés¹²⁸.

On remarque que l'idée de monstruosité, de lien entre dégoût moral et physique ne s'exprime pas seulement à travers le corps du personnage mais peut se répercuter également jusque dans le décor. Dans Akira, une grande partie de l'action se place dans des bâtiments sales et miteux, voire dans des égouts (on y verra des plans avec un cadavre de rat rempli d'asticots flotter et un policier se vider de son sang dans une eau croupie). De même, certaines scènes de Jin-Roh se déroulent dans les égouts, entre les débris ou dans une décharge, et la transformation de Tetsuo, nous montrant de la chair qui coule et des viscères à ciel ouvert au milieu d'un stade détruit, suscite chez le spectateur, en plus de la stupeur, un sentiment de dégoût et de répulsion.

En cela, le film Akira partage une fois de plus des caractères communs au film d'horreur : le difforme, le corps humain impossible à saisir dans son abjection, est utilisé non pas seulement pour

125 CHEVALIER-CHANDEIGNE Olivia, *La philosophie du cinéma d'horreur : Effroi, éthique et beauté*, Ellipses Marketing, 2014

126 Ibid, p. 112-113

127 PIGOT Pierre, *Apocalypse Manga*, Perspectives critiques, Presses universitaires de France, 2013, p.134-135

128 Opus cit. p.83-93

traduire quelque chose d'indéfinissable comme l'essence du traumatisme, mais charrie également l'idée que ce qui est abject moralement (faire souffrir d'autres êtres humains en s'appropriant et en détruisant leurs corps) sera également abject d'un point de vue physique et sensoriel. Ce raisonnement est très bien expliqué par Olivia Chevalier-Chandeigne¹²⁹. Selon elle, le registre du phobique dans les films d'horreur ou les œuvres apparentées à ce genre est intrinsèquement lié aux enjeux véhiculés. Le sang, la saleté, les sécrétions corporelles, le désordre voire le chaos sont des éléments qui participent à la gêne, le dégoût, le sentiment d'angoisse. Le désordre et le chaos troublent la conscience car ils introduisent le signe de la décadence et décomposition et la société, du monde et de nous mêmes. En cela, les films d'horreur présentent une « expérience du chaos » où les seuls moments de réorganisation sont les moments d'espoir, fragiles et illusoire :

« En somme le mal moral (l'injustice subie par les victimes) et le mal physique (leur douleur) semblent accentués par la saleté et le désordre. On a là une recette imparable pour susciter le dégoût de l'âme (sentiment violent d'injustice, de colère) et du corps (la nausée)¹³⁰ »



Fig 6 - A gauche, le personnage de Fusé (Jin-Roh) s'apprêtant à exécuter le personnage féminin au milieu d'une décharge sordide. A droite, dans Akira, un policier se vidant de son sang dans les égouts.

III) Corps souffrants et univers chaotiques

Si le corps humain torturé renvoie au paysage en ruines et vice-versa, on peut également dire que le paysage (et donc le corps humain) renvoie à la société toute entière et à sa décadence, dans une sorte de jeu de miroirs en cascade. Comme le souligne Marie-Madeleine Fragonard :

« Le corps humain référent des descriptions devient métonymie ou métaphore de l'ordre du monde. Le corps, métaphore de l'ordre rêvé, est dans ses défaillances métaphore de tous les

129 CHEVALIER-CHANDEIGNE Olivia, *La philosophie du cinéma d'horreur : Effroi, éthique et beauté*, Ellipses Marketing, 2014 p. 97

130 Opus cit. p 98

désordres¹³¹. »

1) La décadence : le corps, le paysage, la société

« La passion de la reconstruction s'est éteinte et a été oubliée. Ce n'est plus qu'un repaire d'imbéciles hédonistes » (Akira)

Les bâtiments en ruine parcourant le film Akira et renvoyant au corps bio-mécanique, à la fois augmenté et souffrant de Tetsuo ; la technologie dans la ville et dans la chair, censée augmenter le sujet mais qui le dépouille de son identité, tout cela s'inscrit dans une sorte d'esthétique microcosme/macrocosome qui excède l'oeuvre de Katsuhiro Otomo. Cette idée se retrouve également dans le film Jin-Roh la Brigade des loups : comme son titre l'indique, le personnage principal, en enfilant une cuirasse technologique pour contrôler les débordements sociaux par la violence, va se retrouver peu à peu dépouillé de son humanité et se transformer (symboliquement) en loup. On peut ainsi songer à la remarque de Anne Allison selon laquelle :

« La perte d'humanité telle que nous la connaissons s'accompagnera inévitablement d'un monde plus technologique. Ainsi la cyber-subjectivité est toujours montrée en termes de blessures, de gouffres, et de la disparition de l'humanité [...] et cela [...] reflète souvent un paysage humain éparpillé dans une décadence morale, physique et sociale. En ce sens, le cyborg n'est pas seulement une métonymie mais une métaphore de l'état de la société dans son ensemble.^{132 133} »

La relation entre corps du personnage, paysage et société toute entière est très intéressante lorsqu'on se penche sur la séquence de la transformation d'Akira. Si l'on étudie tout le déroulement du film jusqu'à l'aboutissement de cette scène, on s'aperçoit que le décor est en réalité une sorte de condensé historique de tout ce que la société japonaise a traversé, traduisant comment la technologie l'a fait évoluer de manière grandiose, mais a également causé sa perte.

Ce couplage grandeur/décadence se traduit dans la séquence que nous allons étudier par un

131 FRAGONARD Marie-Madeleine, *Corps sanglants, souffrants et macabres*, Presses Sorbonne Nouvelle, Paris 2010, p.352

132 ALLISON Anne, *Cyborg Violence : Bursting Borders and Bodies with Queer Machines*, Cultural Anthropology, Vol. 16, No.2, mai 2001, p. 237-265

133 Il convient cependant de préciser que le cyborg ou l'hybride bio-mécanique n'est pas la seule figure qui utilisera la relation microcosme/macrocosome ou corps/paysage pour parler de la décadence de la civilisation liée à l'atome. En 1998, Shōhei Imamura sortira le film Dr Akagi. Ce film raconte l'histoire d'un docteur dans le Japon de la Seconde Guerre Mondiale, courant de patient en patient pour essayer de soulager les habitants qui souffrent tous d'une maladie du foie, l'hépatite C. A la fin du film, alors que le personnage se trouve sur un lac, il voit le nuage atomique surgir dans le ciel, et il s'exclame que ce dernier ressemble à un foie engorgé.

stade olympique en ruine, sorte de symbole d'une gloire passée.

Comme le souligne Daniele Dottorini, loin d'être un simple fond sur lequel se déroule l'action, le paysage dans le cinéma d'animation japonais est un élément d'expression vivant et pertinent. Il agit comme système de références, comme un « *regard qui modifie et définit l'atmosphère* » et « *participe [...] aux changements affectifs et psychologiques des personnages* ¹³⁴ ».

Il ajoute :

« Nombreux sont les films d'animation qui illustrent l'une des obsessions du Japon contemporain : un monde dévasté par un conflit nucléaire. Les paysages [...] reflètent [...] la possibilité de montrer l'expressivité du paysage, amplification spatiale des sentiments. Outre le paysage naturel et ses multiples formes, le paysage urbain est l'autre grand espace expressif en jeu dans l'animation contemporaine [...] La ville tentaculaire et sauvage, abandonnée et mourante, ou ordonnée et indifférente sert de décor à une grande partie de la production de science-fiction de l'animation japonaise et en montre finalement le rôle de symbole inquiétant de la modernité [...] Ainsi, l'image du paysage est aussi le lieu où la mémoire des images, leur capacité à « revenir » comme souvenir et allusion à d'autres images [...] est remise en jeu, reprise en un vertige sans fin [...] »



Fig 7 - La ville radieuse dans Akira, Terror in Resonance et Astro Boy

134 DOTTORINI Daniele, « L'inquiétude de l'âme – formes infinies du paysage dans l'animation japonaise » in *Manga impact, le monde de l'animation japonaise*, sous la direction de Carlo Chatrian et Grazia Paganelli, Phaidon, 2010, p. 271

Ainsi, il nous semble que le fait que le stade dans Akira, loin d'être anodin, renvoie aux Jeux Olympiques de 1964, et à toute série d'événements ou d'implications lui étant rattachées.

Les Jeux Olympiques de 1964 furent en effet un des événements les plus remarquables de l'histoire moderne, et un des plus importants pour le Japon. La mise en place de ces derniers marqua la réinsertion du pays dans la communauté mondiale, après deux décennies de honte et de lutte causées par la défaite de la guerre. Elle amorça également ce qui fut considéré comme une des transformations urbaines les plus spectaculaires¹³⁵. En 1959, quand Tokyo remporta l'offre d'organiser les Jeux Olympiques, la capitale ne ressemblait en rien à la mégalopole high-tech qu'elle allait devenir. C'était un vilain étalement de vieilles maisons en bois, de cabanes délabrées, de buildings bon marché et d'immeubles de style soviétique¹³⁶.

Cependant, les dirigeants japonais voulurent montrer que le pays s'était relevé de la guerre et, afin de montrer leur puissance économique, décidèrent d'investir d'énormes capitaux dans la construction d'installations sportives ultra-modernes.

Durant la préparation des Jeux Olympiques, les Tokyoïtes résidèrent dans un nuage permanent de bruits, de poussière et de pollution, alors que la ville luttait pour se reconstruire à partir des ruines causées par les bombardements américains. Le système d'égout était daté, le port et les rivières principales encombrées de déchets industriels et humains. Les vols étaient effrénés, l'usage de narcotiques endémique, et il était considéré comme trop dangereux de marcher dans les parcs publics la nuit. De plus, les yakuzas étaient partout, et les bases américaines toujours présentes dans le centre de Tokyo. La préparation aux Jeux Olympiques semblait être un bon moyen de régler tous ses problèmes et d'entraîner le pays dans une nouvelle ère de progrès¹³⁷.

Lorsque les compétitions eurent lieu, beaucoup de grandes nations furent présentes (dont les États-Unis) et la flamme olympique fut portée par Yoshinori Sakai, citoyen japonais né à Hiroshima le 6 août 1945, comme si le Japon souhaitait tirer une leçon du passé et tendre la main vers les autres pays.

Selon Robert Whitney, si les Jeux Olympiques japonais furent un flamboiement de gloire, ils eurent également leur part d'ombre. La transformation de Tokyo, partant d'une ville ravagée par la guerre pour aboutir à une capitale internationale majeure, comporta des côtés sombres qui furent rarement évoqués. Le rouleau compresseur de la course au progrès fut en effet responsable d'un grand nombre de destructions environnementales et de misère humaine, dans la capitale et ses environs¹³⁸.

135 <https://www.japantimes.co.jp/sports/2014/10/10/olympics/olympic-construction-transformed-tokyo/> (consulté le 03/01/2018)

136 Ibid

137 Ibid

138 <https://www.japantimes.co.jp/sports/2014/10/24/olympics/negative-impact-1964-olympics-profound/> (consulté le 03/01/2018)

L'effort de reconstruction coûta à Tokyo beaucoup de ses canaux. L'installation de piliers pour les routes et autres structures dans des zones aquatiques entraîna la stagnation de l'eau et la disparition des poissons. Les estuaires de Tokyo, beaucoup d'entre eux déjà pollués par les rejets industriels, devinrent des cloaques. Certains furent tout simplement ensevelis sous des débris de construction et la démolition de structures de la Seconde Guerre Mondiale. Certains furent remplis de béton et transformés en route. Par ailleurs, les Jeux Olympiques entraînèrent la dépopulation de zones résidentielles, les autorités japonaises chassant les familles hors de chez elles pour faciliter la construction. Enfin, beaucoup d'entreprises de construction furent des façades pour le crime organisé¹³⁹.

Les Jeux Olympiques ont accéléré la reconstruction de Tokyo et peuvent être considérés comme le symbole de la réussite économique du pays, avec ce que tout cela comporte de sacrifices et de drame. Il est donc logique que dans le film *Akira*, au sein de la ville Néo-Tokyo, métropole technologique gigantesque où se situe l'intrigue, le « lieu des origines » soit placé par Otomo dans un stade olympique, sorte de lieu de révélation, où la transformation en bombe de Tetsuo, « l'homme d'acier », s'accomplira pleinement.

Au début de la séquence, plusieurs plans insistent sur ses dimensions immenses, mais aussi son abandon et sa dislocation. Ce décor est à l'image du corps du personnage, qui lors de la libération de son pouvoir, se met à l'emplier tout entier dans un cortège de douleur et d'écoulement des différentes parties de son corps.



Fig 8 - Le stade olympique en ruine dans lequel se passe l'action

La séquence commence à 1:37:52, avec un plan nocturne de très grand ensemble sur Neo-Tokyo et ses immeubles illuminés. A ce stade de l'histoire, Tetsuo s'est échappé du complexe militaro-scientifique où il a subi toute une batterie d'expérimentations scientifiques l'ayant transformé en bombe psychique. Les capacités du personnage sont en train de devenir de plus en

139 Ibid

plus fortes, entraînant chez lui un sentiment de toute puissance et d'impunité, mais également d'atroces douleurs. Alors que Tetsuo s'est réfugié dans un stade olympique, emportant avec lui les bocaux contenant les organes d'un précédent sujet (Akira), qui avait provoqué la destruction de Tokyo plusieurs années auparavant, plusieurs personnages (les autorités, un groupe de résistants et son ami d'enfance Kaneda) se sont lancés à sa poursuite pour l'empêcher de tout détruire.

La caméra bascule vers le bas et se braque sur une partie de la ville plus proche, baignée dans le noir, nous faisant atterrir en plongée sur le stade olympique. Ses lumières sont allumées et il tombe en ruine, une énorme béance ouvre l'un de ses flancs (béance probablement créée par Tetsuo).

[plan d'ensemble en plongée sur la petite amie de Tetsuo, Kaori, remontant une gigantesque allée de gradins. La perspective immense écrase le personnage]

[Kaori arrivant de face, alors qu'elle remonte des escaliers à l'intérieur du stade. Elle s'arrête à mi-poitrine, regardant quelque chose devant elle dans le hors-champ]

[« Caméra » au niveau du sol, à présent derrière Kaori, dont seules les jambes sont visibles sur le côté. Ce qu'elle regarde, c'est une sorte de trône en pierre sculpté, décoré avec des anneaux olympiques et une couronne de lauriers. De part et d'autres du trône, une étagère construite de brique et de broc avec des pierres, des bouts de poutres métalliques et de tuyaux. Sur cette étagère, les organes et le système nerveux d'Akira dans des bocaux de formol]

[Caméra en plongée sur le côté, cadran en plan de demi-ensemble Kaori s'avançant vers le trône]

[Kaori passant derrière les bocaux, qui apparaissent au premier plan. On aperçoit dans ces derniers un bout de cerveau et des yeux. Silence. Seuls les pas de Kaori sur le sol sont audibles. Kaori entend Tetsuo hurler dans le hors-champ. Son regard se dirige vers la source du cri]

[Plan moyen sur un cul-de-sac sombre. Kaori entre dans le champ et s'y dirige]

[Plan dans le refuge, Kaori s'avance]

[plan large poitrine sur Akira, enveloppé de sa cape rouge, tordu de douleur dans un coin du cadre, totalement décentré. Il gémit et regarde dans le hors-champ]

[Plan contre-plongée taille de Kaori qui s'avance et appelle Tetsuo]

(ellipse où l'on introduit le Colonel, personnage de militaire cherchant également à arrêter Tetsuo - nous reprenons à 1:38:41)

[plan d'ensemble en plongée de Kaori faisant sortir Tetsuo de sa cachette, le soutenant pour ne pas qu'il s'écroule]

Kaori : Pourquoi t'appellent-t-ils tous Akira ?

[plan poitrine sur Tetsuo et Kaori avançant. Tetsuo transpire à cause de la douleur]

Tetsuo : Ce type n'a jamais existé ! Cela peut être n'importe qui pour eux.

[plan rapproché de Tetsuo, que Kaori fait asseoir dans le trône de pierre. Alors qu'il s'exécute, on s'aperçoit que Tetsuo a à présent un bras en ferraille (il s'était fait arracher son bras par l'armée dans une scène précédente)]

Tetsuo : Du moment que quelqu'un casse tout !

[plan poitrine de Kaori, le bras en ferraille de Tetsuo au premier plan devant elle, énorme. Elle le regarde avec horreur]

Kaori : Ta main...

[Plan moyen sur Tetsuo regardant sa main avec contentement]

Tetsuo : Elle est moche mais elle est bien pratique !

[Il est repris subitement par des douleurs et se met à se tordre en poussant des grognements]

[Retour sur le plan précédent avec Kaori, qui le regarde avec inquiétude]

Kaori : Qu'y-a-t-il ? Ça va ?

[Le bras de Tetsuo se convulse et relâche subitement une gerbe de fils électriques, faisant sursauter Kaori]

[plan moyen en plongée sur Tetsuo. Son bras, au centre du plan, déploie en crépitant les fils électriques sur le bord du trône. Tetsuo cache précipitamment et avec agressivité sa main avec sa cape]

Tetsuo: Ce n'est rien !

[plan en plongée de demi-ensemble sur Tetsuo prostré, Kaori se penchant vers lui]

Kaori : Tetsuo...

Tetsuo : Ta gueule, dégage !

[gros plan sur les fils électriques qui continuent à grandir en cliquetant]

[Plan en contre-plongée sur le torse plié en deux de Tetsuo au premier plan, enveloppé dans la cape rouge, et à l'arrière plan le visage horrifié de Kaori qui recule. Elle sursaute en voyant quelque chose dans le hors-champ]

[plan éloigné du Colonel avec un pistolet]

[retour sur Tetsuo et Kaori]

Tetsuo : Des médocs...

[Le Colonel s'avançant en plan poitrine]

Colonel : Hé bien, Tetsuo, tu souffres ?

[plan moyen sur Tetsuo alors que les fils continuent à grandir]

Tetsuo : Retourne au labo et ramène-moi des médicaments !

[le Colonel, parlant avec une sorte de talkie-walkie]

Colonel : Tu entends, docteur ?

[Le docteur de l'armée, assis devant des ordinateurs]

Docteur : Oui, Colonel

Colonel (off) : Tu peux voir ce qui se passe ?

Docteur : Je ne suis certain de rien mais le pouvoir qui était inhibé par les drogues semble se libérer.

[point de vue du docteur à travers une caméra du stade. Cette dernière filme en plongée Tetsuo et Kaori]

Docteur : Il ne pourra peut-être pas contrôler un pouvoir s'éveillant si subitement. Il est dans un état très dangereux !

[l'image a des à-coups alors qu'elle zoome sur Tetsuo qui se tord de douleur, comme si elle était synchrone avec son état]

[plan poitrine de côté sur Tetsuo recroquevillé. Le Colonel derrière dans l'arrière-plan]

Colonel : Si tu ne retournes pas au labo te faire traiter, tu peux mourir !

[Tetsuo se rejette en arrière dans un éclat de rire]

[plan moyen de Tetsuo de trois-quarts face, les bouches derrière lui. Les tuyaux sont apparus

sur sa main, qui tressautent en cliquetant]

Tetsuo : Tu me demandes de vivre heureux dans cette garderie ? Prendre des médocs tous les jours et me rabougrir comme ces gamins !

[Il finit sa phrase en hurlant, les câbles se serrent tellement fort qu'ils font exploser une partie du trône et projettent une gerbe de pierres vers le hors-champ]

[plan large de Tetsuo et du Colonel. Au premier plan, le Colonel de dos se protégeant le visage. Il est projeté hors du cadre]

[plan moyen du Colonel plaqué au sol par l'énergie de Tetsuo, quelques mètres plus loin.]

[plan poitrine de Tetsuo se penchant vers le hors-champ, de l'autre côté]

Tetsuo : Kaori...

[Kaori en pied, qui recule de peur. On entend les tuyaux cliqueter dans le hors-champ]

[Tetsuo se lève du trône, les câbles s'agrippent et arrachent la pierre]

Tetsuo : S'il te plaît, des médocs..

[plan taille de Kaori, de plus en plus horrifiée]

[plan taille de Tetsuo et Kaori. Tetsuo avance la main vers son amie d'un air menaçant]

[plan moyen du Colonel au sol, qui brandit son pistolet]

Colonel : Tetsuo !

[Le colonel tire]

[retour sur Tetsuo et Kaori. Tetsuo, touché par la balle, et éjecté hors du cadre]

[la caméra recule avec rapidité pour suivre la trajectoire du corps de Tetsuo qui culbute vers elle. Il s'écroule au premier plan. Kaori, derrière, s'est mise à courir]

Kaori : Tetsuo !

[retour sur le colonel]

[plan taille sur Kaori qui se précipite, puis s'arrête brutalement, inquiète de ce qu'elle voit dans le hors champ]

[Tetsuo au sol, le corps enroulé dans sa cape. Il regarde avec horreur à l'intérieur de cette dernière. Au moment où il se redresse, son bras robotique retombe. Sur ce dernier sont à présent agglutinés de gros morceaux de chair]

[gros plan sur le visage de Kaori puis plan rapproché poitrine sur le colonel, tous deux estomaqués]

[retour sur Tetsuo. Son bras a gonflé jusqu'à devenir un énorme amas de chair et de tuyaux qu'il a du mal à soulever. Les amas de chair s'étirent comme des tentacules, Tetsuo se recroqueville pour essayer de les contenir. D'un seul coup il se relève et expulse son bras]

[la colonne de chair traverse à toute vitesse le cadre où se trouve Kaori, puis arrive dans celui du Colonel, toujours couché à terre. Les filaments de chair l'attrapent et s'enroulent autour de lui]

[Tetsuo se relève, furieux. Les filaments s'enracinent de plus en plus loin dans son corps, surgissant jusque de son torse. Ils sont mêlés à des câbles et des tuyaux, gonflent et palpitent comme de vrais organes]

[retour sur le Colonel, prisonnier de cet amas de chair boursoufflé. Les bruits organiques sont très accentués. Un rayon jaune arrive du hors-champ et vient frapper une des protubérances. Les filaments se retirent]

[retour sur Tetsuo qui rétracte toute cette chair à l'intérieur de son corps. Il regarde dans le hors-champ]

[zoom très rapide sur une zone éloignée du stade, jusqu'à arriver en plan taille sur Kaneda perché sur sa moto. Il a utilisé une sorte de pistolet laser pour tirer sur Tetsuo]

[plan rapproché poitrine de Tetsuo, furieux]

Tetsuo : Kaneda ?

[plan américain de profil de Kaneda qui recommence à tirer]

[Tetsuo fait un bond prodigieux pour éviter le rayon]

[retour sur Kaneda qui démarre sa moto avant que Tetsuo ne se fasse tomber devant lui avec un bruit assourdissant, faisant se soulever le sol du stade]

[Kaneda essayant de manoeuvrer sa moto alors que de gigantesques plaques de béton se soulèvent sous lui]

[affrontement entre les deux personnages que nous ne détaillerons pas ici. Les trois enfants séniles (autres cobayes possédant le même type de pouvoir que Tetsuo) arrivent pour essayer de calmer la situation, mais Tetsuo et Kaneda continuent à se battre. Kaneda touche une fois de plus Tetsuo avec son arme. Les enfants séniles s'adressent aux bocalux contenant les organes d'Akira. Des bulles montent dans l'un des bocalux, et la transformation de Tetsuo commence]

[plan rapproché poitrine sur Tetsuo. Son bras mi-organique mi-machine gonfle d'un seul coup, la chair coule et se répand] [plan sur Kaneda le regardant avec horreur]

[plan en contre-plongée sur Tetsuo, alors que son corps gonfle et s'élève. Sa voix se transforme en un grognement étrange] [plan de dos de Tetsuo. Son corps enfle tellement que sa chair fait crever sa peau, le transformant en une boule rose informe]

[plan mi-poitrine de Tetsuo. Des gravures électroniques apparaissent sur sa peau, et la chair boursouflée de son bras est mélangée à du matériel technologique. Sa peau disparaît au fur et à mesure que la chair crève et apparaît à nu] [contre-champ sur Kaneda horrifié, qui baisse son arme]

[plan moyen de Kaneda au premier plan sur sa moto. Devant lui, à l'arrière plan et flouté, le corps énorme et difforme de Tetsuo] [plan rapproché sur le bas du corps de Tetsuo qui enfle également et dont la chair s'épand] [contre-champ sur Kaneda puis Kaori]

Au fur et à mesure que la séquence avance, Tetsuo détruit conjointement son corps et le stade olympique. Le premier devient amas de chair, et l'autre amas de béton..

Pour Pierre Pigot, dans ce type de séquence, corps et paysage sont en dialogue constant :

« Corps et paysage, deux entités non pas superposées [...], mais au contraire un ensemble de significations étroitement imbriquées, ne pouvant avancer l'une sans l'autre, contribuant dans leur dialogue mutuel à la constitution de l'œuvre et à la transmission de sa pensée politique. Montrer les corps [...] c'est déjà pour le mangaka affirmer la manière dont il pose son regard sur le monde [...]: les corps interagissent dans la reconnaissance ou le déni de leurs différences, et chaque fois leur solitude ou leur difformité renvoient au paysage qui les encercle ou qui les a vus naître [...] Le paysage fait lui-même violence aux psychismes [...]»¹⁴⁰

Le paysage peut également renvoyer à l'aliénation que les personnages subissent de la part de l'environnement et/ou du collectif. Dans cette optique, Axel Guioux, Evelyne Lasserre et Jérôme Goffette remarquent, en étudiant Akira, que la monstruosité que secrète la chair auto-destructrice de Tetsuo fait référence à un dérèglement physiologique mais également social. On retrouve l'idée qu'un personnage au corps transformé par une institution ou autorité malveillante, ce qui va façonner une identité torturée. Les auteurs remarquent que :

« [L]es hybrides [...] se confrontent à des expériences identitaires plus ou moins douloureuses [...] [Ils] éprouvent l'impossibilité de se définir en tant qu'individualité unifiée, constituée. Cette difficulté peut être rattachée au fait que chacun d'entre eux est

140 PIGOT Pierre, *Apocalypse Manga*, Perspectives critiques, Presses universitaires de France, 2013, p.130-131

condamné à subir une identité qu'il n'a pas choisie. Tetsuo, dans Akira, dévoré par l'énergie destructrice de son propre corps modifié par une expérimentation scientifico-militaire, tente de broyer dans ses chairs boursouflées sa propre petite amie et son compagnon d'enfance. Victimes condamnées par une condition qui les dépasse, ils ne peuvent qu'assister au dénouement implacable de leur destinée les conduisant, généralement, à une renaissance ou à un anéantissement total ¹⁴¹»

Selen Ansen-Lallemand, renchérit :

« Quant aux personnages qui sont plongés dans un « devenir-monstre », leur corps en apparence « lisse » se rapproche progressivement d'un état monstrueux [...] ; le corps souffrant se fait à l'image de l'inhumanité ou du « mal-être » du personnage ¹⁴²».

Il n'est cependant pas toujours besoin d'aller jusqu'à la monstruosité physique pour parler du mal-être d'un personnage lié à la technologie. Dans *Astro Boy*, le personnage d'Astro est presque toujours montré comme ayant un corps « lisse » et attendrissant d'enfant. Pourtant, il est, à l'image de Tetsuo, le produit d'une expérimentation en laboratoire. Son incapacité à être totalement humain le met en décalage par rapport à la société dans laquelle il vit. Même si Tezuka Osamu l'a dessiné à l'école, parmi d'autres bambins, il est capable de résoudre tous les calculs en une fraction de seconde, mais ne parvient jamais à « fonctionner » totalement au même rythme que ses camarades. Il éprouve alors un profond sentiment d'aliénation et de tristesse, que le dessinateur a tenté de décrire en le montrant assis, contemplant la ville en haut d'un building¹⁴³.

Il est intéressant de confronter les différentes interprétations que les chercheurs appliquent aux transformations douloureuses de Tetsuo et aux personnages de films nucléaires en général.

Pour Chris Reyns-Chikuma, les changements physiques de Tetsuo peuvent être lus de trois façons. Selon lui, ils traduisent les métamorphoses biologiques et psychologiques de l'adolescent, mais également sa révolte contre une société fortement répressive. Tetsuo, à mesure que son pouvoir grandit, se libère de plus en plus des différentes formes d'autorité qu'il subissait. Quant au groupe de motards auquel il appartient, ce dernier symboliserait les adolescents des classes non privilégiées rejetés par le système de la mondialisation.

Cependant, la dernière hypothèse qu'il formule et de loin la plus intéressante :

141 GUIOUX Axel, LASSERRE Evelyne et GOFFETTE Jérôme, *Cyborg : approche anthropologique de l'hybridité corporelle biomécanique : Note de recherche*, Anthropologie et Sociétés No. 283, 2004, p. 195-200

142 ANSEN-LALLEMAND Selen, *Esthétique de l'informe dans le Septième Art : émergence et invention d'un corps critique*, Marges, 2005

143 KOYAMA-RICHARD Brigitte, *L'animation japonaise : du rouleau peint aux Pokémon*, Flammarion, 2009

« Dans cette troisième perspective, le groupe de jeunes marginalisés et révoltés représente la société japonaise entière. Dans ce cas de figure, les métamorphoses monstrueuses sont la métaphore des transformations, subies et assumées par le Japon à un pas accéléré depuis Meiji, particulièrement dans le domaine technologique. Comme l'écrit Marie Marimoto [...] : « Les thèmes dominants dans les représentations des Japonais par eux-mêmes ont longtemps été ceux de l' « unicité », de l'isolation, et de la victimisation – et donc d'une nation solitaire se battant désespérément contre tous les autres ». Or, **Akira** est sorti en 1988, au moment où le Japon a atteint ce qui a sans doute été le pinacle de son influence internationale et une période où de nombreuses nations se sont senties menacées par un « Japan number one-superpower ¹⁴⁴ » »

Anne Allison, quant à elle, pense que l'imaginaire des films de cyborg, où le monde est vu comme un enchaînement d'explosions et de corps mutilés dans tous les sens, renvoie à un sens à la fois littéral et figuré : le héros est « déchiré »¹⁴⁵.

Dans cette prolongation, Jordi Revert évoque le fait que le corps blessé ou mutilé, qui constitue une des plus anciennes peurs humaines exploitées par le cinéma, se rattache à un genre particulier des années 80 (Akira étant sorti en 1988) : le « body horror », un concept de film d'horreur qui pervertit à la fois les corps et les codes du genre. Il cite ainsi un film sorti un an après Akira, dont le personnage principal s'appelle également Tetsuo : Tetsuo l'homme de fer, film expérimental en noir et blanc de 1989. Bien qu'il ne s'agisse pas d'un film d'animation, il est intéressant de l'étudier rapidement, tant ce film semble rendre hommage à Akira par la reprise de thèmes sous-jacents du film animé, afin de les montrer de manière plus explicite. Tetsuo parle en effet également de perte d'identité à travers des mutations douloureuses. Le film est une sorte de mélange entre les craintes créées par la pénétration de la technologie dans la chair et les peurs des mutations suite à la radioactivité, dans une sorte de représentation allégorique du corps malade, qui se fait pénétrer par des tentacules mécaniques. On y voit un homme dans un appartement rempli de pièces mécaniques, entouré de photos de grands athlètes, qui s'ouvre la cuisse afin d'y insérer un tuyau en fer. Progressivement, son corps va se couvrir de manière irrévocable d'outillage technologique, à travers une forme de rage accompagnée de fantasmes dérangeants où le sexe se mêle à des images de cauchemar industriel. Le corps masculin, à travers différents phénomènes de

144 REYNS-CHIKUMA Chris, « Métamorphoses et métaphores des corps dans les cinémas nippons » in *Le corps filmé* dirigé par Andrea Grunert, CinémAction, p. 194-196

145 ALLISON Anne, *Cyborg Violence : Bursting Borders and Bodies with Queer Machines*, Cultural Anthropology, Vol. 16, No.2, mai 2001, p. 253

pénétration et de castration, voit ses organes sexuels substitués par des engins mécaniques monstrueux¹⁴⁶.

Ray Mescallado explique que la critique apocalyptique de la technologie qui transforme la société et l'humain est intrinsèquement lié, comme nous l'avons dit précédemment, à l'expérience de la bombe atomique et à la Seconde Guerre Mondiale. Il situe cette angoisse particulière comme débutant à partir des années 70 avec la série d'animation Albator¹⁴⁷. Citant Akira Mizuta Lippit, il rappelle que dans de nombreux textes japonais d'avant la guerre, la modernité est marquée par la fragmentation et la dissolution, éléments qui se retrouveront après le conflit et caractériseront la postmodernité. L'angoisse de la technologie était donc à l'œuvre chez les Japonais avant même que la bombe atomique n'explose¹⁴⁸.

Jordi Revert abonde dans ce sens : beaucoup de films des années 80 sont technophobes et liés à des apocalypses nucléaires, dépassant même les frontières du Japon : si Akira sortit en 1988 et Tetsuo en 1989, aux Etats-Unis Blade Runner sortit en 1982 et Terminator en 1984. Qu'ils soient américains ou nippons, dans les films de cette période, la technologie est cause ou conséquence de la misère humaine¹⁴⁹.

Cependant, les films nippons possèdent des caractéristiques propres, car ils sont connectés à des croyances et à des mythes bien particuliers. Si les transformations monstrueuses sont le fruit de différentes angoisses historiques ou sociales, elles sont également le résultat d'une transgression de la pureté du corps¹⁵⁰. En effet, si les transplantations et les remplacements artificiels sont des thèmes que l'on retrouve dans beaucoup d'animés de science-fiction, c'est parce qu'ils naissent de répulsions viscérales liées à des croyances. Selon les enseignements confucéens, le corps d'un individu doit rester intact afin de garder sa pureté. La révolte quant à l'intrusion d'un corps étranger dans la chair prendrait la forme de cyborgs ou d'hybrides dans les films¹⁵¹.

Selon Sharalyn Orbaugh, le contrôle du corps et les limites du corps fondent une anxiété que l'on retrouve beaucoup dans les films de cyborgs. Le corps robotique « classique », qui apparaît dans la science-fiction traditionnelle, est parfait, complètement contrôlable. Il représente une

146 REVERT Jordi, *The horror body : transgressing beyond the anatomy's boundaries*, University of Valencia

147 MESCALLADO Ray, « Otaku Nation », *Science Fiction Studies*, Vol. 27, No. 1, On Global Science Fiction - Part 2, 2000, p. 132-146

148 MESCALLADO Ray, « Otaku Nation », *Science Fiction Studies*, Vol. 27, No. 1, On Global Science Fiction - Part 2, 2000, p. 132-146

149 REVERT Jordi, *The horror body : transgressing beyond the anatomy's boundaries*, University of Valencia

150 Ibid

151 LEVI Antonia, *Samurai from Outer Space : Understanding Japanese Animation*, Open Court, 1998, p. 93-93

version idéalisée de la conception moderne du corps/moi. Mais le prix à payer pour ce corps contrôlé, pénétré par la technologie, où la chair a été domptée, c'est que le refoulé revient toujours¹⁵².

Lorsque l'on se retrouve avec un corps dompté et désintégré, dans un monde d'identités floues, il convient de détruire ce qui ne fonctionne plus. Le personnage du film Tetsuo propose de « *changer le monde entier en métal* » ou de « *faire rouiller le monde dans la poussière de l'univers* ». Cette idée d'un monde pourrissant, mourant au milieu du cosmos, renvoie à une humanité condamnée à être de la rouille et de la poussière¹⁵³.

2) Corps monstrueux, consommation et destruction

« *Espèce de tas de ferraille !* » (Astro Boy)

« *L'autre jour, un jeune chercheur m'a demandé si le pouvoir de ces enfants était l'étape suivante de l'évolution humaine et si nous pourrions un jour le contrôler* » (Akira)

« *Il est encore trop tôt pour avoir ce pouvoir* » (Akira)

Dans son livre Astro Boy, the Dialectic of Enlightenment and machinic modes of being, Alicia Gibson explique comment la catastrophe de la Seconde Guerre Mondiale est rapprochable de la Dialectique de la Raison, ouvrage de Theodor W. Adorno et Max Horkheimer. Les deux auteurs y développent la théorie selon laquelle le processus logique et historique des Lumières est conduit à se transformer en son contraire, le mythe ou la barbarie dont il prétend s'émanciper (au lieu d'œuvrer pour une société plus humaine). Ainsi, le progrès entraînerait une destruction mais aussi une rationalisation et une abstraction de cette dernière : tout, y compris les êtres humains, est assigné à des équivalences numériques et traité comme un objet au nom de l'efficacité, l'élimination des individus n'étant que l'étape logique suivante. La Dialectique de la Raison a été écrite plutôt pour parler des génocides européens, cependant, comme Alicia Gibson le souligne, son raisonnement s'applique aussi très bien à des considérations liées à l'atome.¹⁵⁴

De fait, les films tels que Jin-Roh ou Akira, dans ce prolongement, et dans une logique identique aux films d'horreur, traitent de la logique consommatrice à son paroxysme : il s'agit de posséder ce qui ne peut être possédé, d'acheter ce qui n'a pas de prix, et de consommer

152 ORBAUGH Sharalyn, *Sex and the Single Cyborg : Japanese Popular Culture Experiments in Subjectivity*, Science Fiction Studies, Vol. 29, N°3, Japanese Science Fiction, novembre 2002, p. 436-452

153 REVERT Jordi, *The horror body : transgressing beyond the anatomy's boundaries*, University of Valencia

154 GIBSON Alicia, *Atomic Pop ! Astro boy, the Dialectic of Enlightenment, and Machinic modes of being*, Cultural Critique, Vol. 80, University of Minnesota Press, 2012, p. 183-205

l'inconsommable. Les thèmes de la violence, de la réduction à un objet, de la destruction, mais aussi de l'assimilation¹⁵⁵ (destruction et assimilation étant liée, car pour s'appropriier totalement l'autre, il faut détruire son corps) sont des thèmes que l'on peut retrouver. L'assimilation est bien entendu une fois de plus à rapprocher du corps de l'hybride cyborgique, car elle sous-entend la pénétration d'un corps par un autre. Axel Guioux, Evelyne Lasserre et Jérôme Goffette remarquent que l'imaginaire de l'hybridité homme/machine, qui contamine ce type d'oeuvres, contient

« une sorte de présence constante de la métaphore digestive au sens large. Cela n'a rien d'étonnant compte tenu de la prégnance de la thématique de l'assimilation. La question de l'hybridité cyborgique peut ainsi apparaître comme une question d'ingestion, de digestion, d'ingestion [...] ¹⁵⁶ »

Ainsi, au fur et à mesure que l'on étudie la chronologie des films atomiques japonais, on s'aperçoit que la bombe et le corps humain se rapprochent peu à peu l'un de l'autre, jusqu'à se pénétrer totalement et ne faire plus qu'un. Cette pénétration progressive est accompagnée de différentes formes de violence.

Dans un premier temps, la bombe atomique est totalement à l'extérieur du corps et de l'esprit des personnages : ils ne sont pas contaminés par elle, ayant des corps totalement organiques, et ne la vénèrent pas. L'explosion atomique ne suscite chez eux que des sentiments « logiques », en adéquation avec celui du spectateur : peur, horreur, incompréhension...La violence provient de l'impact direct de l'événement (souffle mécanique de l'explosion, chaleur, traumatisme du témoignage direct)

Ainsi, les films comme Gen d'Hiroshima s'inscrivent dans un contexte historique « immédiat » par rapport à la bombe atomique : ils tentent de reconstituer le bombardement d'une manière historiquement ancrée et crédible, avec des « signes » ou « clichés » permettant au spectateur de faire appel à ces connaissances pré-requises sur l'événement et de comprendre ce qu'il va se produire (par exemple, le calendrier indiquant la date, l'horloge, les avions de reconnaissance américains dans le ciel).

Mais au fur et à mesure que l'on s'éloigne historiquement de la bombe en elle-même, les

155 CHEVALIER-CHANDEIGNE Olivia, *La philosophie du cinéma d'horreur : Effroi, éthique et beauté*, Ellipses Marketing, 2014, p. 122

156 GUIOUX Axel, LASSERRE Evelyne et GOFFETTE Jérôme, *Cyborg : approche anthropologique de l'hybridité corporelle biomécanique : Note de recherche*, Anthropologie et Sociétés No. 283, 2004, p.195-200

choses deviennent plus complexes.

Les œuvres comme Jin-Roh ou Terror in Resonance utilisent ce qu'on pourrait appeler une « violence épidémique » : la bombe n'est plus vraiment présente, ou du moins elle n'est plus au centre de l'action, mais le spectre de sa sauvagerie continue à planer sur la diégèse du film, poussant les personnages à s'entre-tuer. C'est ce qui advient dans Jin-Roh, qui débute par une explosion atomique mais n'évoque jamais l'atome en tant que thème particulier, se concentrant plus sur la violence secondaire qu'il a déchaînée. L'idée traduite par l'oeuvre est qu'après la guerre, le Japon s'est reconstruit sur les ruines de la violence, et de ces ruines ne peut surgir qu'encore plus de brutalité. A ce propos, Pierre Pigot émet l'hypothèse que :

« [...] Le spectre de la bombe [...] hante [...] la vie des personnages, non directement mais par ricochet, via toutes les formes de violence qu'elle a engendrées – comme si la représentation même de l'horreur était un fardeau qui n'avait pas encore trouvé sa forme, son point d'expression où elle parviendrait à l'équilibre entre visible et indicible [...] »¹⁵⁷ »

La dernière étape, spectaculaire, est un déplacement et une fusion parfaite entre la bombe atomique et le corps humain. Le personnage devient à la fois victime et bourreau, concentrant la capacité de destruction de l'atome au sein même de sa chair, et les transformations traumatiques qui y sont liées. Ici, il ne se contente pas de détruire les autres personnages, mais également va jusqu'à se détruire lui-même. C'est ce que l'on retrouve principalement dans Akira¹⁵⁸.

A cette progression impressionnante correspond un renversement de valeurs total : en partant de Gen d'Hiroshima, qui montre la violence nucléaire comme quelque chose d'horrible, on passe à des œuvres comme Terror in Resonance qui la montrent comme potentiellement souhaitable ou sublime (même si Terror in Resonance ne va pas au bout de son propos : ne semblant pas assumer le discours, les créateurs ont choisi de faire exploser la bombe nucléaire de l'histoire dans la stratosphère afin qu'il n'y ait aucune victime). Akira de son côté, démontre un caractère jusqu'au-boutiste : la violence nucléaire n'est plus qu'un gigantesque divertissement. Comment peut-on expliquer une évolution si spectaculaire ?

157 PIGOT Pierre, *Apocalypse Manga*, Perspectives critiques, Presses universitaires de France, 2013, p. 46-48

158 Astro Boy est un cas particulier, car il semble relever en premier lieu plutôt d'une utopie. Astro n'est pas un personnage violent à proprement parler, bien qu'enfant-bombe il n'aspire qu'à faire le bien et à réconcilier l'humanité avec la technologie. Pourtant, que ce soit de manière consciente ou non, Tezuka a rempli la série d'images de violence. On pourrait donc partiellement mettre cette production dans la catégorie « violence épidémique ». Terror in Resonance pourrait également appartenir à cette catégorie, même si l'accent est mis sur le côté psychologique (le traumatisme).

IV) Le désastre et ses représentations

« J'ai fait un rêve. La ville était prise dans les ténèbres avant d'être brisée [...] La ville s'est effondrée, et tant de gens sont morts... » (Akira)

« On va tous mourir à cause de la bombe atomique ? » (Terror in Resonance)

Selon Pierre Pigot, avant 1945, l'idée de destruction ultime, signifiant la disparition de l'humanité, était tout simplement absente de la pensée japonaise : la vie et la mort s'y disputaient constamment la place dans une alternance de cycles vitaux et cataclysmiques, où, qu'elle soit brisée par les colères de la nature ou la violence de l'homme, la spirale de l'Histoire était malgré tout assurée de repartir pour une nouvelle boucle représentant sa danse avec les forces de la vie¹⁵⁹.

Mais Hiroshima et Nagasaki ont désormais scellé l'entrée du Japon dans les temps apocalyptiques de l'Occident détenant le feu nucléaire : quels que soient le lieu ou le temps où les prochaines bombes exploseraient, le Japon ne serait pas protégé de l'hiver atomique : les cycles de vie n'ont plus l'assurance immémoriale de leur réitération apaisante : le spectre d'une interruption définitive plane désormais sur eux¹⁶⁰. Ainsi, dans les films comme Jin-Roh ou Akira, passé, présent et futur gravitent autour d'une même idée : la destruction. Ce qui est à l'œuvre, ce n'est pas seulement la Guerre Froide, la Seconde Guerre Mondiale ou la bombe atomique, mais la perspective plus globale que l'homme possède à présent le moyen de s'auto-détruire de la manière la plus totale.

A ce propos, Olivia Chevalier-Chandeigne explique :

« [...] les développements de la science ont fourni aux hommes les moyens de s'exterminer. L'univers de la techno-science est le lieu où l'holocauste, ou bien l'Apocalypse [...] sont devenus possibles. La création de la bombe atomique [...] n'est que le paroxysme de cette situation. La dernière phrase de Freud du **Malaise dans la civilisation** illustre cette possibilité vertigineuse, dès 1929, soit avant la Shoah et la bombe atomique »

Nous remettons ici la citation de Freud par Olivia Chevalier-Chandeigne¹⁶¹ :

« La question du sort de l'espèce humaine me semble se poser ainsi : le progrès de la

159 Pierre Pigot Apocalypse Manga Perspectives critiques, Presses universitaires de France p. 77

160 Ibid

161 CHEVALIER-CHANDEIGNE Olivia, *La philosophie du cinéma d'horreur : Effroi, éthique et beauté*, Ellipses Marketing, 2014, p. 112-113

civilisation saura-t-il, et dans quelle mesure, dominer les perturbations apportées à la vie en commun par les pulsions humaines d'agression et d'autodestruction ? A ce point de vue, l'époque actuelle mérite peut-être une attention toute particulière. Les hommes d'aujourd'hui ont poussé si loin la maîtrise des forces de la nature qu'avec leur aide il leur est devenu facile de s'exterminer mutuellement jusqu'au dernier. Ils le savent bien, et c'est ce qui explique une bonne part de leur agitation présente, de leur malheur et de leur angoisse [...]»¹⁶² »

Ainsi, pour elle, la techno-science est ce qui fait notre grandeur, mais c'est également une « *quête paranoïaque et narcissique de la maîtrise de la nature [...], mouvement qui peut se révéler auto-destructeur* »¹⁶³ »

Cette pensée n'est cependant pas propre au cinéma japonais, d'autres cinémas, comme le cinéma occidental, et particulièrement le cinéma catastrophe américain, ont progressivement incorporé de plus en plus de scènes de destruction. De manière générale, les images de destructions atomiques et d'apocalypses abondent dans la culture populaire, où elles semblent se répéter de manière récurrente, tout en suivant une logique d'intensification : même les planètes et les systèmes solaires semblent se désintégrer en un clin d'œil ¹⁶⁴.

On peut donc voir les films comme Gen d'Hiroshima en tant que point de départ pour étudier la progression de la représentation du nucléaire : Gen d'Hiroshima propose en effet un rapport très « simple » et « immédiat » au nucléaire, le bombardement étant montré à travers les yeux d'un témoin oculaire direct. Et puisque la vision est très incarnée (contrairement à Akira, où l'on ne suit aucun point de vue en particulier), l'humain, malgré l'horreur, reste au centre des préoccupations.

162 A ce propos, Pierre Pigot explique que par exemple, le créateur d'Akira a commencé à dessiner son histoire en pleine Guerre Froide, ravivée par l'affrontement entre la présidence Reagan et la Russie soviétique. Les angoisses de cette période, mélangées à celle de la Seconde Guerre Mondiale et à d'autres événements historiques/courants d'idées formant un entrelacs d'influences parfois difficile à démêler : « *Akira mélange l'atmosphère no future des années punk, leur nihilisme autodestructeur et leurs mégapoles cradingues, avec le récurrent fil de traîne du danger nucléaire, le programme « Guerre des étoiles » lancé par Ronald Reagan (qui dans Akira devient le satellite-laser SOL), les fantasmes nés des manipulations génétiques naissantes et la philosophie spiritualiste new age [...] » Pierre Pigot, *Apocalypse Manga*, Perspectives critiques, Presses universitaires de France p 83-93*

163 CHEVALIER-CHANDEIGNE Olivia, *La philosophie du cinéma d'horreur : Effroi, éthique et beauté*, Ellipses Marketing, 2014, p. 112-113

164 LAMARRE Thomas, *Born of Trauma : Akira and Capitalist Modes of Destruction*, Duke University Press, 2008

1) Gen d'Hiroshima et l'espoir : remettre l'humain au centre

Dans son livre A la place du désastre : le médium cinématographique d'Hirokazu Kore-eda, Akira Mizuta Lippit pose le problème de la représentation d'une catastrophe :

« Le problème que pose le fait de nommer un désastre [...] soulève la question de sa représentation. Que pourraient être les termes de sa représentation, d'une représentation future et d'une représentation du futur détruit par le désastre ? Pour Frances Ferguson, le désastre nucléaire [...] présente le même problème de devoir penser l'impensable¹⁶⁵ »

Cette problématique de l'horreur, du traumatisme et de sa représentation est éternelle, et apparaît bien évidemment dans le cas d'autres événements historiques, comme la Shoah. La question posée est toujours la même : faut-il en montrer trop peu, au risque d'édulcorer la catastrophe, ou toujours plus, ce qui fait courir le risque de tomber dans une sorte de voyeurisme morbide ?

Pour Christine Hong, cette question de la monstration de l'horreur est très intéressante, car elle regroupe à la fois des considérations esthétiques, éthiques et philosophiques. Cela est particulièrement important en ce qui concerne la bombe, puisque pendant très longtemps, les dégâts humains furent dissimulés par les Américains. Cela eut des répercussions importantes sur la façon dont la population perçut Hiroshima et Nagasaki aux Etats-Unis : n'ayant pas accès à la documentation montrant les effets directs de l'atome sur le corps humains, beaucoup d'Américains jugèrent les bombardements comme ayant peu d'importance :

« Dans le magazine Fortune de 1945, seul cinq pour cent des interrogés s'opposaient aux bombardements atomiques d'Hiroshima et Nagasaki, et une importante minorité regrettait que les Etats-Unis n'eut pas lâché plus de bombes A sur les Japonais. Le manque de preuves visuelles détaillées quant aux effets de la bombe renforçait cette réponse initiale positive. Les forces d'occupation américaines censurèrent les compte-rendus de la ville et supprimèrent les films et les photographies les plus horribles des corps et des survivants mutilés¹⁶⁶. »

165 MIZUTA LIPPIT AKIRA, *À la place du désastre : le médium cinématographique d'Hirokazu Kore-eda*, Rue Descartes 2016, No.88, p. 84-98

166 HONG Christine, *Flashforward democracy : American exceptionalism and the atomic bomb in Barefoot Gen*, Comparative Literature Studies, Vol. 46, N°1, Human Rights and Literary Forms, Penn State University Press, 2009, p. 125-155

Ces documents horribles mais nécessaires furent remplacés par l'image iconique du nuage atomique, abstraite et impersonnelle, sorte d'écran cachant les coûts humains de la bombe atomique et permettant de renvoyer Hiroshima en arrière-plan dans l'imaginaire collectif américain¹⁶⁷. Pour Christine Hong, l'image du nuage atomique, anesthésiante, reproduite à l'infini et technologiquement triomphante, et intrinsèquement associable au point de vue américain¹⁶⁸.

On peut relier cette théorie aux écrits d'Hélène Puiseux, qui dans son livre *L'apocalypse nucléaire et son cinéma*, conclut que les films sur le nucléaire, devant l'impossibilité de pénétrer à l'intérieur du nuage, ont très souvent tendance à passer par les mêmes « étapes obligées » : monuments, images faites sur le même modèle, qui « tend[ent] à la fois à raréfier et réifier la représentation de l'événement, et donc le souvenir que nous en avons¹⁶⁹ ». Ainsi, l'explosion nucléaire est généralement représentée par des évanouissements blancs et des évanouissements noirs, technique qui néantise à la fois le spectacle et le spectateur¹⁷⁰.

Pourtant, face à l'inadéquation de l'extérieur du nuage en tant que document historique, et contre la position divine des Américains (dans le ciel), des tentatives ont été faites pour privilégier une narration différente. Ainsi, certains films privilégient le « ici » de l'explosion plutôt que le « là-bas » de l'ennemi, montrant la dimension humaine négligée du bombardement atomique¹⁷¹. De cette manière, *Gen d'Hiroshima* revisite l'anéantissement nucléaire à travers la vision enfantine d'un petit garçon, qui donne son nom au film¹⁷².

La séquence de bombardement commence à 28:25. Comme souvent lors de ce type de représentation, elle est basée sur la connaissance historique préalable du spectateur, qui, sachant pertinemment ce qui va se produire, guette avec anxiété l'arrivée du drame.

Un fondu au noir fait progressivement apparaître un plan de trois avions américains vus par en dessous, volant dans le ciel nocturne. Une voix off au ton très neutre annonce : « *Ce jour-là à 2h45 du matin, trois B-29 ont décollé de l'île américaine de Tinian, dans les Mariannes...* » Suit une

167 Ibid

168 Ibid

169 PUISEUX Hélène, *L'apocalypse nucléaire et son cinéma*, Broché, 1988 p 37

170 Opus cit. p.51, p.57

171 HONG Christine, *Flashforward democracy : American exceptionalism and the atomic bomb in Barefoot Gen*, Comparative Literature Studies, Vol. 46, N°1, Human Rights and Literary Forms, Penn State University Press, 2009, p. 126

172 Opus cit. p.128

série de courtes scènes où la famille vaque joyeusement à ses activités. Shinji, le petit frère de Gen, discute avec son père dans la pièce à vivre. Le contre-champ sur le père répondant à son fils nous permet de voir, derrière lui, une horloge, indiquant 7h15 du matin, et un petit calendrier marqué du 6 août. Une alarme d'attaque aérienne retentit, le père se tourne vers l'horloge, commentant : « *Les ennemis arrivent bien tôt !* », tandis que la « caméra » zoome sur l'horloge en suivant la direction de son regard. Suivent plusieurs plans sur les membres de la famille, pétrifiés par le bruit de la sirène, tandis que la « caméra » zoome sur eux en basculant légèrement sur le côté, créant une impression de malaise.

Un travelling vers le bas épouse la courbe des lignes blanches tracées par l'avion dans un ciel bleu immaculé : ils sont partis sans faire de dégât. Le spectateur informé sait qu'il s'agissait en réalité d'un avion de reconnaissance, le Straight Flush : en prenant connaissance de la météo à Hiroshima, il allait aider l'Enola Gay à larguer la bombe. Mais bien évidemment les personnages eux, l'ignorent, ce décalage créant une ironie dramatique.

Un nouveau plan sur l'horloge familiale indique 7h40, et une voix over crie « *Fin de l'alerte aérienne !* ». Mais cette bonne nouvelle est démentie par le plan suivant, qui cadre avec insistance le calendrier. L'inscription « 6 août », énorme, montrée de biais, en contre-plongée et surmontée d'un petit drapeau japonais, stimule l'inquiétude du spectateur.

Sortie de l'abri, la famille regarde le ciel, à mi-chemin entre angoisse et soulagement. Gen déclare : « *C'était encore un avion de reconnaissance* », mais le plan cadre tous les personnages en plongée, réduisant les traits de leurs visages à des esquisses, comme si nous étions déjà du point de vue aérien des Américains. La « caméra » zoome lentement sur eux, semblable à un géant qui se pencherait sur leur petitesse et leur vulnérabilité. A ce moment-là, le contexte et leur ignorance de ce qui va suivre donnent à leurs commentaires sur le ciel une tonalité tragique.

Shinji : Papa, regarde les traînées de l'avion !

[plan sur les traînées de l'avion passant au-dessus des toits]

Père : Comme il fait beau, on les voit bien. Il va faire chaud !

Une voix off radiophonique en anglais vient supplanter le dialogue des personnages :

Voix : D'Heather Lee à Enola Gay

[plan sur le ciel bleu, dans lequel entre progressivement la tête d'un avion sur lequel est marqué en gros « Enola Gay »]

Voix : Hiroshima, la météo est bonne. Largage de la bombe possible.

[La « caméra » s'éloigne pour nous montrer Enola Gay en plan plus large. Une deuxième voix radiophonique répond à la première]

Voix 2 : Ici Enola Gay, OK. Largage en préparation.

[plan sur une clochette à l'entrée de la maison familiale qui se met à tinter, comme si l'air généré par les avions l'avait fait tressaillir]

[plan demi-ensemble en contre-plongée sur le balcon. La mère de Gen sort avec un panier de linge. Elle essuie la sueur de son front. Musique inquiétante]

[Plan d'ensemble de la pièce à vivre, où le père est en train de travailler. Le tic-tac de la pendule, que nous n'entendions pourtant pas auparavant, est assourdissant]

[Plans en plongée sur Gen traversant la maison, annonçant à sa sœur et à son frère qu'il part pour l'école]

[Plan aérien de la maison de Gen. Le point de vue des Américains est très présent. Gen sortant de la maison, sa sœur balayant dans la cour et sa mère sur le balcon sont réduits à une minuscule esquisse insignifiante. Le soleil ardent jette des couleurs blanches et de larges ombres sur le quartier, comme si la chaleur présente de l'été et la chaleur future de la bombe se rejoignaient dans le dessin]

[Plan d'ensemble sur une partie de la ville, un pont avec un tramway et le célèbre Dôme de Genbaku. Les habitants, vus de très loin et peu discernables, vaquent à leurs activités. Bruits de ville]

[plan d'ensemble du tramway passant devant un soldat parlant à deux enfants avec un ballon rouge. Les enfants et le soldat sont curieusement figés dans une position]

[plan d'ensemble en contre plongée d'une station où des habitants, immobiles, attendent le tramway]

[le Château d'Hiroshima. La « caméra » zoome sur lui. La musique inquiétante continue]

[l'horloge familiale, qui indique à présent 8h10]

Shinji : Papa, Grande sœur, venez voir !

[Plan en plongée sur Shinji, sa sœur et son père regardant avec étonnement des files de fourmis pénétrer dans la maison¹⁷³]

La grande sœur : Qu'y a-t-il ?

Père : quoi ?

Shinji : Des fourmis entrent dans la maison.

[gros plan plongée sur les fourmis]

La grand sœur : ça alors !

Père : Que se passe t-il ?

[Plan rapproché en plongée du tramway passant à côté d'un cheval tirant une charrette. La caméra s'abaisse, révélant Gen qui apparaît sur le trottoir, ainsi qu'une jeune fille visiblement du même âge que lui. Tous deux regardent vers le ciel. Gen fait sauter un caillou dans sa main]

[plan sur le ciel bleu ou un éclat lumineux apparaît]

¹⁷³ Les fourmis font partie des animaux qui ont survécu aux explosions atomiques, mais elles pourraient également renvoyer à la petitesse des personnages dans cette séquence, réduits par le cadrage et la situation à devenir des êtres minuscules.

Gen : Un B-29

[retour en plan moyen large sur Gen et la jeune fille]

Jeune fille : Quoi ?

[plan sur un avion arrivant dans le ciel]

[plan sur Gen et la jeune fille]

Gen : C'est un B-29

Jeune fille : C'est vrai

[plan sur l'avion]

[plan sur Gen et la jeune fille]

Gen : Quand s'est-il approché ?

Jeune fille : C'est bizarre. Ils ne sonnent même pas l'alerte.

[plan sur l'avion]

Gen : Que se passe-t-il ?

[la « caméra » s'éloigne de Gen et de la jeune fille. La musique devient plus oppressante]

[plan en plongée sur l'avion survolant Hiroshima. Ses ombres sont fortement accentuées. La musique continue à devenir plus forte]

[plan aérien d'Hiroshima à travers le viseur de l'Enola Gay]

[plan moyen à l'intérieur de l'Enola Gay. L'équipage n'est pas visible, nous voyons seulement

[l'arrière des têtes dépasser des sièges. Gros plan sur un compteur]

[Plan rapproché sur le visage du pilote d'Enola Gay. Les couleurs sont sombres, dans des tons noirs et bleus, et les détails accentués. L'intérieur de l'oeil réduit à une ombre noire, son visage de profil empêchent de s'identifier à lui et de voir son expression]

Pilote (en anglais): Altitude : 3600 pieds

[Gros plan sur un autre visage de profil, également dans des tons bleus et avec des yeux blancs]

Co-pilote : Cible en vue, larguez la bombe.

[retour sur le plan à travers le viseur, où s'effectue un zoom]

Pilote (off) : OK. Larguons la bombe.

[Gros plan sur une main gantée appuyant sur un bouton]

[Gros plan sur le ventre de l'avion en train de s'ouvrir. La bombe tombe vers la « caméra » avec un bruit de sifflement.]

[plan aérien de la bombe tombant sur Hiroshima. Son parachute s'ouvre, le sifflement s'éloigne alors que nous restons au niveau du ciel et que nous la voyons rapetisser]

[Un éclair blanc. Toute la vie est enveloppée d'une lumière blanche, puis un énorme nuage rouge se met à gonfler, alors que nous entendons un sifflement strident]

[gros plan sur une montre indiquant 8h15]

[Le sifflement continue. Fondu enchaîné : de la montre, nous passons à la tête de Gen, toujours en train de regarder le ciel. En slow-motion, il fait tomber son caillou. Le bruit mat de la pierre tombant sur le sol se répète en plusieurs fois. Gen se penche pour la ramasser alors que la jeune fille à côté de lui continue à fixer le ciel. Le sifflement cesse. Un éclair

blanc apparaît subitement]

[Silence. plan en contre plongée de Gen, comme si la « caméra » était posée sur le sol. La lumière disparaît, le transformant en ombre noire]

[Silence. plan en plongée de la mère de Gen sur le balcon, finissant d'étendre le linge. L'éclair blanc apparaît au moment où elle rentre dans la maison]

[Silence. plan rapproché poitrine de la mère de Gen alors que l'éclair projette une lumière blanche sur elle et fait disparaître les autres couleurs]

[Silence. Plan en plongée de la sœur, du père et de Shinji regardant les fourmis rentrer dans la maison, frappés également par l'éclair blanc.

[Silence. Suite de plans rapides rapprochés poitrine sur chacun des trois personnages, qui, à cause de la lumière, devient uniquement noir et blanc]

[Silence. Plan d'ensemble en plongée de la maison, baignée dans l'éclair blanc et dans des ombres noires]

[Silence. Plan du Château d'Hiroshima subissant le même traitement]

[Silence. Plan du tramway et du Dôme.]

[Bruit d'explosion. Plan moyen en plongée sur la petite fille avec le ballon rouge, vue précédemment. Elle se couvre les yeux pour se protéger de la lumière. L'image entière est blanche et noire, à l'exception du ballon]

[Bruit de vent, tourbillon de couleurs. Zoom brutal sur la petite fille. Les couleurs reviennent, mais ce sont des couleurs « fausses » : l'enfant a à présent une robe orange et des cheveux violets. Alors que son ballon explose, il est pris dans un tourbillon de stries multicolores qui passent derrière lui à toute vitesse. La « caméra » continue d'avancer sur la fillette, sa peau devient rose foncé et se couvre de marques noires, ses vêtements sont lacérés. Nous nous rapprochons toujours plus de son visage pétrifié d'horreur, et un de ses yeux tombe de ses orbites. Sa peau devient rose foncé, ses cheveux et ses vêtements

disparaissent. Un bruit de vent terrible accompagne la scène. Les deux yeux de la fillette tombent, sa peau devient noire. La « caméra » effectue un travelling arrière alors que des cendres semblent s'échapper du corps de la fillette,]

[Bruit de vent, tourbillon de couleurs. Plan identique sur le soldat vu précédemment, qui perd au ralenti ses yeux, ses dents, ses vêtements et ses cheveux, devient tout noir et s'écroule]

[Plan identique sur un vieil homme. Sa tête se détache de son corps]

[Plan identique sur une femme avec son bébé]

[Plan d'un chien au poil rouge au niveau du pont, gémissant et se jetant sur une barrière pour la mordre. La barrière et le corps du chien fondent en même temps]

[Bruit de vent. Plan sur le pont et ses promeneurs, les couleurs deviennent rouges, jaunes et noires. Puis les lignes se tordent, les êtres humains disparaissent, et le décor se teinte de couleurs très vives et agressives. Le ciel est un aplat mouvant rose. Les fenêtres du Dôme explosent, et le toit des bâtiments se soulève. Les infrastructures sont réduites en miettes et aspirées vers le haut, entraînées par le sillon de stries multicolores]

[Bruit de vent. Tourbillon de couleur. Plan identique sur le Château d'Hiroshima, qui se disloque en plusieurs morceaux]

[Plan de débris poussés par le souffle dans une rue. En arrière-plan, un arbre est arraché]

[Plan en contre plongée sur la station de tramway détruite par le souffle]

[Plan rapproché sur des vitres qui explosent, puis sur une famille se prenant des éclats de verre de plein fouet]

[Bruit de vent. Plan d'un homme éventré par un pilier en bois]

[Bruit de vent et de déraillement. Tourbillon de couleurs. Les vitres du tramway explosent, il

est entraîné sur le côté par le souffle de l'explosion]

[plan en plongée des débris s'effondrant sur la famille de Gen]

[plan rapproché sur Shinji en train de courir alors que des débris pleuvent sur lui. Les couleurs sont d'un bleu et vert agressifs, l'arrière-plan un ciel nuageux et sombre. Plans identiques sur la sœur et le père]

[plan de demi-ensemble du balcon où se trouve la mère de Gen. Le ciel est un tourbillon rose. Le balcon se détache, entraînant le personnage féminin]

[plan rapproché en plongée sur la mère de Gen tombant en arrière]

[Retour sur Gen, toujours accroupi pour ramasser le caillou qu'il a fait tomber. Il se redresse, regardant quelque chose dans le hors-champ, horrifié. La « caméra » se rapproche de son visage et se décale vers la droite pour suivre son regard. Apparaît dans le cadre la jeune fille vue précédemment, il lui manque toute une partie du visage. Avant que le mouvement nous la révélant en entier se termine, on coupe]

[plan de demi-ensemble sur Gen et la jeune fille de trois quarts. Ils sont projetés sur le droite par le souffle de l'explosion. Gen bascule et tête en bas, son visage horrifié apparaît devant nous avant de s'éloigner et d'être projeté plus loin dans la perspective]

[plan de formes mouvantes bleues entraînées verticalement par des sillons multicolores. Le mouvement devient de plus en plus rapide, nous nous éloignons et comprenons qu'il s'agit d'une « colonne » formée par le souffle de l'explosion qui se déploie dans le ciel. La « caméra » suit le mouvement de la colonne, révélant un nuage rouge se formant à son sommet. La « caméra » continue son travelling vers le haut, la colonne de souffle crève le nuage et continue à se déployer, créant un deuxième nuage. Fondu rouge]

[Le fondu rouge disparaît pour laisser apparaître un gros plan sur une célèbre photo d'archive du nuage atomique, colorisée afin de correspondre à la large palette de couleurs présente tout au long de la séquence. La « caméra » s'éloigne pour que la photo apparaisse en entier et devienne identifiable. Bruit de grondement qui gonfle puis s'estompe. Fondu

noir]

Plusieurs constats se font lors du visionnage de la scène de l'explosion. La première, comme le remarque Christine Hong, concerne la focalisation, non seulement Gen et sa famille, mais également d'autres habitants de la ville qui, bien qu'anonymes, sont clairement identifiés et identifiables¹⁷⁴. Ce parti-pris de mettre l'humain au centre, littéralement en montrant les individus au cœur de l'explosion atomique, et figurativement en mettant une emphase sur leurs expressions horrifiées, confère à la séquence un aspect très humanisant. Ainsi, si certaines positions de la « caméra » sont physiquement inaccessibles, la plupart des plans sont faits à hauteur humaine, du point de vue des personnages. Le spectateur devient lui-même un témoin direct du spectacle, tout comme Gen¹⁷⁵, et pénètre au cœur de l'action, quittant la représentation conventionnelle et américaine du champignon atomique¹⁷⁶.

Un autre aspect frappant de ce passage concerne le traitement de l'espace et du temps, qui rejoint la réflexion de Grazia Paganelli dans Manga impact, le monde de l'animation japonaise. Selon elle, dans ce type d'oeuvre, temps et espace possèdent la même densité.

Le temps est ainsi une sorte de montage à part entière qui « *ordonne les éléments narratifs, dirige l'attention du spectateur, crée le rythme et construit la psychologie des personnages.* » D'abord né d'une contrainte économique (il s'agissait de limiter le nombre de dessins à la seconde pour réduire les coûts, ce qui agissait inévitablement sur la continuité du mouvement et la fluidité corporelle), et il devenu un style à part entière, qui par sa dilatation, amplifie intensité, pathos et tension de l'instant¹⁷⁷. Par sa « *fixité dynamique*¹⁷⁸ », qui n'accumule pas mais concentre les émotions, par l'usage du silence, le film d'animation opère un étirement du temps. Ce procédé, utilisé dans Gen d'Hiroshima, permet par l'utilisation de brefs plans fixes sur les personnages, et par l'utilisation d'un son continu (le vent) de traduire avec vérité l'instant de saisissement et d'horreur des personnages, qui en se figeant, traduisent leur choc émotionnel et leur incapacité à réagir devant une situation qui les dépasse.

Lorsque le temps est étiré, l'espace lui-même devient un matériau plastique. Les distances deviennent immenses, les détails deviennent saillants, une impression d'étrangeté surgit: le moindre

174 HONG Christine, *Flashforward democracy : American exceptionalism and the atomic bomb in Barefoot Gen*, Comparative Literature Studies, Vol. 46, N°1, Human Rights and Literary Forms, Penn State University Press, 2009 , p.148

175 ALT Joachim, *The Atomic Bombings of Hiroshima and Nagasaki in Japanese Feature Length Animation Movies*, The 11th Convention of the International Association for Japan Studies, Université de Tokyo, 2015

176 HONG Christine, *Flashforward democracy : American exceptionalism and the atomic bomb in Barefoot Gen* (opus.cit)

177 PAGANELLI Grazia, « Regarder mieux et plus longtemps – Le temps de l'artifice et le temps de la réflexion » in *Manga impact, le monde de l'animation japonaise*, sous la direction de Carlo Chatrian et Grazia Paganelli, Phaidon, 2010

178 Ibid

événement devient extraordinaire¹⁷⁹. La répétition de l'explosion, quant à elle, qui nous fait visionner l'événement plusieurs fois, sous plusieurs angles, à travers les yeux de différents personnages, permet de soutenir la tension du temps, de regarder plus longtemps et donc percevoir plus :

« Le regard s'arrête et va plus en profondeur. En fait, il faut regarder mieux et plus longtemps pour éprouver et percevoir toutes les sensations susceptibles de s'accumuler (et donc se multiplier) dans une situation donnée. C'est alors le temps de l'interaction entre le film et le spectateur ; on entre dans le film, on trouve son propre espace virtuel, et surtout, une façon d'approfondir nos pensées. La pause donne à l'œuvre le répit nécessaire pour être contemplée à loisir. Ainsi, dans certaines situations, la dilatation temporelle s'apparente à une stratégie destinée à la réflexion [...]»¹⁸⁰ »

Ainsi, lors de ce passage, rien ne nous est épargné concernant les différentes manières dont le corps peut être mutilé, détruit par la bombe. Nous voyons en slow motion la peau noircir, les yeux tomber, les éclats de verre se ficher dans les corps.

Si certains ont pu s'enthousiasmer de cette séquence et de l'impression de véracité qu'elle donne, pour d'autres, elle pose de nombreux problèmes. C'est le cas de Pierre Pigot :

« On pourrait croire que, reproduite en images animées donnant à voir les différentes étapes de la mort des victimes, la scène de l'explosion nous [soit] ainsi présentée de manière plus claire, plus compréhensible [...] Mais c'est en fait tout le contraire : la seule chose que nous présente cette scène du dessin animé, c'est un chantage à l'émotion, qui nous enjoint par la force [...] à expérimenter ce qu'en réalité, dans la vitesse terrifiante du processus, personne n'a pu expérimenter¹⁸¹. »

Chantage à l'émotion, fossé entre l'étirement interminable de l'espace-temps dans l'animé et la fraction de seconde que les victimes ont expérimentée : voici les arguments que Pierre Pigot avance. On peut dès lors se demander quelle est pour lui la représentation idéale de ce moment traumatique. L'universitaire nous donne la réponse tout de suite : il préfère le manga dont est adapté le film, justement parce que, avec ses cases entrecoupées de moments de stupéfaction et ses ellipses, ce dernier ne montrait pas tout :

179 Ibid

180 Ibid

181 PIGOT Pierre, *Apocalypse Manga*, Perspectives critiques, Presses universitaires de France, 2013, p. 69-70

« La version de Nakazawa n'a pas la séduction d'une séquence animée : mais sa raideur, sa brièveté et sa sécheresse sont en réalité les véritables vertus qu'appelle ce type de représentation. Le caractère saccadé des cases et des pages qui se succèdent, en rythmes alternés, est bien plus proche de l'état de stupeur, de désorientation, de panique qui a été celui de cette journée. Les quelques pages de Nakazawa expriment la seule sensation dont les rescapés se souviennent : l'éclair, le souffle, l'effondrement généralisé, la nuit noire en plein jour. Dans le choix minutieux des images, la vérité s'approche bien plus de nous que dans la fluidité filmique ; tout comme les photographies d'Hiroshima, ruines, ombres, corps aux contours incertains nous forcent à un effort d'imagination qui est le seul vecteur d'une connaissance authentique, une connaissance qui s'interroge et s'effraie dans ce qu'elle découvre, au lieu de tout recevoir en un bloc d'images dogmatique. ¹⁸²»

Pierre Pigot a-t-il raison ? L'imagination est-elle le seul vecteur d'une connaissance authentique ? Car, si nous suivons son raisonnement, en privilégiant la non-monstration comme vérité, nous risquons très vite de retomber dans les « évanouissements blancs et noirs » dont parlait Hélène Puisseux et la réification de l'événement qu'ils impliquent. On peut reprocher à Mori Masaki, le réalisateur, d'avoir trop disséqué la catastrophe, cependant il convient de continuer l'analyse un peu plus loin dans le film pour poursuivre la réflexion.

Après la catastrophe, un fondu au noir s'ouvre sur un plan rapproché de Gen au sol, enseveli à moitié sous des décombres. Un gravier lui tombe sur le visage, le tirant de son évanouissement.

Gen : Aie ! Aie ! Aie ! Que s'est-il passé ? Je ne comprends rien.

[Un plan d'ensemble nous révèle ce qui était tombé sur Gen : un arbre énorme totalement brûlé, qui s'est encastré profondément dans les pavés de la chaussée. Au premier plan, des bouts de métal tordu. L'image est entièrement dans des tons gris-bleu et noir. Gen s'extirpe de la chaussée et regarde l'arbre]

Gen : Comment s'est arrivé là ça ?

[Il sort et s'époussette. Il voit quelque chose dans le hors-champ, a un choc. La caméra

182 Ibid

zoome violemment sur lui]

[plan rapproché du cadavre de la jeune fille vue précédemment, ensevelie sous des décombres]

Gen (off) : Mais qu'est-ce que tu as ?

[plan de Gen se précipitant vers la jeune fille, désormais dans le hors-champ. Seule est visible la main crispée de cette dernière qui semble surgir du sol. Gen l'attrape et tire dessus]

Gen : Courage !

[Le contact du cadavre fait réagir Gen qui a un mouvement d'effroi et tombe en arrière. La « caméra » se rapproche de Gen regardant la main]

Gen : Elle...elle est morte !

[plan en plongée de Gen marchant à quatre pattes, puis se redressant pour crier]

Gen : A l'aide ! Quelqu'un !

[Gen aperçoit autre chose dans le hors-champ. La « caméra » plonge vers le bas et se redresse pour le cadrer en plan rapproché poitrine et montrer son expression horrifiée]

[Zoom sur une partie de la ville, qui n'est plus que cendres et débris. Musique sinistre]

[Plan rapproché poitrine sur Gen qui reste bouche bée]

[travelling vers la gauche sur les décombres]

[plan de demi-ensemble en plongée sur Gen courant à travers les décombres]

Gen : Mais que s'est-il passé ?

[Gen trébuche sur des corps calcinés et tombe. La « caméra » zoome]

[plan sur de la fumée, derrière laquelle on voit bouger des formes. La musique menaçante reprend. Les formes avancent, et on comprend que ce sont les survivants. Leur peau a fondu et s'est détachée de leurs corps à certains endroits, leurs vêtements sont déchirés. Certains ont des éclats de verre fichés dans le corps, les vêtements arrachés. Ils avancent vers la « caméra » qui zoome sur eux]

[plan rapproché poitrine de Gen au sol, le regard horrifié]

[plan américain du défilé des spectres]

[plan de demi-ensemble de la scène. Un irradié tombe au milieu du plan. Gen se précipite vers lui]

[plan rapproché poitrine de Gen, de dos. Il se tourne pour regarder les irradiés]

Gen : Des fantômes ! Ce sont tous des fantômes !

[Un hennissement retentit dans le hors-champ, Gen se retourne]

[plan d'ensemble d'une partie des ruines, décadée. Un cheval enflammé arrive en galopant de l'arrière-plan et tombe au sol devant la « caméra » en hennissant furieusement. Avant que sa chute ne soit terminée, on coupe]

[zoom et gros plan sur le visage de Gen regardant le cheval]

Gen : Un incendie !

[travelling vers la gauche sur le corps du cheval en train de brûler, bougeant encore. Le travelling quitte le cheval dévoile une partie de la ville où au loin brûle un feu]

Gen : c'est pas vrai ! C'est vers la maison !

[Gen s'élance dans la profondeur, nous le voyons rapetisser au fur et à mesure qu'il s'éloigne]

[plan d'ensemble de Gen en plongée courant dans un couloir de flammes. Bruits des explosions]

Gen : P'pa ! Maman ! Grande sœur ! Shinji !

[plan de flammes] [plan d'ensemble, Gen cherchant sa famille parmi les décombres enflammés]

[Gen courant au milieu des flammes. Les flammes grandissantes cachent parfois le personnage]

Mère (off) : Au secours !

[Les flammes se dissipent, dévoilant le visage en gros plan de Gen]

Gen : C'est la voix de maman !

[Gen disparaît sur la droite dans le hors-champ, dévoilant sa mère dans l'arrière-plan qui essaye de faire bouger un pilier]

Mère : Vite, aidez-moi !

[Gen surgit du bord gauche du cadre et se précipite dans l'arrière-plan pour rejoindre sa mère]

Gen : Qu'est-ce qu'il y a Maman ?

[Plan taille de Gen et sa mère de dos]

Mère : Tu es vivant !

[Gen regarde quelque chose à ses pieds. La caméra s'abaisse pour suivre son regard, révélant

son père, son frère et sa sœur, la tête coincée par un pilier]

Shinji : Grand frère, j'ai mal !

Gen : Shinji ! Grande sœur ! Papa !

[Gros plans sur le visage de Shinji, de la sœur, et du père, visiblement en souffrance]

[gros plan en travelling arrière sur le visage horrifié de Gen]

[travelling vers le haut sur la mère qui tente d'utiliser une poutre comme levier]

Mère : Vite ! Il faut dégager ce pilier !

Gen (off) : Oui !

[gros plan sur une deuxième poutre venant se coincer sur le pilier]

[plan d'ensemble de la scène : le père, le frère et la sœur coincés au sol sous le toit de la maison, Gen et sa mère en pied, de dos, forçant avec des poutres pour dégager le pilier. La « caméra » zoome sur la scène, musique dramatique]

Shinji : Grand frère, sors-nous vite d'ici !

Gen : Attends ! Je vais te sortir de là !

Shinji (off) : Grand frère ! Vite !

[Musique dramatique. Plan italien en contre-plongée sur Gen forçant sur la poutre, qui paraît énorme. Des gouttes de sueur perlent sur son visage, le ciel est violet et rose]

Plusieurs choix esthétiques dans cette séquence méritent d'être soulignés.

Tout d'abord, la volonté de paradoxalement montrer à travers le regard de Gen tout en cachant certains éléments. Rappelons que le titre original du manga dont est adapté le film, qui parut en

1972 dans le magazine *Monthly Shōnen Jump*, était « Ore wa mita » autrement dit : « Je l'ai vu¹⁸³ ». Pour Pierre Pigot, il s'agit d'un

« [...] titre implacable, direct, poignant, qui interpelle directement le lecteur et lui demande de considérer chaque [image] comme un de ces instantanés qui n'ont jamais été pris et n'auraient pu survivre à l'explosion, et dont, malgré la force des dizaines de témoignages recueillis ultérieurement, l'absence dans notre civilisation [...] se fait [...] sentir.¹⁸⁴ »

Cette pulsion scopique se traduit à l'écran par un grand nombre de travellings/zooms avants sur le visage du personnage qui regarde ou sur l'objet qu'il regarde, dans de longs champ-contre-champ où par ailleurs, le malaise se traduit par des couleurs criardes et des plans débullés. Cependant, beaucoup de choses ne nous sont pas complètement montrées. Si elles relèvent parfois d'un choix emphatique, en s'effaçant pour permettre la saillie d'autres éléments importants, ces questions de mise en scène peuvent révéler presque une forme de censure.

Par exemple, durant tout le temps de l'explosion et de l'incendie de la maison familiale, la perspective du décor est souvent nettement écrasée. Le ciel est remplacé par des aplats de couleurs qui nient tout ancrage spatial (la ville étant devenue méconnaissable du fait de l'explosion), mettant l'accent sur le corps des personnages. Le feu et la fumée participent à cette dissimulation, rendant certaines parties de l'image illisible.

Lors de la mort du père, lorsqu'une poutre enflammée lui tombe sur la tête alors qu'il est déjà coincé au sol, les flammes se superposent au visage du personnage sans pour autant avoir l'air de le brûler réellement. Impossible de savoir si les débris sont tombés juste devant le visage du père, ou réellement sur lui, le graphisme enfantin de la scène ne nous permettant pas de le savoir, atténuant l'horreur de la situation.

Quant à la scène de l'explosion, si pour Pierre Pigot, elle relevait d'une forme de voyeurisme, il demeure satisfait de la façon dont les *hibakusha* ont été représentés, dans une sorte d'épure :

« Le moment le plus risqué [...] c'était bien entendu la représentation des brûlures épouvantables qui avaient ôté aux victimes tout semblant d'humanité : la tentation [...] aurait été de les rendre de manière aussi réaliste que possible, afin de susciter chez le lecteur l'horreur la plus immédiate – mais le mangaka n'est pas tombé dans ce piège. Non

183 PIGOT Pierre, *Apocalypse Manga*, Perspectives critiques, Presses universitaires de France, 2013 p 46-48

184 Ibid

pas tellement parce que son graphisme, simple et efficace [...] ne pouvait pas s'en accommoder sans créer une rupture stylistique qui aurait trop brutalement souligné les intentions de l'auteur ; mais surtout parce que Nakazawa a compris le sens profond de ces brûlures, comment elles transformaient le visage en un masque méconnaissable, éloignant tout vestige d'humanité qui puisse passer par le regard ou le sourire, et aussi comment elles réduisaient les corps à des spectres passants ; irréels lorsqu'ils avaient été vus ce jour-là, et donc devant paraître tout autant hors de la réalité dans leur retranscription graphique.¹⁸⁵ »

Il pousse plus loin ses explications :

*« Les victimes dessinées de Nakazawa semblent faites [...] de cire fondue, [...] matière incertaine et affreusement malléable [...] ; elles apparaissent définitivement retranchées de l'espèce humaine [...] et en cela, repoussant toute l'illusion voyeuriste, elles atteignent à l'essentiel de leur fonction, nous guidant vers les témoignages écrits et les [...] photographies de l'époque, vers un effort supplémentaire de connaissance – puisqu'il nous faut souvent voir l'ombre, seule trace que nous ayons le courage d'affronter sans préparation, avant de pouvoir parvenir à la **chose** elle-même [...] ¹⁸⁶ »*

Cette opinion est partagée par Paganelli, qui estime la scène de défilé des *hibakusha*¹⁸⁷, mais également - et contrairement à lui - le moment de l'explosion très réussies. En effet, elle pense que l'animation dans Gen d'Hiroshima permet deux choses : montrer la violence, et la montrer à travers les yeux d'un enfant. Ces deux mouvements antagonistes, la violence et l'enfance (la naïveté), par leur rapport de force finissent par s'équilibrer. D'un côté, l'étirement de l'espace-temps, expliqué précédemment, accentue la violence de la bombe en nous montrant son explosion sous plusieurs angles, usant d'une lenteur, une mécanique inarrêtable des corps qui se délitent. D'un autre côté, la simplification des formes qui correspondent à une vision enfantine atténue la violence :

« L'errance des corps à moitié fondus dans les ruines d'Hiroshima est inoubliable. Le schématisme même du dessin donne une force à une représentation qui, si elle avait été plus détaillée, aurait tourné à l'obscénité. Se démarquant de la bande dessinée, le film ose représenter le moment de l'explosion de la bombe. L'animation devient tout à fait différente, expressionniste, avec un bruit de souffle effrayant. On y voit des enfants, un chien se

185 Opus cit., p.55-57

186 TOMASOVIC Dick, *Le corps en abîme : sur la figurine et le cinéma d'animation*, Broché, 2006

187 Personnes irradiées

décomposer littéralement sous nos yeux, dans des couleurs criardes. Ces images-limites nous émeuvent par la représentation naïve et enfantine. Le film [...] insist[e] sur le courage de l'enfant traversant l'enfer, et la brutalité des images interdit tout apitoiement¹⁸⁸. »

Stéphane Delorme partage également ce point de vue :

« [...] l'explosion de la bombe est représentée à travers les yeux d'un enfant. Gen ne voit rien stricto sensu, mais la figuration inédite qui s'installe à l'écran correspond à un imaginaire de poupée cassée, démembrée, fondue, avec les yeux qui tombent des orbites. La violence est extrême, mais aucune goutte de sang n'est versée [...] Étrangement, c'est ce dessin naïf, grossier, schématique, qui réussit à figurer l'infigurable. Le grand écart entre l'horreur historique, innommable, dont l'enfant est témoin, et l'image simple, atrophiée, qui en fin de compte, provoque une tristesse particulière qui annule toute solennité¹⁸⁹ »

Dick Tomasovic, de son côté, rappelle que Gen d'Hiroshima n'est pas le seul film à traiter du nucléaire à travers la liquéfaction des personnages. Il évoque Pica-Don, court métrage de 1978 réalisé par Sayoko et Kenzo Kinoshita :

« Le principe d'altération des corps est le même [...] : il s'agit de liquéfaction [...] Les individus surpris par la bombe nucléaire se mettent à fondre. Les corps s'amollissent, les visages s'amincissent puis se mettent à couler ; les yeux [...] glissent hors des globes oculaires ; les formes quittent leurs lignes de contour et se répandent horriblement. La chair, si digne l'instant précédent, n'est plus qu'une pâte visqueuse, informe, dégoulinante, poisseuse et abjecte. »

Pour lui, ce choix esthétique relève d'un questionnement de la mémoire :

« La liquéfaction est par excellence la rêverie aqueuse du souvenir flou, tragiquement perdu ; de la mémoire flottante, dramatiquement incapable de fixer l'image. C'est aussi l'immonde poétique de la disparition des résidus. La liquéfaction draine les formes établies vers leur perte.

188 CHATRIAN Carlo et PAGANELLI Grazia, *Manga impact, le monde de l'animation japonaise*, Phaidon, 2010, p.64

189 DELORME Stéphane, « Les perceptions enfantines – pensées sur le génie japonais de l'animation » in *Manga impact, le monde de l'animation japonaise*, sous la direction de Carlo Chatrian et Grazia Paganelli, Phaidon, 2010, p. 261

Cependant, le personnage de Gen, infiniment positif, est là pour s'assurer que la mémoire de toutes ces victimes ne sera pas perdue. Il se rattache à des visions mythologiques traditionnelles japonaises, selon lesquelles l'enfant est mi-homme mi-démon, c'est-à-dire esprit familier : il représente, à part égale avec les anciens, l'esprit de la famille, qui évolue dans une sorte de monde cosmique en lien avec les esprits. L'enfant est un passeur, visionnaire de sources et d'identités¹⁹⁰.

Ainsi, Gen est lié au monde des racines : présenté comme un enfant plein de vitalité et bronzé, il nous est montré pour la toute première fois, au début du film, par un gros plan sur ses pieds fermement ancrés sur la terre. Puis la « caméra » recule pour nous montrer le haut de son corps, le magnifiant dans une contre-plongée alors que, les poings serrés, le personnage regarde avec détermination devant lui. La séquence suivante nous le montre avec son père et son frère, courant dans des épis ensoleillés que le géniteur compare au peuple japonais : le blé pousse dans le froid extrême de l'hiver, et bien que piétiné maintes fois, il plante solidement ses racines et pousse droit en résistant aux intempéries. Le père exhorte ainsi ses fils à devenir comme le blé.

Gen et son frère se mettent à courir dans les champs alors qu'une musique entraînante se déclenche. Gen fait un bond prodigieux dans le ciel, la « caméra » le cadre en contre-plongée alors qu'il retombe. L'image se fige au moment où ses pieds nus se mettent à prendre toute la largeur du premier plan. Le titre original du film s'affiche : Gen aux pieds nus.

Les paroles de la musique insistent sur cette symbolique alors que nous voyons des plans aériens de la ville d'Hiroshima puis divers plans d'ensemble de bâtiments et d'activités humains :

« Mon cœur bat si fort qu'il va exploser,
Comme ce ciel bleu qui est vraiment trop grand
Cette pensée oscillante
Quand je regarde ce jour d'été
Elle me revient
Pieds nus, je cours
Et le vent passe à mes pieds [...] »

En nous montrant les pieds nus de Gen en contact avec le sol, puis divers lieux d'Hiroshima qui seront détruits par la suite et que Gen arpentera pour tenter de survivre, le film nous annonce déjà son idée principale : l'idée d'un petit garçon rattaché à une forme de terre originelle, qui verra cette même terre détruite et tentera de la reconstruire. Cette idée est confirmée par la fin du film, où après une série d'épreuves abominables, Gen découvre que malgré l'horreur, le blé des champs de son

190 CHERDEL Patrick, *M, comme Manga. Un abécédaire*, Vacarme N°21, 2002-4, p.71-78

père a fini par repousser, ainsi que ses cheveux qui étaient tombés à cause des radiations.

Le dessinateur Nakazawa confirme lui-même les différentes significations portées par son personnage :

« J'ai appelé mon [...] histoire Hadashi no Gen (Gen aux pieds nus). Le nom de [...] Gen a plusieurs significations en japonais. Il signifie « racine » ou « origine » de quelque chose, mais également « élémentaire » dans le sens d'un élément atomique, de même en tant que « source » de vitalité et de joie. J'imagine Gen pieds nus, se tenant solidement au sommet des décombres brûlés d'Hiroshima, élevant la voix contre la guerre et les armes nucléaires. Gen est mon alter ego, et sa famille est semblable à la mienne. Les incidents de Gen d'Hiroshima sont tous basés sur ce qui est réellement arrivé, à moi ou à d'autres personnes d'Hiroshima. J'espère que l'histoire de Gen transmettra aux lecteurs le caractère précieux de la paix et le courage dont nous avons besoin pour vivre avec énergie, mais pacifiquement.¹⁹¹ »

Ainsi, Gen d'Hiroshima joue sur une pluralité de signification. Non seulement Gen représente le rapport à la terre et à la vitalité, mais il réanime de par son nom « Little Boy », le nom de code de la bombe américaine qui tomba sur Hiroshima. Il est également l'alter-ego du dessinateur, qui lui fait vivre ce qu'il a lui-même vécu à son âge, ainsi que le porte-parole de son message pacifiste¹⁹². Comme le souligne Art Spiegelman, malgré son cortège d'horreurs, Gen d'Hiroshima est au final une œuvre fort optimiste, avec un caractère d'avertissement et l'idée que l'humanité peut s'améliorer. Gen, de son côté, est un enfant très courageux, incarnant des qualités comme la loyauté, le courage et le travail. Et c'est sans doute justement, parce que la violence de la bombe atomique est atténuée par le graphisme enfantin traduisant ses émotions, qu'un retournement positif est possible.

Ces considérations positives sur le nucléaire ne sont cependant pas partagées par tous, et beaucoup d'œuvres démontrent au contraire un renversement de valeurs.

Ainsi, Pierre Pigot explique que le film Akira est en quelque sorte le premier produit de la dégénérescence de la peur du nucléaire : le nucléaire n'est plus une crainte, ni même une espérance,

191 NAKAZAWA Keiji, « Note from the author » in *Barefoot Gen : Comics After the Bomb*, Last Gasp, 2004

192 HONG Christine, *Flashforward democracy : American exceptionalism and the atomic bomb in Barefoot Gen*, Comparative Literature Studies, Vol. 46, N°1, Human Rights and Literary Forms, Penn State University Press, 2009, p.128

mais un « divertissement grandiose, un spectacle dont il s'agit de jouir sans réelles questions ¹⁹³ ».

2) Akira : l'apocalypse et le divertissement : destruction de la ville



Fig 9 - Images de destructions. Images du haut : Akira. Images du bas : Terror in Resonance.

« *Quand un bâtiment disparaît, c'est comme s'il n'avait jamais existé. Les gens, c'est pareil* » (Jin-Roh)

Puisque Dieu n'est plus là, l'homme est seul face à son destin et provoquera lui même l'apocalypse. Cette apocalypse, reprise par les industries culturelles, est montrée par une destruction de plus en plus spectaculaire et vide de propositions éthiques, sa véritable nature ayant été escamotée par le capitalisme : la fin de l'humanité devient un divertissement de troisième catégorie où l'humain est sacrifié au spectaculaire¹⁹⁴. Comme le remarque Pierre Pigot, ce phénomène avait déjà été théorisé par Walter Benjamin dans les années 1930, alors que la marchandisation ne cessait d'augmenter et que le fascisme commençait à se mettre en place :

« Au temps d'Homère, l'humanité s'offrait en spectacle aux dieux de l'Olympe ; c'est à elle-même, aujourd'hui, qu'elle s'offre en spectacle. Elle s'est suffisamment aliénée à elle-même pour être capable de vivre sa propre destruction comme une jouissance esthétique de tout

193 PIGOT Pierre, *Apocalypse Manga*, Perspectives critiques, Presses universitaires de France, 2013
p 83-93

194 Opus cit. p.104-106

*premier ordre*¹⁹⁵»

Ainsi, dans Akira, la destruction de la ville de Neo-Tokyo est montrée avec une sorte d'excitation, d'exaltation, ce qui pose des questions quant à ce que tout cela renvoie.

Pour Carlo Chatrian, à l'origine, la cité est le lieu qui identifie une culture et un peuple. Mais avec la multiplication des implantations et des communications, ce concept s'est vidé de son sens au fil des siècles, et la cité est simplement devenue synonyme de rassemblement. Lors de la naissance du cinéma, la ville était un endroit organisé selon des principes, le siège d'un pouvoir économique et sans doute le lieu de travail ou de provenance de la plupart des spectateurs. Il aura donc constitué le premier environnement représenté par les cinéastes cherchant une identification à leurs récits¹⁹⁶.

Le cinéma d'animation, à l'inverse, ne s'inscrit jamais dans un présent pur et simple, mais tisse les différentes époques entre elles, jouant sur l'imaginaire du spectateur. La ville devient donc lieu de vie mais également lieu de mémoire. Le voyage décrit par le cinéma d'animation est libre de tout lien avec le quotidien dans lequel la ville occupe une place toujours plus importante, explorant les facettes les plus sombres de la vie moderne, comme le désarroi, la pollution, l'anonymat et la perte d'identité¹⁹⁷.

C'est précisément ce qu'on découvre avec Tokyo, qui est respectivement le lieu de l'action de Terror in Resonance, Akira et Jin-Roh. Astro Boy montre une ville futuriste qui semble à peu près équivalente, Gen d'Hiroshima étant le seul film à se passer à Hiroshima.

Gen d'Hiroshima n'est l'adaptation que des premiers tomes de la série du même nom, il ne comporte donc pas les passages de la ville se reconstruisant. Il convient cependant de préciser rapidement de quoi il retournait. Les thèmes abordés étaient similaires à ceux que l'on retrouve dans Jin-Roh ou Akira, c'est-à-dire principalement les problèmes sociaux nés de l'héritage de la Seconde Guerre Mondiale. Pierre Pigot explique :

« Si Nakazawa poursuit sa saga jusqu'au milieu des années 1950, c'est pour bien faire apprécier à son lecteur la multiplicité des conséquences d'un événement historique trop souvent replié sur son unicité : la prolifération des yakuzas, qui prospèrent dans un contexte

195 Ibid

196 CHATRIAN Carlo et PAGANELLI Grazia, *Manga impact, le monde de l'animation japonaise*, Phaidon, 2010 p 272

197 Ibid

de pénurie généralisée engendrant haine, avarice et cupidité ; les jeunes Japonaises contraintes par la misère de vendre leurs corps aux soldats américains basés sur place (qui les abandonneront souvent enceintes, remplissant ainsi des orphelinats entiers) ; l'ostracisme des irradiés, moqués à l'école ou dans la rue, recevant des coups ou à qui on lance des objets, sombrant dans la folie ou dans le suicide ; les ravages de la drogue sur des adolescents désorientés dans un tel chaos ; et enfin les idées communistes qui font leur chemin parmi les petites gens, et qui mèneront dans les années 1960 à des confrontations souvent violentes avec le parti conservateur monopolisant le pouvoir¹⁹⁸. »

Afin de comparer en quoi le film Akira ressemble à Gen d'Hiroshima par les thèmes abordés, et rejoint l'idée qu'une ville construite sur le chaos ne pourra qu'engendrer plus de chaos, il convient de se pencher sur le début de ce film.

Le premier plan est une vue aérienne sur la ville de Tokyo, sur laquelle une inscription vient s'ajouter en surimpression l'inscription « 1988.7.16 ». Puis advient une explosion nucléaire.

L'explosion terminée, le paysage prend des teintes rouges, la « caméra » zoome de nouveau sur le même endroit. Une nouvelle inscription indique « 31 ans après la 3ème Guerre Mondiale, Ad 2019 Neo Tokyo ». Nous assistons à une coupe au noir, la caméra recule pour dévoiler un énorme cratère sur lequel s'appose en rouge sanglant le titre « Akira », sur une musique aux accents inquiétants et religieux (des percussions).

Un plan nous montre une enseigne clignotante où il est inscrit « Harukiya » puis une rue sordide, abîmée, encombrée de déchets et d'une voiture fracturée. Un personnage entre dans le bâtiment de l'enseigne, écrasant sa cigarette sur le paillason. Nous coupons sur une télé dont les chaînes sont zappées : une chanteuse de variété, les informations télévisées annonçant des émeutes déclenchées par des chômeurs et évoquant les problèmes politiques. Le gérant du bar, devant la télévision, baille. Le personnage vu précédemment se dirige vers lui. Dans le bar, sordide et sombre, des clients avachis, une fille se faisant agresser sans que personne ne lui vienne en aide. Kaneda, une pilule dessinée à l'arrière de son blouson, est devant un juke-box. Le personnage vu précédemment s'attable au bar et demande des « peanuts » (ce que l'on devine être de la drogue et qui renvoie au motif sur le blouson de Kaneda). Un autre motard rentre dans le bar et vient trouver Kaneda. Ils ont acculé les Clowns, un gang rival, sur le périphérique. Kaneda choisit une musique du juke-box et sort avec son ami.

Nous découvrons Tetsuo dans une ruelle en compagnie de trois motos, attendant ses amis. Il

198 PIGOT Pierre, *Apocalypse Manga*, Perspectives critiques, Presses universitaires de France, 2013, p. 62

est installé sur la moto de Kaneda, dont il énumère amoureuxment les différents équipements. Kaneda et Yamagata le rejoignent, la musique commence alors que les trois personnages partent à tout allure. Nous voyons plusieurs plans sur les immeubles, puis les trois adolescents semer la zizanie en ville en cassant des voitures ou des vitrines lors de leurs altercations avec les clowns.

Alors que les personnages arrivent sur le périphérique, la bande-son devient une sorte de mélange de souffles et de grognements. Il est évident que les adolescents prennent énormément de plaisir à se battre, à conduire des motos qui sont comme un prolongement de leurs corps, à se griser de vitesse. Mais l'altercation est interrompue par les forces de police. Alors que les motards décident de s'enfuir à la suite des clowns, nous les quittons pour nous rediriger vers le centre-ville, où ont lieu des manifestations très violentes contre les nouvelles mesures gouvernementales.

Au milieu du chaos ambiant, un opposant tente d'aider un enfant mutant (ayant subi des expérimentations scientifiques menées par le gouvernement) à s'échapper. Mais l'opposant est blessé et les deux personnages poursuivis se retrouvent acculés au milieu de la manifestation. L'opposant tire sur les forces de l'ordre pour essayer de faire diversion et sauver l'enfant. Il est battu froidement par les forces d'ordre. Retranchée derrière des barricades, la foule anonyme observe la scène sans broncher. L'enfant, horrifié, se met à hurler, faisant s'écrouler une partie des hauts immeubles autour de lui.

Pierre Pigot évoque très bien la représentation de la ville en tant que traces historiques et la façon dont elle contient intrinsèquement de la violence, violence qui va s'incarner à travers les personnages :

« Neo-Tokyo est inventée de toutes pièces [...] mais elle est l'hyperbole futuriste de ce que devenait, dans les années de forte croissance urbaine, la ville japonaise moderne. Ainsi, en 1972, était achevé dans la banlieue de Tokyo un quartier nommé Takashimadaira : soixante-quatre barres d'immeubles [...] terriblement grises et monotones [...], où s'entassèrent quarante mille personnes, et qui devinrent rapidement un haut lieu du suicide [...] Les vastes terrasses culminant à quinze étages de hauteur (bien éloignées de la maison traditionnelle japonaise) étaient l'endroit rêvé pour en finir avec la vie, mais surtout elles venaient incarner ce sentiment de promiscuité étouffante et d'exacerbation de la violence visuelle, qui naît de la construction aberrante de tels ensembles où les êtres privés de lien avec le passé se retrouvent confrontés à un vide sémantique, un no man's land où plus rien n'est en prise avec la communauté dans ce qu'elle possède d'épaisseur temporelle et de diversité stylistique.

Akira, dressant un portrait paroxysmique de la ville comme blason de l'époque rêvée, bâtie de toutes pièces en remplacement de la ville atomisée [...] devient le lieu de l'aliénation ultime, où tout peut enfin achever de se corrompre et de délirer, l'existence aussi bien que les valeurs positives qui la fondent [...]»¹⁹⁹ »

Gabriel Torreta, de son côté, parle d'« étude sur le désastre », terme intéressant de par les différentes significations qu'il recouvre. En effet, désastre peut s'entendre au sens de catastrophe, mais également au sens d'échec de la civilisation à se reconstruire correctement :

« Akira, est de part en part, une étude sur le désastre. Les habitants du Nouveau Tokyo réussissent à restaurer quelques héritages de la gloire architecturale et technologique du passé, mais dénués de toute humanité. Sur des kilomètres de long, s'entassent des gratte-ciels défiant les lois de la gravité, éclipsant le soleil, assombrissant des rues débordantes de détritius, et envahies de lycéens délinquants rassemblés en bandes de motards. La société est brutale, le gouvernement corrompu, et la violence sévit dans les écoles, alimentée par un stimulant : « la drogue » ou « les capsules²⁰⁰ ». »

Face à toute cette violence qui ne demande qu'à exploser, les bâtiments à être détruits, l'être humain perd son caractère central : même les personnages importants ne sont considérés que comme des figurants, des pantins auxquels on peut infliger les pires sévices : Akira est parcouru de part en part de morts violentes, et chaque cadavre est interchangeable. Le problème, pour Pierre Pigot, n'est pas tellement la violence en elle-même (constante de la production japonaise depuis les années 70) mais le sadisme et la complaisance dont fait usage Katsuhiro Otomo²⁰¹. En s'attardant sur la violence subie par les corps, mais en effaçant les individualités, ce type de représentation pose problème, comme il le souligne :

« Otomo ne croit pas en l'humanité ni au besoin d'en assurer le portrait complexe [...] : il ne croit que dans les archétypes esthétisants et dans l'absolu esthétisant de la catastrophe. Les quelques [passages] qui représentent le peuple [...] sont dessinés à distance, sans empathie [...] Les grandes scènes de destruction de Neo-Tokyo ne sont constituées que de bâtiments impersonnels – on n'y entrevoit jamais la véritable expérience qui serait celle

199 Opus cit. p. 95

200 TORRETTA Gabriel, *Akira et le désir de destruction*, Pierre d'angle N°17, Pontifical Faculty of the Immaculate Conception, 2011, p.152-154

201 Ibid

d'êtres humains en de telles circonstances. Ce sont des représentations en fin de compte aussi hypocrites ou puritaines que ces films hollywoodiens où des villes entières sont rayées de la carte sans qu'aucun cadavre ne soit jamais visible (cadavre qui sinon rappellerait un peu trop au spectateur de quoi il retourne exactement) Le peuple, pour Otomo, se réduit à un peuple de figurants, relégués à l'anonymat et à l'interchangeabilité [...], masse indifférenciée dont ne peuvent [...] surgir que des hommes ensauvagés, cupides et violents, ramenés à l'action qu'impose l'instinct de survie, sans autre possibilité. Il est enfermé par son créateur dans un « devenir-cadavre » dont il ne peut s'échapper [...] ²⁰² »

Gabriel Torreta, de son côté, fait le même constat. Pour lui, le film ne tient pas compte des corps suppliciés mais s'attarde sur la ville en cours de destruction : ce qui choque, ce n'est pas la mort humaine, mais la dislocation de l'architecture, traités avec désinvolture²⁰³.

Ainsi, en contaminant toute la diégèse, la destruction-divertissement réduit l'histoire à sa plus simple mécanique, un enchaînement d'événements auquel les personnages peinent à donner un sens :

« [...] il serait erroné de qualifier les errances ou course-poursuites [...] d'aventures. L'aventure, comme concept défini, ne consiste pas en une série interminable de complexes militaires d'où s'échapper, d'effondrements desquels réchapper, de fusillades desquelles s'extirper. Il ne s'agit pas là d'aventures, mais plus basiquement d'action, un mode de récit réduit à sa plus simple mécanique, et d'où toute surprise, magie ou interaction éthique a été implacablement extirpée²⁰⁴. »

Car, lorsque l'apocalypse a eu lieu, l'aventure en tant que telle n'a plus lieu d'être, seule l'action vide, inlassablement réitérée subsiste²⁰⁵.

3) Apocalypse, destruction et recherche de sens : la naissance du sublime

« Vous allez les détruire ? Vous allez détruire le monde entier ? » (Terror in Resonance)

202 PIGOT Pierre, *Apocalypse Manga*, Perspectives critiques, Presses universitaires de France, 2013, p.107-108

203 TORRETTA Gabriel, *Akira et le désir de destruction*, Pierre d'angle N°17, Pontifical Faculty of the Immaculate Conception, 2011, p.145

204 PIGOT Pierre, *Apocalypse Manga*, Perspectives critiques, Presses universitaires de France, 2013, p.83-93

205 Ibid

« Ce qu'on appelle science pervertit la providence ! Ce qu'on appelle progrès n'est qu'extravagance ! Ce qu'on appelle civilisation corrompt l'esprit de l'homme ! » (Akira)

« Oh flammes purificatrices ! Brûlez cette cité de corruption ! Consomez-donc nos cœurs impurs ! N'ayez pas peur ! Purifiez nos corps dans les flammes ! » (Akira)

Pour Gabriel Torreta cependant, la destruction dans les films tels que Akira n'est pas réductible à un simple divertissement : elle obéit à un but plus élevé. En cela, Gabriel Torreta s'oppose à la pensée de plusieurs autres universitaires, comme Susan Sontag ou Frederic Jameson.

Pour Susan Sontag, si les films catastrophe de science-fiction sont obsédés par la destruction, c'est à cause du caractère oppressant des gouvernements capitalistes et de la menace constante de la fin de la civilisation dans un conflit nucléaire. Ainsi, pour elle, la vie moderne est prisonnière de deux destinées : celle de la banalité consumériste et celle de la terreur nucléaire. Les films de science-fiction permettent de manifester la beauté de ce monde par une fuite dans un happy-ending ou de neutraliser ce monde en nous durcissant face à ce qui est insupportable. Les films catastrophe et de destruction choisissent cette dernière option²⁰⁶. Frederic Jameson, de son côté, pense que les films de science-fiction traitent des problèmes socio-économiques contemporains en les situant dans le futur afin d'en diminuer l'impact brutal, car les hommes sont incapables de les regarder en face. Ces œuvres mettent notamment en place la destruction des structures capitalistes²⁰⁷.

Cependant Gabriel Torreta (qui est, il est utile de le préciser, un homme d'église) est en désaccord avec toutes ces interprétations. Pour lui, la recherche de destruction n'est pas liée qu'au capitalisme, car ce dernier, tout comme les armes nucléaires, est une conséquence, et non pas une cause. En effet, la racine du mal n'est pas d'ordre économique mais moral, philosophique et théologique. De nombreuses cultures orientales et occidentales sont devenues si matérialistes qu'elles ne peuvent plus croire à l'existence d'un monde immatériel. L'analyse de Sontag et Jameson a le défaut de répondre à un ensemble de problèmes matérialistes par un autre ensemble de problèmes du même ordre.

Pour Torreta, le désir de transcendance est un aspect universel de la nature humaine. L'homme souhaite se dépasser, communiquer avec quelque chose de différent qui unifiera son être

206 TORRETTA Gabriel, *Akira et le désir de destruction*, Pierre d'angle N°17, Pontifical Faculty of the Immaculate Conception, 2011, p.159-164

207 Ibid

et lui fournira un sens sur l'existence. Mais les sociétés contemporaines se détournent des expressions religieuses traditionnelles et de ce besoin pour le remplacer par un matérialisme scientifique²⁰⁸, qui part du principe que le monde n'est qu'atomes tombant dans le vide²⁰⁹

Le matérialisme n'a pas éteint la soif de transcendance mais en a limité la portée au domaine matériel. Enfermé dans ce système, l'homme matérialiste recherche quelque chose au-delà de ce monde, mais à l'intérieur et dans les limites du monde, et se retrouve frustré par ce qu'il découvre. Ce rêve de transcendance, sublimé dans l'optique matérialiste, génère un besoin frénétique de nouveauté par rapport au présent tel que nous le connaissons, mais la quête de nouvelles technologies et de nouveaux besoins de consommation n'arrive pas à le satisfaire. Cette quête de transcendance ratée oblige l'homme à chercher ce qui est au-delà de la matière en détruisant ce qu'il voit²¹⁰.

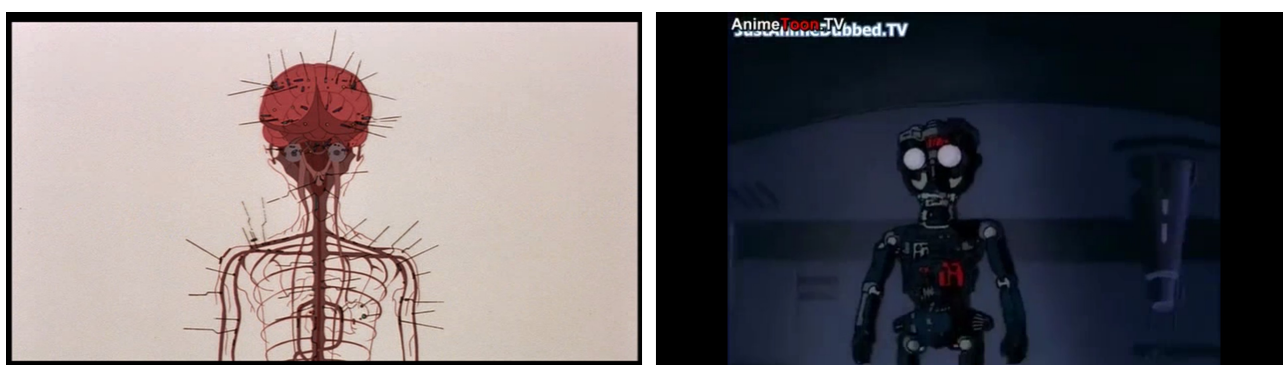


Fig 10 - Visions du corps et de sa matière (organique ou technologique) dans Akira (à gauche) et Astro Boy (à droite)

La seule façon de transcender les corps matériels, c'est de les dépasser, de les ouvrir, de les déchirer pour voir si le monde est différent sans eux. Dans Akira, la sublimation du désir de transcendance passe par deux phases. Dans un premier temps, on déchire et détruit le monde extérieur, en particulier les ouvrages les plus grandioses du savoir-faire technique de l'homme : les villes. Dans un second temps, puisque le désir de transcendance n'est pas trouvable dans la destruction des bâtiments, la dernière étape réside dans la destruction du corps de ces citoyens, y compris le sien²¹¹.

Ainsi, Akira est un poème de la destruction qui utilise comme refrain le thème de l'anéantissement de Neo-Tokyo, la seule ville inhumaine et sordide qui semble exister dans l'histoire. C'est une ville pour les machines et non pour les hommes, pourtant ses habitants l'aiment, considérant qu'elle leur appartient. Ce constat alimente un paradoxe : il faut transcender cette ville

208 Opus cit. p.148

209 Opus cit. p. 159-164

210 Opus cit. p.148

211 Opus cit. p.159-164

bien-aimée en la détruisant. Car tout n'est pas parfait à Neo-Tokyo : si les immeubles du pouvoir sont d'une propreté virginale, ceux de la population sont sordides et bardés de graffitis²¹².

L'effondrement de la ville exprime l'espoir des personnages de ménager, après sa disparition, de nouveaux espaces de liberté afin d'exister d'une nouvelle façon²¹³. Puisque le monde n'est pas parfait, il convient de le détruire pour découvrir un monde parfait au delà²¹⁴. Mais une fois libéré, le désir de guérir la société en la mettant en pièces est difficilement maîtrisable, les zones de liberté créées étant fausses et illusoires, la destruction ne faisant qu'aggraver la misère humaine. Une fois toutes les possibilités de destruction épuisées, une nouvelle peur, plus horrible, se met en place : ce n'est pas le monde qui est à l'origine du malheur de l'homme, mais l'homme lui-même²¹⁵.

Akira détruit systématiquement tout espoir d'une transcendance d'ordre immatériel et explore toutes les tentatives horribles pour aller au-delà du monde extérieur. Le seul moyen d'accéder à une transcendance est de déchirer la chair de l'homme²¹⁶. Si les mutilations corporelles et la décimation de la ville sont concomitantes, le traitement de la chair subit cependant une évolution. Au début de l'histoire, les hommes déchirent le corps des autres, alors qu'à la fin c'est leur propre corps qui est détruit²¹⁷.

Déchirer le corps des autres est un moyen pour Tetsuo d'exprimer sa liberté et de canaliser son angoisse. Mais cette liberté est éphémère : la souffrance reprend ses droits²¹⁸ et le pouvoir de Tetsuo déborde et s'écoule de son corps. Tout ce qu'il touche se change en appendice monstrueux, sa chair devient informe : Tetsuo n'existe plus vraiment. Sa transformation marque la dernière étape dans la recherche d'une transcendance : le dernier objet à être détruit est son propre corps.

A la fin du film Tetsuo et Akira cessent simplement d'exister. Leurs derniers moments révèlent que tous les êtres sont fondamentalement unis car tout provient de l'énergie du Big Bang : le moi fait partie d'un tout qui englobe tous les êtres, et la matière en général est la seule chose qui transcende l'être matériel en particulier²¹⁹. Puisque derrière la matière, il n'y a qu'encre plus de matière, la transcendance ultime reste la mort²²⁰.

Si on n'est pas obligé d'adhérer à la théorie de Gabriel Torreta sous sa forme *religieuse* (les

212 Opus cit. p.148

213 Ibid

214 Opus cit. p.164-166

215 Ibid

216 Opus cit. p.148

217 Ibid

218 Opus cit. p.167

219 Opus cit. p.168-170

220 Opus cit. p.170-171

pratiques religieuses ont laissé place à la vacance de sens et à la consommation effrénée), on peut cependant lui reconnaître qu'elle fonctionne aussi avec sa variante *philosophique*. Si l'on prend le terme « transcendantal » dans le sens de « spirituel » (qui se détache des choses basement matérielles sans forcément faire appel au divin) on peut reconnaître qu'effectivement, les personnages d'Akira semblent très pragmatiques et peu portés sur les actions qui les arracheraient à leur quotidien : nous ne les voyons jamais lire ou pratiquer une activité artistique, peu de réflexion est accordée au sens de leurs actions. Ainsi, pourrait-on faire l'hypothèse que la quête de violence des personnages, définie comme une quête de monde au de-là de la matière, s'apparente au sublime.

Or, sublime et difforme sont deux notions que l'on peut rapprocher. Les films sur l'atome, nous l'avons dit, ont tendance à réduire les corps à l'état de pulpe et transformer les bâtiments en amas de pièces détachées. Les corps et les environnements, brisés de toutes parts, perdent donc leurs formes et deviennent *difformes* ou *informes*.

Informe et sublime ont en commun la difficulté que nous avons à les appréhender. Pour Akira Mizuta Lippit (qui cite Frances Ferguson), le désastre nucléaire est sublime car il présente le problème de devoir penser l'impensable, la non-existence²²¹.

Pierre Pigot, de son côté, commente :

« Le sublime rejoint l'informe dans la manière dont il brouille les limites entre le savoir et l'inconnaissable, entre le mesurable et l'intangible, entre le don de voir et la confusion créée par ce qui dépasse les pouvoirs d'analyse de nos yeux et de nos sens. Quand le spectacle sublime est investi de tous côtés par l'omniprésence, nous diminuons dans le minuscule de notre propre nature, et nous sommes, d'une certaine manière, annihilés devant lui. » Tout le panorama visuel est occupé, l'analyse est renvoyée à son impuissance, et c'est le frisson métaphysique qui vient occuper le premier plan de nos sensations²²²²²³. »

221 MIZUTA LIPPIT Akira, *Notes on Atomic Writing and Postwar Japanese Cinema*, Review of Japanese Culture and Society, Vol.10, Japanese Film and History, as History, University of Hawai'i Press on Behalf of Josai University Educational Corporation, 1998, p. 84-98

222 PIGOT Pierre, *Apocalypse Manga*, Perspectives critiques, Presses universitaires de France, 2013 p. 95

223 Pierre Pigot à propos d'Akira (opus cit. p 95) : « Les grandes séquences de destruction, minutieusement détaillées [...], et les innombrables visions de ruines [...] qui leur succèdent s'inscrivent dans le contexte pessimiste et destructeur de leur époque, mais leurs racines remontent à une tradition esthétique bien plus ancienne, celle du « sublime », tel qu'il a été théorisé par l'Irlandais Edmund Burke au milieu du XVIII^{ème} siècle, moment de la vie intellectuelle européenne où les prémices du romantisme prenaient forme dans une confrontation ébahie et défiant toute parole avec les forces de la nature [...] L'opuscule de Burke a été publié en 1757 [...] : A Philosophical Enquiry Into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful. De manière frappante, il nous éclaire sur le processus qui s'empare de nous lorsque nous regardons les planches cataclysmiques, si fascinantes, qui ponctuent le récit d'Akira :

« Tout ce qui est de quelque manière propice à exciter les idées de souffrance, et de danger, c'est-à-dire, tout ce qui est de quelque

Pour lui, le sublime est un processus qui passe par l'imagination (la mise en image d'une abstraction d'une image) : il exprime la possibilité de la résurgence d'un traumatisme du passé, ainsi que le désir de le revivre tout en sachant que la représentation le maintient à distance. Dans la destruction et le sublime, l'homme remet en jeu les certitudes de son existence et accepte de se laisser dominer par des forces qui le dépassent²²⁴. En cela, le sublime est un « *spectacle techniquement parfait qui nous renvoie à notre statut d'être humain dont les réalisations les plus grandioses peuvent être balayées en un tournemain*²²⁵ ». C'est aussi en ce sens que la figurine d'animation peut révéler, dans ce contexte-ci, la petitesse de l'être humain (une figurine étant avant tout une représentation minuscule d'être humain) :

« [...] Il y a toujours un moment où le dessin s'amplifie et réduit l'humanité à un statut de figurines [...] »²²⁶

C'est exactement ce qui se passe lors du dernier épisode de la série Terror in Resonance, lors duquel les protagonistes envoient une bombe atomique dans la stratosphère en l'accrochant à un ballon. Au moment où cette dernière explose, une sorte de musique lyrique se déclenche, accompagnant différents plans de personnages contemplant la lumière qui brouille les contours du ciel. Hypnotisés par sa beauté et son caractère terrible, ils sont montrés regardant dans la même direction, le montage les rapprochant dans une sorte de communion silencieuse. Le tout est rythmé par des sortes de « contre-champs » sur la terre vue de l'espace, illuminée par le nuage rouge, rappelant leur condition d'êtres humains livrés à eux-même.

Conclusion

Dans son livre Apocalypse Manga, Pierre Pigot explique que le désastre nucléaire est ce qui ne peut être incarné dans une forme fixe, tant il excède, par sa difformité et sa complexité, les capacités réflexives de l'être humain²²⁷. Face à cette ineffabilité, les Japonais ont cependant su, par le cinéma d'animation, proposer des formes originales pour explorer tant le traumatisme de la bombe, que celui de son héritage et des retombées de la guerre en général. Car, selon les mots de

manière terrible, ou en rapport avec des objets terribles, ou opère d'une manière analogue à la terreur, est une source du sublime ; c'est-à-dire, est productif de la plus forte émotion que l'esprit soit capable de ressentir. » »

224 Ibid

225 Opus cit. p. 102

226 CHATRIAN Carlo et PAGANELLI Grazia, *Manga impact, le monde de l'animation japonaise*, Phaidon, 2010, p.261

227 PIGOT Pierre, *Apocalypse Manga*, Perspectives critiques, Presses universitaires de France, 2013, p. 42

Daniele Dottorini, l'animation est un lieu où le dessin se reconstruit sans cesse, puisant dans un imaginaire collectif pour le remettre constamment à jour. Hésitant entre la transfiguration et le réalisme²²⁸, le cinéma d'animation est un formidable outil de sentiment et de réflexion qui permet de comprendre l'inconscient collectif nippon.

Cet inconscient est ardu à saisir, car il procède par des associations d'images, où chaque terme recouvre plusieurs sens et peut en interpénétrer d'autres. Le corps, tout d'abord : c'est le corps individuel de chaque citoyen, mais aussi le corps social et celui de la nation, le corps politique, le corps de la figurine d'animation, le corps de l'hybride ou du cyborg, le corps vivant et le corps mortifère ou souffrant, le corps humilié, le corps augmenté, le corps fragmenté, monstrueux, celui du Japonais, de l'Américain, de l'Occidental, de l'enfant.

Ce corps, en référence à différents processus historiques et traumatiques, et souvent, lorsque confronté à la technologie, violence : c'est la violence de la bombe nucléaire mais également tout ce qu'elle charrie dans son sillage, la violence que les Japonais subirent et firent subir durant la Seconde Guerre Mondiale, la reconstruction douloureuse du pays sous la coupe des Etats-Unis, la violence de l'Etat sur le corps des citoyens dans un contexte de compétitivité et d'une société déshumanisée.

Face à cela, le corps du personnage quitte son humanité pour se transformer en monstre physique et/ou psychologique. Ces transformations font écho à des barbaries héritées de la Seconde Guerre Mondiale, lors de laquelle la séparation entre l'humain et l'animal offrit une justification pour commettre des génocides : car dévaloriser la vie non-humaine, puis considérer un individu comme un non-humain, revient, selon la réflexion d'Akira Mizuta Lippit, à justifier son extermination. C'est ce qui se produisit avec la Shoah mais également la bombe atomique, pointé par Ronald Takaki comme un acte de pur racisme, où le Japonais était devenu l'Autre par excellence²²⁹.

Cette idée de l'altérité est abordée dans le cinéma d'animation japonais à travers les figures de monstres, d'hybrides ou de cyborgs. De même que les Japonais ont pu dégoûter les Américains et les Juifs les Européens, les monstres, les hybrides et les cyborgs nous mettent mal à l'aise, car ils questionnent, par un jeu de miroir, notre propre identité d'être humain.

Par ailleurs, si le cyborg représente tout à la fois l'envie d'augmenter son corps pour échapper à l'humiliation de la défaite, il cristallise aussi les peurs liées à la perte de l'identité et à la dissolution du moi. Plus encore, il est capable, par un processus d'engloutissement littéral, de faire

228 DOTTORINI Daniele, « L'inquiétude de l'âme – formes infinies du paysage dans l'animation japonaise in *Manga impact, le monde de l'animation japonaise*, sous la direction de Carlo Chatrian et Grazia Paganelli, Phaidon, 2010, p. 271

229 KIM Se-Young, *Human/Cyborg/Alien/Friends : Potswar resentment in Japanese science fiction and posthuman ethics in Kamen Rider Fourze*, Cinema 7, University of Iowa, p.12

cohabiter le corps de l'agresseur et de l'agressé en les fusionnant, ce qui explique pourquoi de nombreux films de science-fiction traitent de la question de l'assimilation (Tetsuo dans Akira engloutissant les autres personnages avec sa chair, les scènes cauchemardesques dans Jin-Roh où le personnage se projette en loup pour dévorer le personnage féminin).

Cette assimilation est à relier aux relations tourmentées du corps Japonais et à l'autorité en général, autorité manquante, ou hyper-présente et dictatoriale. De nombreux films d'animation mettent en scène des personnages orphelins mais également l'effondrement du « signifiant paternel » sous toutes ses formes : l'empereur déchu de sa divinité, les leaders militaires, les politiciens inconscients. Selon les mots d'Anne Allison, ce démembrement physique, psychologique et social de la nation a favorisé l'émergence d'un imaginaire structuré sur le mode de la perversité polymorphe : univers instables et changeants dans lesquels les héros, monstrueusement blessés par la violence et l'effondrement des autorités, renaissent avec des personnalités reconstituées²³⁰.

Ainsi, dans la plupart des films d'animation sur le nucléaire et la technologie, la question du « qui suis-je » est fondamentale. Le personnage monstrueux, hybride ou cyborgique, parfois détaché d'une filiation du fait de sa naissance contre-nature, est amené à s'humaniser en se confrontant à une identité instable et délitée. Cette prise de conscience peut également être valable à rebours, quand l'homme s'aperçoit qu'il n'est qu'un « objet », une pièce sur l'échiquier d'un système plus grand et impitoyable, et qu'il est enfermé dans un monde où tout est réduit à la matière²³¹.

Cette matérialité est souvent représentée à travers la figure de la ville (la plupart du temps Tokyo), personnage à part entière, dont le corps, en miroir avec celui du personnage, est un entrelacs de différents héritages historiques, s'entrechoquant dans le paysage. Un élément fondamental de la culture japonaise d'après-guerre fut le sentiment de « sans-abrisme » et de perte, et on remarque que de façon récurrente, la ville bien aimée et détestée est vouée à la destruction²³².

C'est dans ce contexte que surgissent des enfants-bombes, figures qui offrent de nombreuses problématiques d'analyse car le personnage juvénile, de par ses connotations plurielles, offre toute une palette de symbolismes. Dans un sens littéral, cela peut faire référence au fait que beaucoup de grands auteurs d'animation ont connu la guerre étant enfants. Mais l'enfant peut également, dans ses significations symboliques, être interprété comme un « passeur » entre le monde des esprits et des humains, guide vers des valeurs positives face à l'aliénation de la technologie. C'est ce que l'on trouve dans Gen d'Hiroshima, où le personnage principal, malgré l'horreur du bombardement, quitte

230 ALLISON Anne, *La culture populaire japonaise et l'imaginaire global*, Critique internationale N°38, Presse de Science Po, 2008, p. 19-35

231 GUIOUX Axel, LASSERRE Evelyne et GOFFETTE Jérôme, *Cyborg : approche anthropologique de l'hybridité corporelle biomécanique : Note de recherche*, Anthropologie et Sociétés No. 283, 2004, p. 187-204

232 MESCALLADO Ray, « Otaku Nation », *Science Fiction Studies*, Vol. 27, No. 1, On Global Science Fiction - Part 2, 2000, p. 132-146

rarement sa bonne humeur et sa ténacité, enseignant le courage et la promesse d'un avenir meilleur au spectateur.

Le lien entre l'enfant et la bombe peut évidemment donner lieu à des images très sombres, la violence ultime de l'atome se déplaçant au corps infantile d'un innocent. Les diégèses ne manquent pas de rappeler, dans le sous-texte, que la bombe d'Hiroshima s'appelait « Little boy », et que c'est elle qui, par son hécatombe monstrueuse, a précipité le Japon dans une défaite humiliante et infantilissante. Face à ces différentes réalités, l'animation s'adapte, devenant tour à tour schématique pour figurer les perceptions enfantines, hyperréaliste pour montrer l'horreur, voyeuriste ou pudique, parfois tout à la fois, cachant pour mieux montrer. De par ses capacités de condensation de certains éléments, d'euphémisme ou d'hyperbole, d'utilisation de l'espace-temps comme d'une pâte mobile, l'animation permet d'exprimer avec justesse des émotions et des pensées inconscientes, mêlant rêve et réalité pour retranscrire l'inconscient collectif.

Ainsi, tout au long de ce mémoire, nous avons notamment étudié comment, en partant de films à visée « historique » immédiate, comme Gen d'Hiroshima, avec une violence très « directe » (la bombe atomique est directement présente), les films d'animation, au fur et à mesure que le traumatisme est « digéré », rapprochent progressivement l'atome et le corps humain, jusqu'à ce que ces deux éléments n'en forment plus qu'un. Du film à témoignage historique, nous passons à des films « d'histoire-fiction » (Jin-Roh, qui reprend des éléments « réels » et réalistes du Japon des années 50) avec une violence « épidémique » (la violence de la bombe n'opère que par ricochet) puis à des films de « science-fiction » comme Akira où la violence se trouve déplacée à l'intérieur du corps humain lui-même.

Par ailleurs, il est intéressant de noter que l'influence américaine sur la culture japonaise durant l'occupation est par bien des aspects responsable tant de l'esthétique que des qualités narratives du cinéma d'animation au Japon. Les films d'animation japonais furent grandement influencés par le style occidental des films américains, en particulier les productions de Disney²³³. Les Japonais ont également suivi les Américains dans la propension à représenter la catastrophe, nucléaire ou autre, de plus en plus comme un divertissement. La crainte de la fin du monde, héritée de la Guerre Froide, a été tellement ressassée qu'elle est à présent souvent vidée de son sens, représentant l'effondrement des immeubles et des corps comme une sorte de gigantesque spectacle.

De plus, la relation compliquée du Japon aux États-Unis, entre admiration et ressentiment, est visible dans la façon dont les protagonistes américains sont dépeints. Souvent représenté comme grand, blond aux yeux bleus, l'Américain, s'il peut être représenté comme fort et intelligent, n'est

233 NEWITZ Annalee, *Magical Girls and Atomic Bomb Sperm : Japanese Animation in America*, Film Quarterly, Vol. 19, No.1, 1995, p. 2-15

pas toujours très amène, et ses actions, incompréhensibles, peuvent parfois être apparentées à de l'autoritarisme ou de la cruauté. En démontrent les scènes d'hélicoptère dans Gen d'Hiroshima ou Terror in Resonance, où les pilotes, s'apprêtant à exécuter froidement les ordres et les protagonistes Japonais, sont dessinés sans que leurs yeux ne soient visibles.

Aujourd'hui, les relations entre Japon et Etats-Unis demeurent complexes, puisque ces derniers continuent à asseoir leur présence dans le Pays du Soleil Levant, avec leurs bases militaires disséminées sur le territoire (ce qui ne manque pas d'alimenter des tensions²³⁴). Les représentations de corps mécanisées dans le cinéma d'animation japonais, de leur côté, battent leur plein (Fullmetal Alchemist de Seiji Mizushima (2005) ; Eureka Seven de Tomoki Kyoda (2006), etc...)

Par ailleurs, la catastrophe de Fukushima a relancé les angoisses liées au nucléaire. Sachant la capacité de l'animation à mélanger les espaces-temps, on peut penser que dans les prochaines années, nous pourrions assister à de nombreuses productions où Hiroshima, Nagasaki et Fukushima seront entremêlées, à l'instar du film Your Name de Makoto Shinkai (2016).

234 https://www.francetvinfo.fr/monde/usa/japon-la-construction-dune-nouvelle-base-americaine-crispe-les-habitants-de-lile-dokinawa_2451734.html (consulté le 25/04/2018)

Bibliographie

-Histoire et politique-

BOUISSOU Jean-Marie, *Du passé faisons table rase ? Akira ou la révolution self-service*, Critique internationale, Vol. 7, Culture populaire et politique, 2000, p 143-156

BOUISSOU Jean-Marie, *Géopolitique du Japon – Une île face au monde*, Presses universitaires de France, 2014

KOBER Marc, *Récits du corps au Japon*, Itinéraires, 2011

KOWNER Rotem, *Japanese Miscommunication with Foreigners*, Japanstudien, 2004

PELLITTERI Marco, *Nippon ex Machina : Japanese Postwar Identity in Robot Anime and the Case of «UFO Robo Grendizer »*, Mechademia, Vol.4, War/Time, University of Minnesota Press, 2009, p. 275-288

PIZZICONI Barbara, *Japanese discourses on nuclear power in the aftermath of the Fukushima disaster*, SOAS, University of London, p. 2-4

ROUSSO Henry, *Le syndrome de Vichy, de 1944 à nos jours*, Seuil, 1987, p.10-11

SADAO Asada, *The Mushroom Cloud and National Psyches : Japanese and American Perceptions of the A-Bomb Decision, 1945-1995*, The Journal of American-East Asian Relations, Vol.4 No.2, Special Issue – Above the Mushroom Clouds : Fiftieth Anniversary Perspectives, Brill, 1995, p 95-116

SHIMAZU Naoko, *Popular Representations of the Past : The Case of Postwar Japan*, Journal of Contemporary History, Vol. 38, No.1, Redesigning the Past, Sage Publications, 2003, p.101-116

SMITH Roberta, *From a Mushroom Cloud, a Burst of Art Reflecting Japan's Psyche*, New York Times, 2005

YONEYAMA Lisa, *Hiroshima Traces – Time, Space and the Dialectics of Memory*, University of California Press, 1999

ZINN Howard, « Mémoire des Amériques » in *La bombe. De l'inutilité des bombardements aériens*, Lux, Montréal, 2011

<https://www.japantimes.co.jp/opinion/2007/02/04/commentary/whatever-befell-japans-heady-60s-hopes/#.WjKORnkiGpo> Whatever-befell-japans-heady'60 hopes ? By Roger Pulvers on the Japan Times 4 février 2007 (consulté le 03/01/2018)

<https://www.japantimes.co.jp/opinion/2007/01/21/opinion/ah-those-good-old-bad-old-80s-days/> Ah, those good old bad old' 80s days by Roger Pulvers (21 janv 2007) Japan Times consulté le 03/01/2018

<https://www.japantimes.co.jp/opinion/2007/01/28/opinion/more-than-money-was-found-wanting->

[in-the-lost-decade/](#) More than money was found wanting in 'the lost decade' Jan 28, 2007 Roger Pulvers

<http://www.lecinemaestpolitique.fr/quelques-reperes-sur-lanimation-japonaise-histoire-et-representation-des-femmes/>

http://www.lemonde.fr/economie/article/2017/08/14/la-croissance-japonaise-profite-de-l-embellie-mondiale_5172155_3234.html

<http://quotidienne-agera.fr/japon-renaissance-vieillessement/>

-Esthétique-

ANSEN-LALLEMAND Selen, *Esthétique de l'informe dans le Septième Art : émergence et invention d'un corps critique*, Marges, 2005

ASTIC Guy, *Images et mots de l'horreur I – Outrance et ravissement*, Rouge Profond, 2017

BERNARDI-MOREL Julien, *De Susanoo à Astro Boy : Echos mythiques des héros de l'ère nucléaire*, Kinjo Gakuin University

BOLTON Christopher, *The Mecha's Blind Spot : « Patlabor 2 » and the Phenomenology of Anime*, Science Fiction Studies, Vol. 29, N°3, Japanese Science Fiction, novembre 2002, p 453-474

BROPHY Philip, « Les relations entre manga et film d'animation - Fait main au Japon » in *Manga impact, le monde de l'animation japonaise*, sous la direction de Carlo Chatrian et Grazia Paganelli, Phaidon, 2010, p.269

CHATRIAN Carlo et PAGANELLI Grazia, *Manga impact, le monde de l'animation japonaise*, Phaidon, 2010

CHERDEL Patrick, *M, comme Manga. Un abécédaire*, Vacarme N°21, 2002-4, p 71-78

DELORME Stéphane, « Les perceptions enfantines – pensées sur le génie japonais de l'animation » in *Manga impact, le monde de l'animation japonaise*, sous la direction de Carlo Chatrian et Grazia Paganelli, Phaidon, 2010, p. 261

DOTTORINI Daniele, « L'inquiétude de l'âme – formes infinies du paysage dans l'animation japonaise in *Manga impact, le monde de l'animation japonaise*, sous la direction de Carlo Chatrian et Grazia Paganelli, Phaidon, 2010, p. 271

FISCH Michael, *War, and Japan's Future in the Science Fiction « Anime » Film « Patlabor II »*

FONFREDE Julien, *Ghost in the Shell 2 : Innocence de Mamoru Oshii*, 24 images N° 119, 2004

FRAGONARD Marie-Madeleine, *Corps sanglants, souffrants et macabres*, Presses Sorbonne Nouvelle, Paris 2010

- FRENCHY LUNNING, *Between the Child and the Mecha*, Mechademia, Vol.2, Networks or Desire, University of Minnesota Press, 2007, p 268-282
- FULLER Frank Robert, *The Atomic Bomb : Reflections in Japanese Manga and Anime*, ETD Collectin for AUC Robert W. Woodruff Library, 2012
- GAME Jérôme, *Images des corps/ Corps des images au cinéma*, Broché, 2010
- GIBNEY Michele, *A Study of Japanese Animation*, University of Puget Sound, 2001
- GRUNERT Andrea (sous la direction de), *Le corps filmé*, Cinémaction No.121
- HENDRIX Grady, *From Nuclear Nightmare to Networked Nirvana : Futuristic Utopianism in Japanese SF Films of the 2000s*, World Literature Today, Vol. 84, No.3, Board of Regents of the University of Oklahoma, 2010, p. 55-57
- JAMESON Fredric, *Progress Versus Utopia ; or, Can We Imagine the Future ?*, Science Fiction Studies, Vol.9, 1982
- KIM Se-Young, *Human/Cyborg/Alien/Friends : Postwar resentment in Japanese science fiction and posthuman ethics in Kamen Rider Fourze*, Cinema 7, University of Iowa
- KOYAMA-RICHARD Brigitte, *L'animation japonaise : du rouleau peint aux Pokémon*, Flammarion, 2009
- MA Sheng-Mei, *Three Views of the Rising Sun, Obliquely : Keiji Nakazawa's A-Bomb, Osamu Tezuka's Adolf, and Yoshinori Kobayashi's Apologia*, Mechademia, Vol.4, University of Minnesota Press, 2009, p. 183-196
- MAC CARTHY Helen, *Osamu Tezuka, le dieu du manga*, Eyrolles, 2010
- MATTHEWS James, *Animé and the Acceptance of Robotics in Japan : A Symbiotic Relationship*, BA Artificial Intelligence & Japanese, 2003-2004
- MESCALLADO Ray, « Otaku Nation », Science Fiction Studies, Vol. 27, No. 1, On Global Science Fiction - Part 2, 2000, p. 132-146
- MIZUNO Hiromi, *When Pacifist Japan Fights : Historicizing Desires in Anime*, Mechademia, Vol.2, Networks of Desire, University of Minnesota Press, 2007, p. 104-123
- MIZUTA LIPPIT AKIRA, *À la place du désastre : le médium cinématographique d'Hirokazu Kore-eda*, Rue Descartes 2016, No.88, p. 84-98
- MIZUTA LIPPIT Akira, *Notes on Atomic Writing and Postwar Japanese Cinema*, Review of Japanese Culture and Society, Vol.10, Japanese Film and History, as History, University of Hawai'i Press on Behalf of Josai University Educational Corporation, 1998, p. 56-65
- NAPIER Susan, *World War II as Trauma, Memory and Fantasy in Japanese Animation*, The Asia-Pacific Journal, Vol. 3, 2005
- NAPIER SUSAN, *The Japanese Imagination of Disaster from Godzilla to Akira*, The Journal of

Japanese Studies, Vol. 19, No.2, The Society for Japanese Studies, 1993, p. 327-351

NAPIER Susan, *When the Machines Stop : Fantasy, Reality and Terminal Identity in « Neon Genesis Evangelion » and « Serial Experiments Lain »*, Science Fiction Studies, Vol. 29, No.3, Japanese Science Fiction, novembre 2002, p.418-435, mars 2005

NEWITZ Annalee, *Magical Girls and Atomic Bomb Sperm : Japanese Animation in America*, Film Quaterly, Vol. 19, No.1, 1995, p. 2-15

ONO Yoko, *Nostalgia and Futurism in Contemporary Japanese Sci-Fi Animation*, Asiascape, 2008

ORBAUGH Sharalyn, *Sex and the Single Cyborg : Japanese Popular Culture Experiments in Subjectivity*, Science Fiction Studies, Vol. 29, N°3, Japanese Science Fiction, novembre 2002, p. 436-452

PARK Jane Chi Hyun, *Stylistic Crossings : Cyberpung Impulses in Anime*, World Literature Today, Vol. 79, N°3-4, Board of Regents of the University of Oklahoma, 2005, p. 60-63

PIGOT Pierre, *Apocalypse Manga*, Perspectives critiques, Presses universitaires de France, 2013

PUISEUX Hélène, *L'apocalypse nucléaire et son cinéma*, Broché, 1988

RANCIERE JACQUES *La Fable cinématographique*, Paris, Seuil, 2001

REIDER Noriko, *Japanese Demon Lore*, University Press of Colorado, Urban Institute, 2010

REVERT Jordi, *The horror body : transgressing beyond the anatomy's boundaries*, University of Valencia

REYNS-CHIKUMA Chris, « Métamorphoses et métaphores des corps dans les cinémas nippons » in *Le corps filmé* dirigé par Andrea Grunert, CinémAction, p. 194-196

THOMAS Benjamin, *Le cinéma japonais d'aujourd'hui, Cadres incertains*, Presses universitaires de Rennes, 2009

TOMASOVIC Dick, *Le corps en abîme : sur la figurine et le cinéma d'animation*, Broché, 2006

-Anthropologie et Sociologie-

ALLISON Anne, *Cyborg Violence : Bursting Borders and Bodies with Queer Machines*, Cultural Anthropology, Vol. 16, No. 2, mai 2001, p. 237-265

ALLISON Anne, *La culture populaire japonaise et l'imaginaire global*, Critique internationale N°38, Presse de Science Po, 2008, p. 19-35

ALT Joachim, *The Atomic Bombings of Hiroshima and Nagasaki in Japanese Feature Length Animation Movies*, The 11th Convention of the International Association for Japan Studies, Université de Tokyo, 2015

CARRIER G. James, *Occidentalism : Images of the West*, Clarendon Press, avril 1995

CREIGHTON R. Millie, *Maintaining Cultural Boundaries in Retailing : How Japanese Department Stores Domesticate « Things Foreign »*, *Modern Asian Studies*, Vol. 25, No.4, Cambridge University press, octobre 1991, p. 675-709

GOMARASCA Alessandro (sous la direction de), *Poupées, robots – La culture pop japonaise*, Autrement, Mutations, Paris, 2002

GUIOUX Axel, LASSERRE Evelyne et GOFFETTE Jérôme, *Cyborg : approche anthropologique de l'hybridité corporelle bio-mécanique : Note de recherche*, *Anthropologie et Sociétés* No. 283, 2004, p. 187-204

HUZINAGA Sigeru et KUTSUZAWA Kiyomi, *Nazi Holocaust and Atomic Holocaust : Transforming Spiritual Crisis into an Ideology of Humanity*, *Review of Japanese Culture and Society*, Vol. 11/12, Violence in the Modern World (Special Issue), University of Hawai'i Press on behalf of Josai University Educational Corporation, 1999-2000, p. 43-53

KINSELLA Sharon, *Les mangas apprivoisés : la culture japonaise de la fin du siècle*, *Critique internationale*, Vol. 7, Culture populaire et politique, 2000, p. 1-9

LEVI Antonia, *Samurai from Outer Space : Understanding Japanese Animation*, Open Court, 1998

MORIN Edgar, *L'homme et la mort*, Seuil, 1976

-Littérature-

HONG Christine, *Flashforward democracy : American exceptionalism and the atomic bomb in Barefoot Gen*, *Comparative Literature Studies*, Vol. 46, N°1, Human Rights and Literary Forms, Penn State University Press, 2009, p. 125-155

LOZERAND Emmanuel, *Manger et souffrir. Expériences du corps dans la littérature japonaise moderne*, Itinéraires, 2011

OE Kenzaburo, *Notes d'Hiroshima*, Gallimard, 2012

PAGANELLI Grazia, « Regarder mieux et plus longtemps – Le temps de l'artifice et le temps de la réflexion » in *Manga impact, le monde de l'animation japonaise*, sous la direction de Carlo Chatrian et Grazia Paganelli, Phaidon, 2010

SAKAI Cécile, SIARY Gérard et VUILLEUMIER Victor, *Les épreuves du corps en littérature. Les cas de la Chine et du Japon*, Extrême-Orient Extrême-Occident No.39, Presses universitaires de Vincennes, 2015

SATO Kumiko, *How Information Technology Has (Not) Changed Feminism and Japanism : Cyberpunk in the Japanese Context*, *Comparative Literature Studies*, Vol. 41, No.3, Cybernetic Readings, Penn State University Press, 2004, p. 355

-Philosophie-

CHEVALIER-CHANDEIGNE Olivia, *La philosophie du cinéma d'horreur : Effroi, éthique et beauté*, Ellipses Marketing, 2014

DEKKER J. Carolyn, *Placing the Bomb : the Pastoral and the Sublime in the Nuclear Age*, University of Michigan, 2014

GIBSON Alicia, *Atomic Pop ! Astro boy, the Dialectic of Enlightenment, and Machinic modes of being*, Cultural Critique, Vol. 80, University of Minnesota Press, 2012, p. 183-205

HALES B. Peter, *The Atomic Sublime*, American Studies, Vol. 32, No.1, 1991

NAPIER Susan, *The Problem of Existence in Japanese Animation*, Proceedings of the American Philosophical Society, Vol. 149, No.1, mars 2005, p. 72-79

TANAKA Motoko, *Apocalypticism in Postwar Japanese Fiction*, International Christian University, University of British Columbia, 2011

TORRETTA Gabriel, *Akira et le désir de destruction*, Pierre d'angle N°17, Pontifical Faculty of the Immaculate Conception, 2011, p.147-172

-Psychanalyse-

LACAN, *Le séminaire, livre II, Le moi dans la théorie de Freud et dans la technique de la psychanalyse*, Seuil, 1978, p. 186

LAMARRE Thomas, *Born of Trauma : Akira and Capitalist Modes of Destruction*, Duke University Press, 2008

MIZUTA LIPPIT Akira, *Phenomenology of the surface : Radiation-Body-Image*, Qui parle, Vol. 9, No.2, Special Issues on Lacan, Duke University Press, 1996, p. 31-50

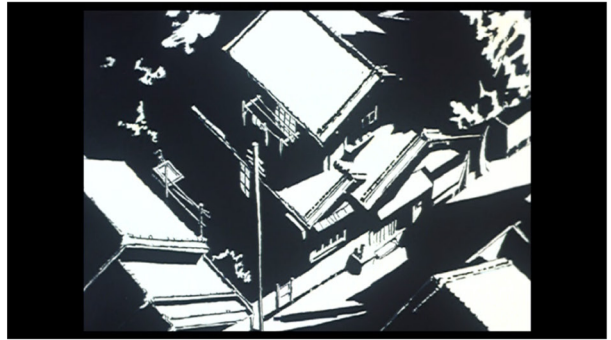
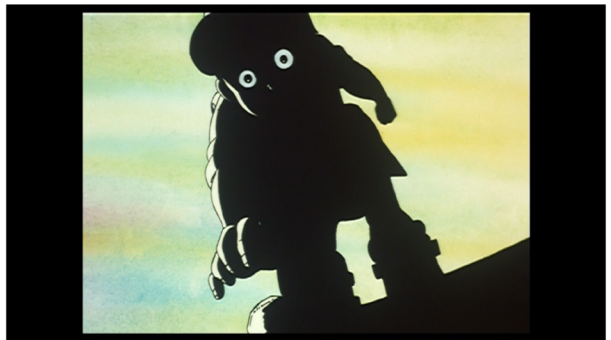
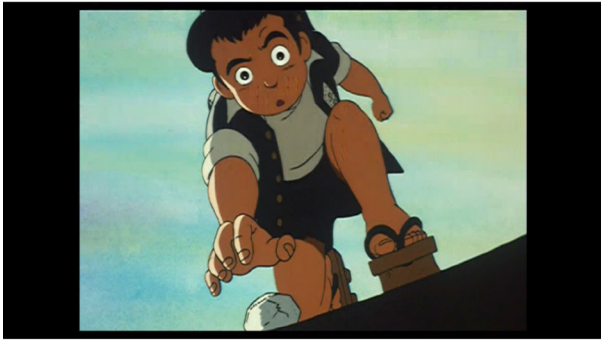
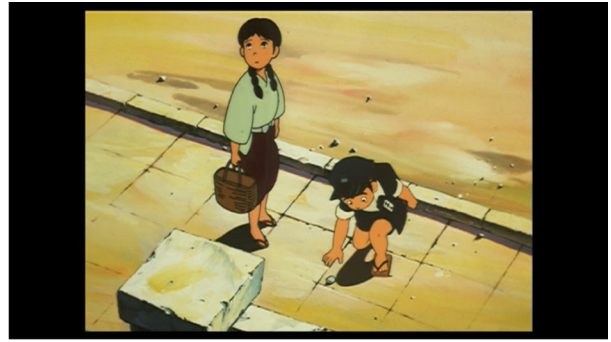
-Autres-

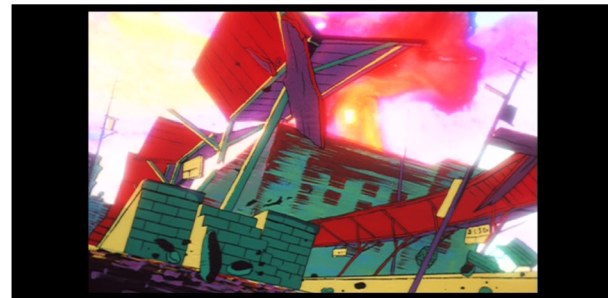
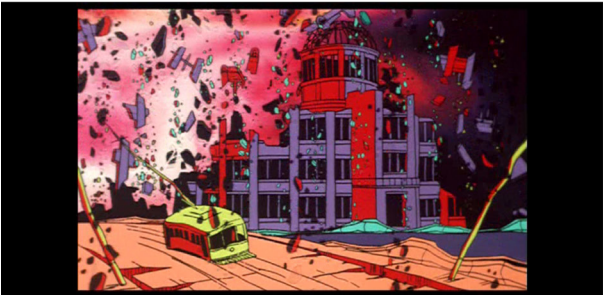
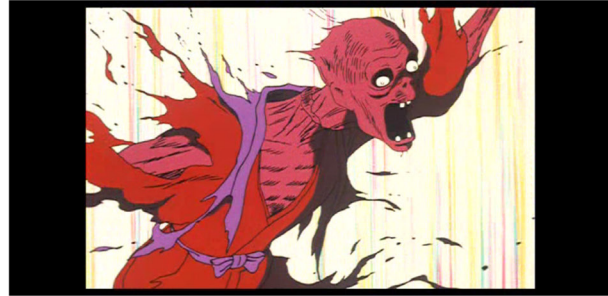
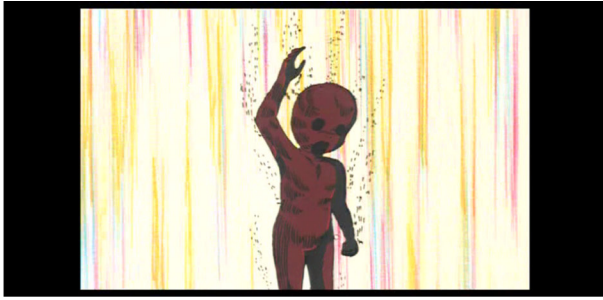
MASAOKA Shiki, *Bokujû itteki*, Tôkyô, Iwanami bunko, 1999, p. 142-144.

SOSEKI Natsume, *Lettre à Kyô* du 22 janvier 1901, dans Natsume Sôseki, *Sôseki shokan-shû*, Tôkyô, Iwanami bunko, 1990, p. 78. Trad. par Élisabeth Suetsugu dans *Haltes en Mandchourie et en Corée*, précédé de *Textes londoniens*, Paris, La Quinzaine littéraire / Louis Vuitton, 1997, p. 110.

SPIEGELMAN Art, *Barefoot Gen : Comics After the Bomb*, Last Gasp, 2004

Annexes





Annexe 1 - Morceaux choisis de l'explosion atomique dans Gen d'Hiroshima

その者は狼のようなものである

On dirait un loup.

その者は狼のようなものである

その者は狼である

C'est un loup.

その者は狼のようなものである

その者は狼である

それ故に追放された者である

Il a donc été banni.



*le pays émerge du chaos,
créé par l'occupant.*



La réorganisation forcée,





rompt l'isolement du pays



mais engendre aussi des problèmes sociaux.



Le chômage augmente de façon spectaculaire.



l'ascension de forces antigouvernementales



suscite de graves troubles sociaux.

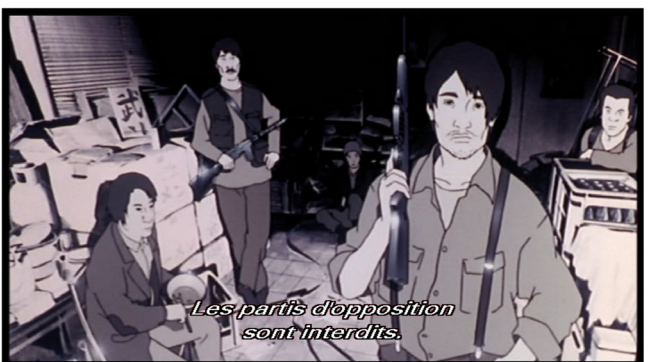
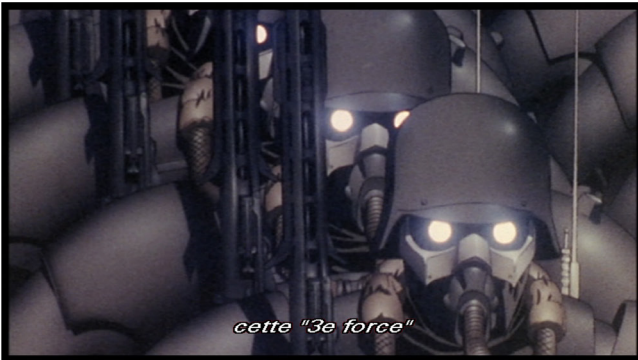
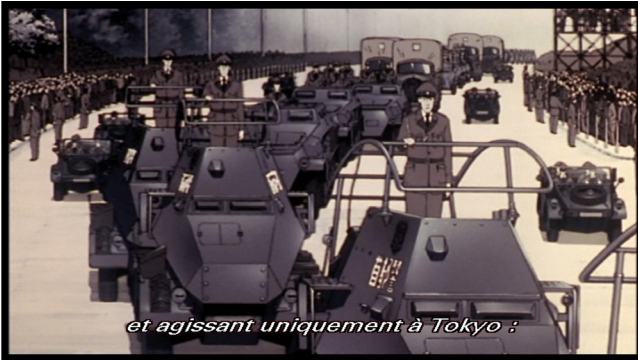


Pour éviter de faire appel à l'armée

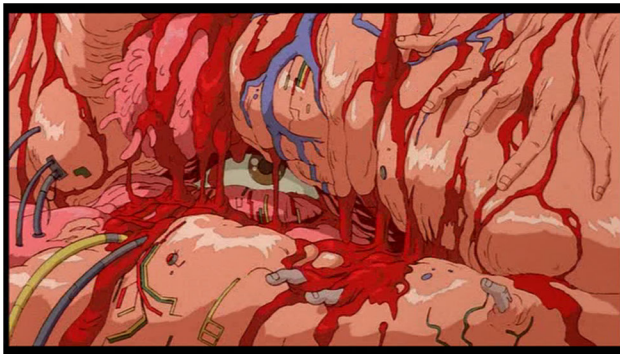
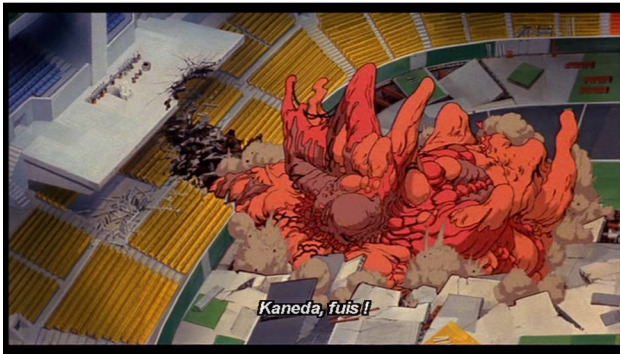
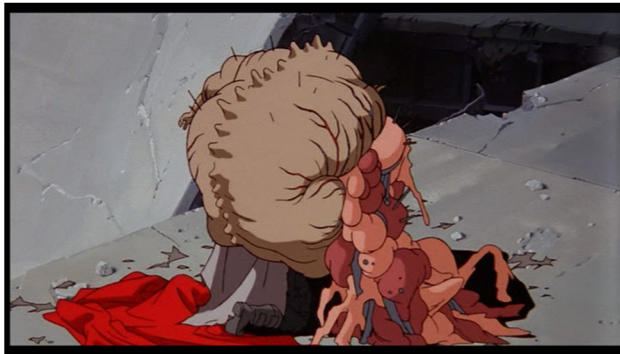
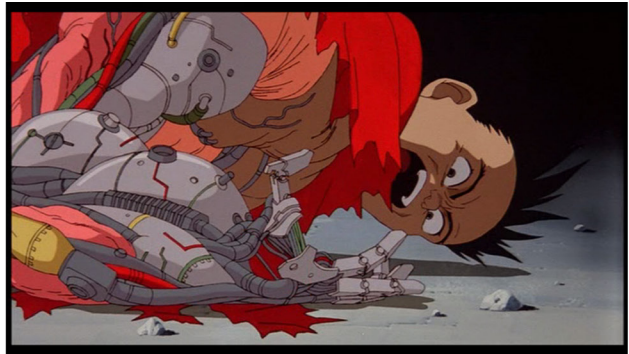


et freiner les ambitions de la police.





Annexe 2 : Ouverture de Jin-Roh



Annexe 3 – Morceaux choisis de la transformation de Tetsuo dans Akira