



**HAL**  
open science

# Décoloniser les imaginaires : manga et fiction en regard des problématiques environnementales

Anthony Rico

► **To cite this version:**

Anthony Rico. Décoloniser les imaginaires : manga et fiction en regard des problématiques environnementales. Humanities and Social Sciences. 2022. dumas-04144063

**HAL Id: dumas-04144063**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04144063>**

Submitted on 28 Jun 2023

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

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



Distributed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

**Décoloniser les imaginaires.  
Manga et fiction en regard des  
problématiques environnementales**

par Anthony Rico

Master 2 Recherche en Arts Plastiques  
Sous la direction d'Élisabeth Piot

# Remerciements

Je souhaite avant tout remercier très chaleureusement ma directrice de mémoire, Élisabeth Piot, professeure à l'UFR des Arts de l'Université de Picardie Jules Verne, pour son accompagnement tout au long de la réalisation de ce mémoire ces deux dernières années, pour ses nombreuses relectures, pour sa patience, pour son soutien et pour sa confiance tout au long de cette (parfois trop) ambitieuse entreprise. Merci pour tout.

Je tiens également à exprimer ma profonde gratitude à chacun des artistes qui ont accepté de m'accorder un entretien, de me partager leurs connaissances, leurs expériences créatrices, qui m'ont dévoilé les coulisses de leurs récits, et bien d'autres. Ces derniers ont tant apporté à ma réflexion et enrichi mon regard sur mon sujet de recherche qu'il n'est pas exagéré de dire que ce mémoire est ce qu'il est grâce à chacun d'entre eux :

Merci à Adrien Vermont, l'artiste qui a changé ma vision du dessin et qui a su m'enrichir de son savoir et de ses réflexions dès les prémices de ce mémoire.

Merci à Baptiste Pagani pour sa bienveillance, pour sa sagesse et pour sa philosophie inspirante sur les arts martiaux, sur la spiritualité et sur les questions des stéréotypes.

Merci à Vincent Perriot pour son enthousiasme, pour son inspiration, et pour croire en moi en tant qu'auteur. On va casser le game.

Merci à Merwan pour son très chaleureux accueil au sein de son atelier, qui, au cours d'un long échange, aura été capable de bouleverser ma vision artistique et d'inspirer mes créations plus que jamais.

Merci à Jérónimo Cejudo pour sa gentillesse, pour le partage de son expérience de mangaka en France, et pour m'avoir confié la lecture de son nouveau manga, *Ripper*, en avant-première.

Merci à Justin Wadlow pour son soutien tout au long de ma scolarité, et pour m'avoir, avec Élisabeth Piot, guidé vers ce master de recherche en arts plastiques.

Merci aux professeur.es de l'UFR des Arts pour m'avoir accepté avec ma pratique du manga.

Merci à J.-E. et Laulau, aka *le stud'*, pour leur aide dans la création de mes différents mangas qui parsèment ce mémoire.

Merci à Solène pour sa présence au quotidien.

Merci la vie.



Anthony Rico, le 26 août 2022.

# Table des matières

<b>Remerciements</b>	<b>2</b>
<b>Table des matières</b>	<b>5</b>
<b>Introduction</b>	<b>8</b>
<b>Première partie : Métamorphoser notre relation à la Terre</b>	<b>28</b>
1. <i>Le worldbuilding</i> pour aborder l'effondrement de la biodiversité	38
1.1. <i>La mer de la décomposition</i> dans <i>Nausicaä de la Vallée du Vent</i>	41
1.2. L'univers de <i>Ripper</i>	56
2. Le <i>design</i> de technologies fictives pour questionner notre rapport aux ressources d'eau	64
2.1. Le <i>réseau</i> dans <i>Negalyod</i>	67
2.2. Les <i>distilles</i> dans <i>Dune</i>	81
3. La personnification et l'animisme dans l'univers de Hayao Miyazaki	87
3.1. Les <i>kamis</i> , animisme shintoïste	89
3.2. Les éléments : Calcifer le feu de cheminée, Haku la rivière et <i>Le Grand Esprit de la Forêt</i>	90
Conclusion de la première partie	101
<b>Deuxième partie : Redonner sa valeur à la vie animale</b>	<b>104</b>
1. Le carnisme dans les codes du <i>shônen manga</i>	111

1.1. À la préhistoire du manga : la « viande des mangas »	114
1.2. <i>Toriko</i> , le fantasma de la chasse	120
2. L'horreur pour interroger le modèle alimentaire carné	128
2.1. <i>The Promised Neverland</i> , l'inversion des rôles dans l'élevage intensif	129
2.2. <i>Parasite</i> , le prédateur « le moins pire »	135
3. Les héros végétariens, des nouveaux modèles d'hommes	149
3.1. Le loup végétarien, Legoshi	152
3.2. Le moine pacifiste, Aang	157
3.3. Francis Sauvage, le défenseur des animaux opprimés	161
Conclusion de la deuxième partie	168
<b>Troisième partie : Reconstruire notre société</b>	<b>171</b>
1. La diversification des personnages pour aborder la société de demain	175
1.1. Le parallèle entre discrimination sociale et spécisme dans <i>Le Mangeur d'Hommes et le Sale Monstre</i>	180
1.2. Le character design dans <i>Les Lames d'Asbura</i>	188
1.3. Le handicap et le corps animé dans <i>The Shoemaker and the Hungry Leg</i>	199
2. Le <i>pop-post-apo</i> pour dessiner un futur joyeux	206
2.1. La puissance de l'enfance dans <i>Mécanique Céleste</i>	212
Conclusion de la troisième partie	224

<b>Conclusion</b>	<b>228</b>
<b>Annexe</b>	<b>233</b>
<b>Entretiens d'artistes</b>	<b>234</b>
Adrien Vermont	235
Baptiste Pagani	245
Vincent Perriot	260
Merwan	279
Jéronimo Cejudo	303
<b>Bibliographie</b>	<b>329</b>



# Introduction

Sur Terre, les limites planétaires sont franchies les unes après les autres à une vitesse affolante, les espèces animales s'éteignent à un rythme sans précédent dans l'histoire, et les inégalités sociales entre les êtres humains n'ont jamais été aussi creusées qu'aujourd'hui. Les problématiques environnementales occupent une place de plus en plus importante parmi celles de notre époque, et les discours écologiques se font de plus en plus alarmistes. Notre société nécessite de profondes métamorphoses, si ce n'est pour ne pas s'effondrer, au moins, pour limiter cet *effondrement* devenu inévitable. Naturalisme, capitalisme et patriarcat gangrènent notre civilisation et ses imaginaires. Si l'agriculture, l'urbanisme ou la politique sont les piliers pour repenser la société en regard des problématiques environnementales, l'art de raconter des histoires a lui aussi un grand rôle à accomplir dans la transition du monde.

« Décoloniser les imaginaires », c'est affranchir l'imagination du spectre capitaliste. Dans le dictionnaire Larousse, l'une des définitions de « décoloniser » est :

*« 2. Libérer quelqu'un, un groupe, une région, leur donner une certaine autonomie, leur faire quitter un état de subordination [...]. »<sup>1</sup>*

En considérant cette définition, nous définirons « décoloniser » comme libérer du joug de notre société, de ses systèmes de verrouillage, de ses pièges et de ses vices qui poussent à consommer de la nourriture malsaine, des objets de mauvaise facture dont la fin de vie est programmée, des sources d'énergie polluantes et des technologies en grandes quantités, et sans prêter attention à l'impact environnemental, animal et social que leur utilisation implique. « Décoloniser », c'est montrer d'un regard nouveau, questionner, et éveiller les consciences face à « l'ennemi » : la société capitaliste, le consumérisme, la mondialisation, et toutes les constituantes de notre société contemporaine écocide.

Ce verbe, connoté historiquement, résonne également comme le plaidoyer d'une révolution populaire, non aussi directe que dans le comics *V pour Vendetta* [Alan Moore et David Lloyd, 1982-1990] mais non moins significative : une révolution de l'imagination, de l'imaginaire, et des idées.

---

<sup>1</sup> Dictionnaire Larousse en ligne, <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/d%C3%A9coloniser/22302>, consulté le 2 août 2022.

Décoloniser, c'est se décoloniser, c'est décoloniser les imaginaires, et libérer l'esprit, pour libérer la pensée de sa subordination à notre société.

*L'imaginatio*, c'est « *la capacité d'élaborer des images et des conceptions nouvelles, de trouver des solutions originales à des problèmes* »<sup>2</sup>. Dans le contexte d'une prise de conscience écologique, « décoloniser les imaginaires », c'est donc deux choses à la fois : se libérer des imaginaires ancrés par notre société qui formatent les modes de pensée ; et nourrir une réflexion pour penser le monde autrement face aux problématiques environnementales.

L'un de nos ouvrages de référence au cours de nos recherches sera *Comment tout peut s'effondrer. Petit manuel de collapsologie à l'usage des générations présentes*, de Pablo Servigne et Raphaël Stevens [Éditions du Seuil, 2015]. C'est à travers ce livre qu'est née la collapsologie, la science de l'effondrement (du latin *collapsus*, « s'effondrer » et du grec *logos*, « étude »). Ce livre en question rassemble les données scientifiques qui convergent pour démontrer la réalité du désastre écologique, analyser ses origines et en anticiper les conséquences sur la société future. Dans la dernière partie de cet ouvrage, les deux chercheurs proposent des

---

<sup>2</sup> Dictionnaire Larousse en ligne, <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/imagination/41617>, consulté le 2 août 2022.

pistes afin de participer à l'élaboration d'un avenir meilleur pour l'humanité.

Parmi celles-ci, ils parlent notamment du rôle du *storytelling*, l'art de raconter des histoires, dans la transition :

*« En fait, presque tout se jouera sur le terrain de l'imaginaire et des représentations du monde. [...]*

*Les initiatives de transition ont remarquablement bien compris que la bataille (et l'effort à faire) se situe sur le terrain de l'imaginaire et du storytelling (l'art de raconter des histoires). En effet, chaque culture et chaque génération se raconte sa propre histoire. Les récits véhiculent les interprétations des événements historiques, les légendes et les mythes qui nous aident à comprendre comment notre monde est agencé et comment il pourrait être délibérément ajusté ou transformé. Les récits font naître des identités collectives, formant ainsi des communautés de destins.*

*[...] Tout l'enjeu de la transition serait donc de jouer sur les récits et les mythes pour inverser ces spirales de violence, de nihilisme et de pessimisme. Et si, tout en regardant les catastrophes dans les yeux, nous arrivions à nous raconter de belles histoires ?*

*Nous avons grandement besoin de nouveaux récits transformatifs pour entrer dans une grande période d'incertitude, des histoires qui raconteraient la réussite d'une génération à s'affranchir des énergies fossiles grâce, par exemple, à l'entraide et à la coopération. Travailler l'imaginaire, c'est cela : se trouver des récits qui*

*permettent de ne pas entrer en dissonance cognitive et en déni. « Décolonisons l'imaginaire ! », pour reprendre l'expression de l'économiste Serge Latouche. Écrire, conter, imaginer, faire ressentir... il y aura beaucoup de travail pour les artistes dans les années qui viennent.*

*[...] À travers des films, des raps, des articles de journaux, des journaux télévisés du futur, des bandes dessinées et des animations, les transitionneurs inventent leur propre futur, celui dans lequel ils aimeraient vivre dans vingt ou trente ans. En imaginant un avenir meilleur (mais sans pétrole et avec un climat instable), les initiatives de transition libèrent ainsi les gens de ce sentiment d'impuissance si toxique et si répandu dans la population. "Ce travail sur l'imaginaire collectif participe du renforcement de la résilience locale, parce qu'il acculture insensiblement la population à la perspective d'un avenir postpétrole et postcroissance, inéluctablement plus sobre." Ces récits permettent aussi à des non-experts (du climat, de l'énergie, etc.) de participer à l'élaboration d'un avenir commun, d'une prospective, dont ils seront aussi les acteurs. »<sup>3</sup>*

Nous prendrons comme base de notre réflexion cet extrait de l'ouvrage, pour les pistes qu'il propose à la création artistique dans

---

<sup>3</sup> Pablo Servigne et Raphaël Stevens, *Comment tout peut s'effondrer. Petit manuel de collapsologie à l'usage des générations présentes*, Paris, Éditions du Seuil, 2015, p. 216-219.

ces quelques lignes, en regard des problématiques environnementales.

Les initiatives de transition ont besoin de modèles pour être encouragées. L'imaginaire de tout un chacun ne peut visualiser des voies possibles, et c'est là que le rôle des artistes dans la transition intervient : prêter leur imaginaire à la collectivité. Les artistes ont un rôle de maquettistes, explorent des hypothèses possibles, et nourrissent les imaginaires des futur.es acteur.rices de la transition.

La fiction est le médium que nous choisirons d'étudier ici comme décolonisateur du terrain de l'imaginaire. Les récits fictionnels, tels que les mangas, les films d'animation ou les bandes dessinées sont constitués d'éléments narratifs en tout genre : personnages, histoire, mise en scène, dialogues... Lorsque ces éléments sont employés au service d'un propos, d'une idée ou d'une volonté artistique définis, on les qualifie d'« outils narratifs ».

La volonté de choisir la fiction comme objet d'étude et de s'éloigner des œuvres documentaires se justifie par la question de l'imaginaire. Les récits documentaires, s'ils nourrissent l'imagination à leur manière, ont un rôle moins important dans l'émancipation de la pensée, car ils relèvent davantage de la dénonciation ou de la sensibilisation, indiquant des manières de ne pas vivre, voire présentant des manières dont nous « vivons mal ». Malgré leur rôle fondamental dans la décolonisation de la

pensée, ils encouragent donc moins la créativité et la création du monde de demain.

Dans notre cas d'étude, au-delà de sensibiliser, c'est le fait de proposer et de faire imaginer des voies à suivre pour bâtir le futur qui nous intéresse. La fiction a le pouvoir de faire imaginer aux récepteur.rice.s de nouvelles solutions pour que les êtres humains vivent mieux, en harmonie avec la biosphère, avec les autres espèces vivantes, et entre congénères.

Notre corpus se constituera de mangas dont les règles de l'univers questionnent les enjeux environnementaux tels que *Nausicaä De la Vallée du Vent* [Hayao Miyazaki, 1982-1994], *Parasite* [Hitoshi Iwaaki, 1988-1994] ou le récent *Ripper* [Jéronimo Cejudo, 2022 - en cours], de bandes dessinées de science-fiction racontant une forme d'anticipation proche du vivant comme *Negalyod* [Vincent Perriot, 2018 - en cours], représentant un tissu local humain fort comme *Mécanique Céleste* [Merwan, 2019], ou d'action, cassant les paradigmes des personnages comme *Les Lames d'Ashura* [Baptiste Pagani, 2021], ou encore les films d'animation d'Hayao Miyazaki relevant du merveilleux comme *Princesse Mononoke* [1997], *Le voyage de Chihiro* [2001] et *Le Château Ambulant* [2004], qui sont autant d'oeuvres qui convoquent une réflexion sur les problématiques environnementales à travers leurs récits fictifs. Elles constitueront, avec d'autres, notre corpus de ce mémoire qui visera à étudier leurs différents outils narratifs mis au service d'un propos social ou environnemental.

Pour justifier ma position sur ce sujet de recherche, je me présenterai comme étant un jeune auteur de mangas qui tente d'aborder des problématiques environnementales, tout en véhiculant des valeurs positives pour vivre en accord avec notre monde, à travers ses récits. Les discours moralisateurs à l'égard des lecteur.rice.s ne seront pas étudiés dans ce mémoire, car ils ne m'intéressent pas dans la mesure où j'estime que lorsque ces dernier.ère.s font déjà la démarche *engagée* de lire nos récits engagés, alors nous, artistes, devons considérer que ces personnes n'ont pas besoin de davantage de pessimisme écologique, mais plutôt faire preuve de soutien, et leur apporter du positif, de l'espoir et des solutions pour envisager l'avenir.

Montrer des solutions pour mieux vivre avec et malgré l'effondrement, selon une forme de *collapsosophie*<sup>4</sup>, proposer des modèles de sociétés pour le futur, et stimuler l'imaginaire pour rebâtir le monde, voilà la mission artistique que je me donne vis-à-vis du lectorat, tout en évitant de nourrir une éco-anxiété stérile, passive et tétanisante, quand bien même ce sentiment fait partie du processus et est inévitable.

Parmi notre lectorat peuvent se trouver des (futur.e.s) ingénieur.e.s, architectes, urbanistes, paysagistes, chercheur.se.s,

---

<sup>4</sup> *Collapsosophie* : Philosophie de l'effondrement. Le terme porte l'idée qu'au-delà de comprendre et d'étudier l'effondrement (*collapsologie*), au risque de sombrer dans davantage d'éco-anxiété, c'est avant tout d'accepter le futur, et d'apprendre à vivre avec, qui est important. On appelle « *collapsonautes* » ces voyageur.se.s de l'effondrement.



agriculteur.rices, et bien d'autres individus d'autres professions et spécialisations qui participeront à la construction physique et intellectuelle de la société de demain.

Décoloniser l'imaginaire du capitalisme et établir des pistes pour nourrir l'imaginaire collectif en réponse aux problématiques environnementales, voilà le leitmotiv de ce mémoire. Raconter des voies positives à emprunter pour remédier au mal écocide qui ronge notre monde, afin d'ouvrir les imaginaires des lecteur.rice.s à imaginer d'autres voies, qui en feront imaginer d'autres à d'autres personnes, et ainsi de suite, est le but souhaitable de mon *storytelling*.

Les histoires que nous vivons nous construisent. Les histoires que nous avons l'impression de vivre nous inspirent. Les histoires « *nous sauveront* »<sup>5</sup>, pour reprendre les mots de l'auteur de bandes dessinées Merwan.

À propos du choix des médiums dans mon corpus :

Le manga est un médium qui se prête à la diffusion d'un propos environnemental. Son format de poche, pratique à transporter dans un sac, deux fois moins coûteux que la bande dessinée franco-belge, à la pagination trois ou quatre fois plus élevée que les classiques 48cc<sup>6</sup>, et bénéficiant de sorties bien plus régulières (trois ou quatre volumes en moyenne par an et par série contre un seul pour la franco-belge), a su séduire les publics modestes en quête

---

<sup>5</sup> Voir entretien en annexe.

<sup>6</sup> 48cc : 48 pages, couverture cartonnée, imprimée en couleurs.

de divertissement. En 2021, ce médium d'origine japonaise a même passé un cap symbolique en France : il représente désormais plus de cinquante pourcents des ventes de bandes dessinées au sein de l'hexagone.

Bien loin de l'art contemporain exposé en galerie dont la compréhension est réservée à un public initié et généralement de plus haute culture, le manga, qui est accessible culturellement, peu coûteux et qui épouse les codes du divertissement et de la consommation, est un art populaire « à la mode » qui a pour force d'être lu par les publics modestes. Ce même public est au premier rang des impacts de la crise écologique et sociale, car nous le savons, la misère touche d'abord les plus misérables. Paradoxalement, c'est un public qui est aussi moins sensibilisé à ces problématiques.

Les thèmes du manga, profondément humains, tels que l'amitié, la liberté, ou le dépassement de soi, et ses récits initiatiques ont rapidement su conquérir un jeune public en quête d'identité. Bon nombre des mangas les plus populaires relèvent du récit initiatique, notamment ceux de type *nekketsu*<sup>7</sup> parmi lesquels nous pouvons citer *Dragon Ball* [Akira Toriyama, 1984-1995], *One Piece* [Eiichiro Oda, publié depuis 1997], *Naruto* [Masashi Kishimoto, 1999-2014], *Bleach* [Tite Kubo, 2001-2016], ou

---

<sup>7</sup> Le *nekketsu* est un canevas ou procédé narratif récurrent dans les mangas de type *shōnen*. Pour l'illustrer, il s'agit généralement du voyage initiatique d'un jeune héros, souvent orphelin, partant du statut de personne banale, et qui, en affrontant des obstacles de plus en plus infranchissables, deviendra de plus en plus fort, jusqu'à devenir « le plus fort ».

*Demon Slayer* [Koyoharu Gotoge, 2016-2020]. Le format permet aux personnages d'être généreusement développés à travers les nombreux volumes qui constituent leurs séries.

Le manga, comme tout médium de *storytelling*, a le pouvoir de nourrir une réflexion sur le monde. Mais le manga japonais est hanté par les fantômes de l'impérialisme, de la seconde guerre mondiale, de l'holocauste nucléaire. Les histoires que nous content ses auteur.rices coterain.es traitent de problématiques sociales telles que l'aliénation au travail, le destin, ou le rejet social. En France, le contexte sociopolitique fait que les problématiques ne sont pas les mêmes. Voilà pourquoi, bien que le manga soit ma pratique principale, il me semble essentiel, dans notre démarche d'identifier des outils narratifs pour aborder les problématiques environnementales, d'étudier également des œuvres occidentales. J'ai donc choisi d'accorder dans ce corpus une place importante aux récits de science-fiction occidentaux, qu'ils soient issus du médium de la bande dessinée, du cinéma, ou de la littérature.

La science-fiction a toujours traité les questions du futur, de l'évolution du monde, et les angoisses qu'elles portent. Les problématiques environnementales et sociales sont omniprésentes et formidablement traitées à travers certaines œuvres du genre, qui a lui-même donné naissance à plusieurs sous-genres dédiés à ces problématiques, tels que l'éco-apocalyptique, le post-écologique, ou bien encore la *climate-fiction*. Le cinéma, la littérature, et la bande dessinée - et particulièrement dans la forme contemporaine de cette dernière - ont également leur force à faire valoir par

rapport au paysage du manga, pour apporter un contrepoint culturel à celui-ci.

Si leurs récits sont moins axés sur la figure humaine, l'univers et l'environnement social y sont généralement davantage développés, avec plus de complexité, et avec plus de richesse grâce à leurs conditions de production libres du rythme effréné de production qu'implique l'industrie du divertissement et de la consommation de masse qu'est le manga.

Mais même la science-fiction, genre narratif de prédilection pour traiter des questions du futur, a grand besoin de se décoloniser du capitalisme et du patriarcat, pour se réinventer loin des machines et du fantasme de la conquête spatiale pour en retourner vers des imaginaires davantage liés au vivant. Ils n'ont que trop été nourris par l'illusion de la toute-puissance des machines, de la croissance infinie et d'une possible exode massive vers Mars une fois que nous aurons épuisé toutes les ressources de la Terre - comme dans *Interstellar* [Christopher Nolan, 2014]. Lors d'un entretien, au sujet de la science-fiction, l'auteur de bande dessinée Vincent Perriot disait :

*« On surestime trop les machines. [...] on a oublié la façon dont on peut imaginer grâce à la Terre et au vivant, et je veux transmettre par mes récits une façon d'imaginer grâce au vivant. Je veux donner la force d'imaginer le mélange des matières par le vivant, et non plus par les machines. »<sup>8</sup>*

---

<sup>8</sup> Voir entretien en annexe.

Des œuvres comme sa série *Negalyod* [2018 - en cours] ou *Mécanique Céleste* de Merwan [2019] proposent ainsi des récits de science-fiction articulés autour de la vie paysanne en petites communautés, la survie post-effondrement, et qui mettent en avant le lien des êtres humains avec l'environnement. Non réalistes au point d'en devenir un tutoriel de survie ou une prophétie de Nostradamus, elles nourrissent les imaginaires sur la vie dans un futur lointain en conscience de l'inévitable déclin des ressources, de la biodiversité et de la civilisation en cours.

La production de mangas et de films d'animation d'Hayao Miyazaki occupera également une place importante dans notre corpus. Si le maître est davantage célèbre en tant que réalisateur de films d'animation qu'en tant que mangaka - bien que, et nous le verrons, son œuvre sur papier est loin d'être moindre -, nous tiendrons celle-ci comme l'une de nos références majeures. L'univers d'Hayao Miyazaki aborde de nombreux propos environnementaux tels que la déforestation [*Princesse Mononoke*, 1997, film d'animation], la pollution des eaux [*Le Voyage de Chibiro*, 2001, film d'animation], ou encore la pollution des sols [*Nausicaä De la Vallée du Vent*, 1982-1994, manga, et *Nausicaä De la Vallée du Vent*, 1984, film d'animation]. Porté sur le genre de la *fantasy*, ces questions passent tantôt directement par les théâtres merveilleux de ses récits, tantôt au travers des valeurs que ses personnages incarnent. La subtilité dont font preuve ses œuvres pour aborder des problématiques environnementales, les

valeurs écologiques et sociales que les personnages de ses récits portent, et enfin, la capacité de divertissement de ses productions en font des pièces d'art destinées à toute classe sociale et à tout âge. Les récits merveilleux d'Hayao Miyazaki sont des œuvres qui peuvent sensibiliser aux problématiques environnementales, ils génèrent un imaginaire foisonnant et positif capable d'inspirer les réflexions sur les problématiques environnementales, dès un jeune âge.

Enfin, puisque c'est le but de ce mémoire, je parlerai également de mon travail dans des chapitres dédiés. J'aborderai trois mangas que j'ai pu réaliser entre 2020 et 2021 : *The Shoemaker and the Hungry Leg* [2020], *Francis Sauvage : Sushi Dash* [2020] et *Le Mangeur d'Hommes et le Sale Monstre* [2021], des œuvres qui abordent des problématiques humaines et sociales liées à des enjeux environnementaux.

Notre problématique transversale sera donc : Comment les outils narratifs dans le manga et la fiction convoquent-ils une réflexion sur les problématiques environnementales contemporaines ?

Nous analyserons les différents outils narratifs mis en place par ces œuvres de fiction qui se font porteuses de réflexion sur les problématiques environnementales pour comprendre comment ceux-ci procèdent et agissent chez le.a lecteur.rice.

Ce mémoire se divisera en trois parties :

Dans la première « Métamorphoser notre relation à la Terre », nous nous pencherons sur les univers fictifs de plusieurs œuvres de science-fiction pour comprendre comment celles-ci abordent des questions environnementales à travers le *worldbuilding*<sup>9</sup>.

Nous introduirons cette partie avec quelques mots sur la collapsologie, l'étude de l'effondrement initiée par Pablo Servigne et Raphaël Stevens, ainsi qu'une présentation de la pensée de Philippe Descola, anthropologue renommé de notre époque qui remet en question le terme même de « nature » dans la culture occidentale, un terme considéré comme fautif de notre éloignement de celle-ci, et symbolique de la destruction de la biodiversité aujourd'hui.

À travers le registre post-écologique, l'angoisse de l'effondrement et la question de la disparition de la végétation, nous analyserons deux composantes de l'univers du manga *Nausicaä De la Vallée du Vent* [Hayao Miyazaki, 1982-1994], *la civilisation de l'industrie*, sorte de représentation de notre société contemporaine mondialisée, technologisée et écocide, qui a détruit la biodiversité voilà plus de mille ans dans le récit, et *la mer de la décomposition*, personnification de « la nature » consciente, et à première vue, vengeresse à l'égard de l'espèce humaine. Toutefois, le matériau n'est pas si simple et sa nature se révèle tout autre au cours de l'intrigue du récit.

---

<sup>9</sup> *Worldbuilding* : Construction d'un univers.

Nous étudierons également l'univers d'un manga français, *Ripper*, paru aux éditions Ankama en 2022, écrit et dessiné par Jérónimo Cejudo. *Ripper* est un *shōnen manga* qui épouse les codes du récit de manga populaire tout en abordant un propos environnemental autour duquel gravite son univers, et qui est central dans la vie de ses personnages. Dans *Ripper*, l'air est devenu irrespirable, la végétation ne pousse plus - à l'exception de quelques plantes parasites comme les champignons et les pommes de terre - et les humain.es survivent cloîtré.es entre les murs du *Bosquet* pour ne pas être anéanti.es par les *wendigoes*, des sortes de monstres géants qui ont pris le contrôle du reste de la Terre.

Nous nous intéresserons également à l'élément eau, auquel l'angoisse de la disparition de la végétation est intrinsèquement liée. L'absence d'eau, qui s'incarne par la représentation du désert, a su marquer les imaginaires du post-apocalyptique depuis la saga des *Mad Max*, mais elle prend également d'autres formes avec la question du contrôle des ressources par les puissants dans l'univers de la bande dessinée *Negalyod* [Vincent Perriot, 2018 - en cours]. Dans ce récit, *le réseau* conserve l'intégralité des mers et océans dans des tuyaux métalliques, et permet aux puissants d'exercer une pression sur ces ressources en cas de désobéissance du peuple. Dans *Dune*, roman et classique de la science-fiction écrit par Frank Herbert, le récit convoque une réflexion sur la relation du corps à l'eau à travers *le distille*, une technologie qui permet de récupérer l'eau évacuée du corps pour la recycler, comme seul moyen de perdurer sur une planète désertique.



Enfin, sortant du champ de la science-fiction et du post-écologique, nous nous intéresserons à la personnification de trois éléments dans les films d'animations d'Hayao Miyazaki : Calcifer, le feu de cheminée dans *Le château ambulante*, Haku, l'esprit de la rivière dans *Le voyage de Chihiro*, et enfin le dieu-cerf, la divinité qui incarne la forêt dans *Princesse Mononoke*. Nous verrons comment la personnification en tant qu'outil narratif peut proposer une approche animiste susceptible de décoloniser l'imaginaire de la séparation « nature-culture », et encourager une perception des non-humains différente.

Dans notre seconde partie, « La vie animale », nous nous focaliserons sur la relation humain.es-animaux, tant dans l'alimentation qu'à travers les interactions.

Nous y verrons comment la culture de la consommation de viande, facteur fantasmatique de virilité d'un homme, occupe l'imaginaire populaire et continue de coloniser celui des récits, notamment dans le genre du manga *shōnen* à destination des adolescents de sexe masculin. Nous nous plongerons dans l'assiette de Luffy [*One Piece*, Eiichiro Oda, 1997-en cours], Son Gokū [*Dragon Ball*, Akira Toriyama, 1984-1995], et nous retracerons l'histoire d'un motif graphique qui s'est répandu dans la culture mondiale, la *manga niku*, sorte de représentation universelle de la viande qui n'existe pas réellement et qui puise ses racines dans une série télévisée diffusée entre 1974 et 1976 au Japon, *Gyātoruzu* (« *First human Gyatrus* » en japonais, adaptée du manga éponyme de Sunji Sonoyama, publié entre 1965 et 1975 dans le *Weekly*

*Manga Sunday*). Nous voyagerons ensuite dans le monde gourmet de *Toriko* [Mitsutoshi Shimabukuro, 2008-2016], incarnant le fantasme même de la chasse.

Nous nous attarderons ensuite sur deux oeuvres qui remettent en question notre modèle alimentaire : *The Promised Neverland* [Kaiu Shirai et Demisu Pozuka, 2016-2020], dont le théâtre du récit est un orphelinat-élevage au milieu d'un monde gouverné par des démons anthropophages, et *Parasite* [Hitoshi Iwaaki, 1988-1990] dans lequel Shinichi, lycéen, est contraint de cohabiter dans son propre corps avec un *parasite*, une créature extraterrestre cannibale qui le met plusieurs fois au fait de la cruauté de l'alimentation humaine comparée à celle de son espèce. Nous concluons cette partie avec l'analyse d'un autre outil narratif, le personnage, en étudiant comment des protagonistes comme Aang [*Avatar : Le dernier maître de l'air*, Michael Dante DiMartino et Brian Konietzko, 2005-2008], Legoshi [*Beastars*, Paru Itagaki, 2016-2020] ou l'un de mes personnages, Francis Sauvage [*Francis Sauvage : Sushi Dash*, Anthony Rico, 2020] se font porteur.se.s de valeurs écologiques et sociales dans leurs interactions avec les animaux.

Dans notre troisième partie « Reconstruire notre société », nous porterons notre regard sur les manières dont les œuvres de fiction abordent la question de l'individu en rapport avec des valeurs essentielles pour la société de demain. Nous prendrons le cas des bandes dessinées *Les Lames d'Asbura* [Baptiste Pagani, 2021], de *Mécanique Céleste* [Merwan, 2019], et de deux de mes œuvres

personnelles, pour identifier comment leurs univers abordent différentes problématiques de la vie en société.

Nous aborderons quelques mots sur le patriarcat, comment les stéréotypes de personnages se sont profondément ancrés dans notre imaginaire au détriment des problèmes sociaux qui en découlent et qui, eux, ne se sont pas arrangés.

Nous verrons comment dans la bande dessinée *Les Lames d'Asbura* [2021], le *character design* et les interactions entre les personnages favorisent la mixité et des valeurs comme l'acceptation des autres, puis nous verrons comment dans mes œuvres *Le Mangeur d'Hommes et le Sale Monstre* [2021] et *The Shoemaker and the Hungry Leg* [2020], j'aborde par différents biais des problématiques autour de l'acceptation de *l'autre*, et tente de mettre en avant des personnages issus de minorités afin de créer des histoires positives pour celles-ci.

Nous analyserons les stéréotypes de héros masculins et virilistes dans les récits post-apocalyptiques, qui vont à l'encontre des valeurs prônées dans l'idée d'un *storytelling* au service de la transition. La figure solitaire, virile, d'un *leader* qui règle tout par la violence à la *Mad Max*, *Waterworld*, ou *Ken le Survivant* commence à dépérir et a besoin de renouveau également pour être en accord avec des valeurs positives de l'écologie humaine et sociale.

Enfin, nous poursuivrons avec la bande dessinée *Mécanique Céleste* [Merwan, 2019], elle aussi porteuse de valeurs d'intégration sociale. En conscience de certaines conséquences de la crise écologique, l'auteur situe son récit en 2068, où, si les

humains vivent bien d'une manière survivaliste avec peu de ressources et en se ravitaillant dans les ruines des villes, la violence et la négativité que l'on peut voir dans la majorité des oeuvres du genre ont laissé place à de la couleur, des jeux de ballons pour régler les conflits, et une croyance dévouée à la loi de la *mécanique céleste*. L'auteur, dont une interview est également disponible en annexe, qualifie son récit de « pop-post-apo ». Une conception, selon moi, prometteuse dans notre volonté de créer des récits positifs pour l'avenir.

Enfin, nous concluons sur les différents outils narratifs que nous aurons pu identifier au cours de cette recherche. Nous récapitulerons les codes qu'il semble essentiel de déconstruire aujourd'hui dans la fiction, dans le but de décoloniser l'imagination des imaginaires négatifs du capitalisme. Grâce aux différentes œuvres que nous aurons analysées, nous tenterons de dégager des pistes possibles pour re-fertiliser ce terrain, afin de nourrir des imaginaires positifs pour vivre en harmonie avec l'environnement, les autres espèces animales, et entre êtres humains.

**Première partie :**  
**Métamorphoser notre**  
**relation à la Terre**

*« [...] le jour où, sur 600 km<sup>2</sup>, il n'y aura que du bitume, la moindre touffe d'herbe qui poussera sera adorée comme un dieu. Et les gens viendront de partout pour adorer cette touffe d'herbe. »*

- Adrien Vermont

Si l'on en croit la collapsologie, les derniers rapports du GIEC et la plupart des études scientifiques menées depuis plus de cinquante ans<sup>10</sup>, l'écosystème terrestre se dégrade à une vitesse affolante. Parmi les neuf limites planétaires qui pourraient bouleverser l'équilibre de la biosphère, six ont déjà été franchies. La dernière, le cycle de l'eau, date même d'avril dernier<sup>11</sup>. Le changement climatique, l'intégrité de la biosphère, la perturbation du cycle du phosphore et de l'azote, le changement d'affectation des terres (le déclin de la couverture forestière), la pollution chimique et le cycle de l'eau ont déjà été dépassés, sans un retour à leur état normal possible avant très longtemps. Les limites planétaires encore épargnées - mais que nous menaçons de dépasser rapidement - sont l'acidification des océans, la déplétion de l'ozone stratosphérique et la charge en aérosols

---

<sup>10</sup> En 1972, le Club de Rome publie un premier rapport, accompagné d'un modèle informatique systémique, qui met en évidence l'extrême instabilité de notre système et décrit pour la première fois la forte probabilité d'un effondrement généralisé au cours du XXI<sup>e</sup> siècle.

<sup>11</sup> Rapport publié dans la revue *Nature* du 26 avril 2022, par les chercheuses et chercheurs du Potsdam Institute associés au Stockholm Resilience Center.

atmosphériques, dont certains comme l'acidité des océans sont quasiment impossibles à mesurer. Dans une société « hors-sol »<sup>12</sup>, c'est-à-dire où nous n'avons plus de contact avec le vivant, les ressources que nous consommons et épuisons, les animaux que nous massacrons pour nous nourrir, nous vêtir et nous divertir, et les écosystèmes que nous polluons à chaque endroit de la Terre et au plus loin possible de nous-mêmes, à cause de la mondialisation, une chose est alors évidente : nous avons trop sollicité les ressources de la planète Terre, et nous avons trop saturé l'air, les eaux et les sols de nos rejets sans en voir les conséquences.

Une autre chose est alors évidente : l'être humain doit changer son rapport à l'écosystème terrestre.

Nous, humain.es, devons réapprendre à percevoir la valeur de chaque vie - au sens aussi large que le mot « vie » puisse s'entendre. Il est donc nécessaire de redonner à chaque être la considération d'« une âme », c'est-à-dire d'une identité, d'une conscience, et d'une volonté d'exister.

Le futur, sans doute, transformera profondément notre rapport à ce/ceux qui nous entourent dans les décennies à venir.

---

<sup>12</sup> *Comment tout peut s'effondrer. Petit manuel de collapsologie à l'usage des générations présentes*, Pablo Servigne et Raphaël Stevens, 2015, p. 125.

La première métamorphose du monde à effectuer, pour reprendre le poème de Fernando Pessoa, c'est de comprendre que « la nature n'existe pas »<sup>13</sup>.

Selon Philippe Descola, anthropologue, le concept de « nature » lui-même est une invention propre au monde occidental, qui illustre bien la relation des humain.es de cette partie de la planète (nous) à l'environnement terrestre. Rassembler tous les êtres non-humains (animaux, végétaux, éléments, ...) dans le même sac du nom de « nature » marque déjà une forme de discrimination à l'égard de tout ce qui n'est pas humain. Cette séparation dans le langage témoigne de la pensée d'une prétendue individualité - voire supériorité - de l'être humain vis-à-vis des autres êtres qui peuplent la Terre - comme si celui-ci ne faisait pas partie de la biodiversité terrestre. Si les mots en eux ne sont pas un problème direct, le modèle de pensée qui découle du langage est, lui, à l'origine de bien des maux.

On considère que cette vision dite « naturaliste » a émergé lorsque nous sommes entré.es dans la modernité, c'est-à-dire à la Renaissance - bien qu'elle soit difficile à figer chronologiquement. Nous séparer du reste du monde par le langage nous a conduit.es à créer une distance entre nous et celui-ci, jusqu'à ne plus faire partie de ce monde-biosphère, puis jusqu'à considérer que « la

---

<sup>13</sup> « Par un jour excessivement clair » dans *Le Gardeur de troupeaux et les autres poèmes d'Alberto Caeiro avec poésies d'Alvaro de Campos*, Fernando Pessoa, 1914.



nature » ne serait qu'un amas de ressources à exploiter au service de l'humanité, selon une conception patriarcale<sup>14</sup>.

Dans ses recherches, Philippe Descola parle de quatre matrices ontologiques, soit quatre rapports existants sur la planète entre humains et non-humains, que je tenterai ici de définir<sup>15</sup> :

Le premier, le naturalisme, est le modèle de pensée qui distingue les humains des non-humains, dont nous parlions jusqu'ici. C'est le modèle de pensée que l'on considère aujourd'hui comme à l'origine de la destruction de la biodiversité et du dérèglement climatique. C'est la racine de ce qui est en train de nous détruire et le plus répandu dans le monde occidental.

L'animisme, c'est celui qui suppose que toute chose a une âme, que toute âme est égale, et que seule leur physicalité diffère. On retrouve ce type de rapport dans des tribus amazoniennes comme celle des Achuars, objet d'étude de Philippe Descola.

---

<sup>14</sup> L'écoféminisme est un courant de pensée qui met en avant le parallélisme entre domination/oppression des femmes et surexploitation de l'environnement, apparues et développées à l'époque coloniale. Pour Francis Bacon, la « Nature » est alors devenue une ressource dévitalisée pour les Européens colonisateurs, devant être « réduite en servitude » et « modelée par les arts mécaniques », dès le XVII<sup>e</sup> siècle. Elle n'est ainsi plus considérée comme une mère nourricière, mais comme une femme vierge à conquérir. On désigne cette conception du monde « patriarcat ».

<sup>15</sup> Pour approfondir le sujet, son ouvrage *Une écologie des relations* paru aux éditions du CNRS (2019) explique en détails ces quatre matrices ontologiques.

Le totémisme, que l'on retrouve chez les tribus aborigènes en Australie par exemple, porte l'idée que les humains et non-humains sont liés par des caractéristiques communes. Ainsi, les tribus totémistes ont un ou plusieurs totems qui les représentent. Les mots comme « bondissant », « fort » ou « vigoureux » peuvent aussi bien qualifier un animal, qu'un végétal, qu'un paysage, qu'un être humain ou qu'une tribu. L'analogisme, enfin, est un mode de reconnaissance qui s'opère par la similarité des relations entre des éléments duaux. Par exemple, « le rouge est au noir ce que le pantalon est à la jupe ».

Les recherches de Philippe Descola ont eu un grand impact sur les domaines de l'anthropologie et de l'ethnographie. Son principal objet d'étude est la tribu des Achuars, en Amazonie. Les Achuars considèrent que toutes les âmes sont équivalentes, et qu'elles se matérialisent simplement sous une forme physique ou une autre, selon leur choix. Ainsi, ils sont conscients de la valeur de la vie qu'ils prennent lorsqu'ils se nourrissent, qu'elle soit animale ou végétale. Ils ne prennent la vie que pour cela, à l'issue d'une entente avec leur futur repas. Ils considèrent les plantes et les animaux comme des partenaires sociaux.

Les Achuars ont également un système de parenté darvidien : ils considèrent les végétaux qu'ils cultivent comme leurs enfants (consanguins), et les animaux qu'ils chassent et les esprits qui les gardent comme leurs beaux-frères (affins).

Si l'idée d'une forêt amazonienne « sauvage » n'est qu'un mythe, car les tribus indigènes pratiquent bel et bien une forme de

culture sur leur environnement - notamment l'horticulture sur brûlis -, leur fonctionnement agricole est bien différent du mode de production de notre société écocide. Les Achuars influent sur le développement de leur environnement, mais à notre différence, ils ne font pas de monoculture dans leur forêt. Ils laissent les espèces de maniocs, ignames, patates douces, etc. cohabiter, et c'est ce qui permet - en partie - un développement sain de la biodiversité chez elles et eux.

Dans leur tribu, la chasse est autorisée, mais pas les massacres inutiles. Elles considèrent la forêt comme remplie *d'esprits maîtres du gibier* prêts à abattre une punition mystique sur quiconque abuse des vies de ses affins.

Les Achuars croient que la forêt a été plantée par un esprit, *Shakaim*. Il les visite dans leurs rêves et les guide dans leurs cueillettes. Ces individus accordent une grande importance aux rêves, car ils estiment que c'est le voyage de l'âme, et se concertent alors régulièrement sur les présages que chacun a reçus durant la nuit.

L'abondance et le gaspillage de nourriture sont donc des péchés qui peuvent attirer le mauvais sort sur la personne qui en fait preuve, et ses congénères. En conséquence, les Achuars ne travaillent pas plus de trois à quatre heures par jour pour pourvoir à leurs besoins. Leur environnement contient largement de quoi nourrir deux à trois fois toute leur population actuelle, mais ils ne cherchent ni à avoir plus de rendement que ce dont ils ont besoin pour vivre, ni à s'étendre. Les indigènes de cette tribu suivent la

philosophie du *shiiir waras*, que l'on peut traduire par « le bien-vivre ».

Pour résumer, selon Descola, c'est grâce à trois barrières symboliques que les Achuars - parmi d'autres tribus et peuplades - ont su préserver leur environnement : leur relation au gibier, car il.elles ne font pas de massacres inutiles, par peur d'être punis par *les esprits maîtres du gibier* ; la démographie, car la mortalité infantile est forte chez eux et les guerres « régulent » la population masculine, ce qui entraîne une baisse de la pression sur les ressources protéiques ; et enfin, leur temps de production limité, car les Achuars ne voudraient pas abandonner ce qu'il.elles font à côté.

Ces barrières symboliques découlent d'un mode d'interaction animiste, c'est-à-dire à l'écoute de chaque animal, de chaque végétal, et de chaque matière avec lesquels il.elles entrent en contact. Si l'animisme est devenu « une catégorie fourre-tout pour désigner toute attitude réceptive vis-à-vis des esprits »<sup>16</sup>, il semble aujourd'hui essentiel de revenir à ce type de rapport fondamental entre humain.es et non-humains.

Chez nous, en France et dans les autres pays occidentaux, aujourd'hui, nous n'avons globalement plus de relation directe avec le vivant. Notre nourriture nous arrive de la zone géographique et du climat que l'on souhaite, et au stade de

---

<sup>16</sup> Philippe Descola, *La composition des mondes. Entretiens avec Pierre Charbonnier*, Paris, Champs essai, 2017, p.159.

préparation que l'on désire. Ainsi, l'être humain de notre civilisation est privé de toute connexion avec le monde vivant qui le nourrit, auquel il donne la mort sans le voir. Et pas seulement celui qui le nourrit, mais également celui qui l'abreuve, l'éclaire, l'habille, le chauffe, le divertit, etc. Nous n'avons aucune visibilité sur les ressources que nous consommons, sur leurs modes de production, leurs impacts environnementaux, leurs impacts sociaux, ni leurs limites (qui existent bel et bien), car nous sommes dans un système de production et de consommation mondialisé - voire « hyperglobalisé<sup>17</sup> » - une civilisation que l'on dit « hors-sol<sup>18</sup> ».

Si nous souhaitions que tout le monde en Occident se mette à prendre en compte l'impact environnemental de chacune de ses actions, il faudrait remettre les individus en contact direct avec des choses aussi faciles aujourd'hui qu'obtenir de la nourriture, de l'eau, de l'électricité ou construire un habitat en milieu naturel, sans technologie et sans outil que nous n'aurions fabriqué nous-même. À part en instaurant un service militaire digne d'une dictature écologique, c'est impossible, bien sûr - à moins d'un effondrement tragique de la civilisation, mais nous n'attendons pas cela.

En revanche, les récits sont une forme d'expérience par procuration. Comme le dit Alain Damasio dans sa conférence *Des*

---

<sup>17</sup> *Op. cit.* à la note 12, p.125.

<sup>18</sup> *Ibid.*

*Gafa à Gaïa. L'imaginaire du i tréma*<sup>19</sup>, les récits ancrent chez le.a récepteur.rice « une forme de vécu par le vaisseau identificatoire de leurs personnages », « créent une mémoire personnelle », et « préparent des frayages neuronaux ». Les récits, par leur capacité à faire s'identifier le.a lecteur.rice/spectateur.rice aux personnages, ou les faire se projeter dans leur univers, permettent de simuler une expérience s'apparentant à une expérience vécue, par le biais de l'imaginaire, chez celles et ceux-ci.

Si les récits ne réduisent pas les émissions de gaz à effet de serre, la production agricole intensive ou la surexploitation des ressources pétrolières, ils sont une arme d'influence à utiliser dans le but de décoloniser, semer les graines des possibilités et irriguer le terrain de l'imaginaire. Il apparaît donc comme essentiel de déconstruire le mode de pensée « naturaliste », aujourd'hui, en Occident, à travers la fiction également. Le terme de « nature », sa barrière sanctifiée avec la culture, et la position extérieure à celle-ci et exceptionnelle de l'espèce humaine, sont des lieux communs ancrés dans notre culture qui doivent être déconstruits. Pour reprendre les mots tour à tour de l'économiste Serge Latouche et du fondateur de la collapsologie Pablo Servigne, « *Décolonisons l'imaginaire !* »<sup>20</sup>, mais aussi, décolonisons le langage, et décolonisons la relation de l'être humain à l'environnement de sa frontière symbolique.

---

<sup>19</sup> *Masterclass* d'Alain Damasio dans le cadre de la 3ème édition de NewImages Festival, le 27/09/2020 au Forum des images (Paris).

<sup>20</sup> *Op. cit.*, p.218.

# 1. Le *worldbuilding* pour aborder l'effondrement de la biodiversité

Comment, à travers le *worldbuilding*, les fictions convoquent-elles une réflexion au sujet d'une des neuf limites planétaires à ne surtout pas franchir, et une des cinq qui l'ont déjà été, celle du changement d'affectation des terres : le déclin de la couverture forestière ?

Le *worldbuilding*, c'est le procédé de construction d'un univers fictif. Un univers fictif peut être similaire au nôtre, ou bien avoir une temporalité et/ou une spatialité distinctes, ou encore se caractériser par des enjeux géopolitiques, sociaux, humains, différents des nôtres. Dans le cas de notre réflexion, l'univers est également un outil narratif prétexte à aborder des problématiques environnementales dans une histoire.

Dans les fictions qui mettent les problématiques environnementales au cœur de leur univers, le lecteur-spectateur est parfois projeté dans un monde d'après ayant essuyé des catastrophes dues à l'impact écologique de l'être humain sur Terre. On appelle ces fictions *post-écologiques*,

*éco-apocalyptiques, post-éco-apocalyptiques*<sup>21</sup>, voire même, quand elles soulèvent en premier lieu des questions sur le dérèglement climatique, *climate-fiction* ou « *cli-fi*<sup>2223</sup> ».

Dans *Nausicaä de la Vallée du Vent*, les différentes cités humaines de la *civilisation de l'industrie* qui se sont fait la guerre au cours des « *Sept Jours de Feu* », ont stérilisé la majeure partie de la Terre en répandant des substances empoisonnées au cours de leurs affrontements. La *mer de la décomposition* est alors apparue, une sorte de forêt à l'air irrespirable abritant des plantes mortellement toxiques. Les endroits vivables à l'abri des courants d'air qui transportent les spores de ces végétaux se font rares, et les peuplades restantes vivent ainsi retranchées, comme la *Vallée du Vent*, où vit la protagoniste. Le reste du monde est majoritairement un désert.

Dans *Ripper*, du jour au lendemain, toute forme de vie a disparu sans que la civilisation humaine n'en connaisse la véritable raison. L'air est devenu irrespirable, les mégapoles sont tombées, le climat s'est dérégulé, et des monstres appelés « *wendigos* » sont apparus. Les êtres humains restants vivent au *Bosquet*, sorte de

---

<sup>21</sup> Frédéric Neyrat. « Le cinéma éco-apocalyptique. Anthropocène, cosmophagie, anthropophagie », dans *Communications*, n°96, janvier 2015, pp. 67-79.

<sup>22</sup> *Cli-fi* : « Climate-fiction », dérivé de l'abréviation *Sci-fi* de « Science-fiction ».

<sup>23</sup> Nicolas Martin, Gwen De Bonneval, Jérôme Vincent et Bénédicte Leclercq, *Science-fiction : vert, c'est vert*, dans « La méthode scientifique », 29 octobre 2021.



forteresse qui les protège de ces prédateurs, où ils cultivent des pommes de terre et des champignons, les seules espèces végétales qui poussent encore sans toxicité dans ce monde. Du reste, les plantes « n'ont pas survécu non plus », à l'exception de quelques plantes grimpantes et mousses toxiques.

Dans ces deux œuvres, on retrouve le motif commun d'une « nature » qui s'est évanouie, d'un monde démuné de sa végétation sur lequel la vie peine à subsister, et de la question - à un moment ou à un autre - d'une « nature vengeresse ». Les êtres humains restants y essuient les conséquences directes d'un effondrement, dont, pour le premier, leur civilisation est responsable.

## 1.1. *La mer de la décomposition* dans *Nausicaä de la Vallée du* *Vent*

Au cours de mes recherches, *Nausicaä de la Vallée du Vent*<sup>24</sup> [1982-1994] est sans aucun doute le titre qui m'a été le plus cité dès lors que je parlais de mon sujet de mémoire.

Si Hayao Miyazaki est mondialement reconnu pour ses talents de réalisation de films d'animation, son manga *Nausicaä de la Vallée du Vent* est un chef-d'œuvre non moins notable. Il a également eu un film d'animation sorti en 1984, soit deux ans après sa première publication sous forme de manga en 1982, et dix ans avant la fin de celle-ci, en 1994, dans le magazine *Animage Monthly*. Celui-ci ira tout de même jusqu'à obtenir le Prix Noburō Ōfuji l'année même de sa diffusion en salle. Cependant, il n'adapte que la première partie du manga pour laquelle, à l'instar de Katsuhiro Otomo pour son adaptation d'*Akira*<sup>25</sup> en 1988<sup>26</sup>, Hayao Miyazaki doit dépêcher une fin pour le film avant celle de son manga, qu'il réécrira différemment pour la conclusion de sa

---

<sup>24</sup> Hayao Miyazaki, *Nausicaä De la Vallée du Vent*, Tokyo, Tokuma Shoten, 1982-1994, 7 volumes.

<sup>25</sup> Katsuhiro Otomo, *Akira*, 1990-1994, Tokyo, Kodansha, 14 volumes.

<sup>26</sup> Le manga *Akira* a été publié de 1982 à 1990.

publication sur papier. Si l'univers, l'héroïne et les enjeux sont les mêmes dans le manga que dans l'adaptation animée, les différents soins apportés par Miyazaki font, malgré leurs titres éponymes, du manga *Nausicaä de la Vallée du Vent* [1982-1994] et du film d'animation *Nausicaä de la Vallée du Vent* [1984] deux oeuvres bien distinctes. Le manga s'étale plus en longueur, présente davantage le monde dans lequel se déroule l'histoire, et développe les conflits entre les cités là où le film en a moins le loisir. Notre objet d'étude sera donc le manga *Nausicaä De la Vallée du Vent*, qui constitue à la fois l'œuvre originale et l'œuvre finale.

Le récit de *Nausicaä De la Vallée du Vent* commence ainsi :

*« Née aux confins occidentaux du continent eurasien, la civilisation de l'industrie s'était répandue en quelques siècles dans le monde entier, pour constituer une gigantesque société industrialisée . Cette civilisation du gigantisme industriel, arrachant les richesses du sol, maculant les cieux et allant jusqu'à recréer des êtres vivants à sa guise, parvint à son zénith mille ans plus tard, avant de sombrer dans un déclin fulgurant.*

*Au cours de la guerre qui fut désignée comme « Les sept jours de feu », les cités humaines, répandant des substances empoisonnées, furent anéanties, les savoirs techniques complexes et avancés furent perdus, et la surface terrestre dans son ensemble prit l'aspect d'un désert. Par la suite, la*

*civilisation industrielle ne connut pas de reprise, et l'humanité dut faire face à une longue ère crépusculaire.*

»<sup>27</sup>

Dans ce manga, Hayao Miyazaki peint une métaphore de la société contemporaine technologisée et mondialisée à travers « *la civilisation de l'industrie* ».

Ce nom, faisant écho à la grande période qui a bouleversé l'évolution de notre civilisation et de la Terre, celle de la révolution industrielle, n'a pas besoin d'approfondissement pour être compris : nous ne verrons cette civilisation à aucun moment du récit, sous justification narrative qu'elle s'est éteinte voilà plus de mille ans. Ainsi, l'auteur va au plus caricatural des noms pour la rendre saisissante en le moins de cases possibles : « la civilisation de l'industrie », « les sept jours de feu », « l'épandage de poison », « la désertification »,... *Nausicaä De la Vallée du Vent* va au plus direct : la civilisation a déjà bouleversé la biosphère et a quasiment « anéanti le monde » pendant *les sept jours de feu*. Maintenant, des questions se posent : Que fait-on après ? Comment vit-on sans technologies ? Comment perdure-t-on avec peu de ressources ? Comment survit-on dans un monde où chaque animal et végétal de l'environnement semble être un prédateur pour l'être humain ?

---

<sup>27</sup> Hayao Miyazaki, *Nausicaä De la Vallée du Vent*, Grenoble, Éditions Glénat, coll. « Studio Ghibli », 2009, volume 1, p.2. Dans l'édition française publiée par Glénat en 2002, cet *incipit* est imprimé sur la deuxième de couverture de chaque volume.

Le récit se concentre sur l'après-catastrophe, le « post-apocalypse », le « post-écologie » ou le « post-éco-apocalypse » - pour reprendre le nom des genres que nous évoquions plus tôt et auxquels l'œuvre peut être rattachée. D'un point de vue collapsologique, l'histoire de *Nausicaä de la Vallé du Vent* se déroule dans un « après l'effondrement ». Miyazaki ne s'essaye pas à prophétiser la fin du monde, mais se concentre sur un monde d'après relevant du registre merveilleux, par le biais de la *fantasy*. C'est là un point intéressant de la vision écologique-artistique de Miyazaki. Son procédé ne dénonce pas, mais ouvre le champ de l'imaginaire pour les spectateur.rices et invite à la spéculation, l'imagination, et la création.

La catastrophe écologique engendrée par *la civilisation de l'industrie* s'incarne en un point d'orgue : *les sept jours de feu*. Sept jours, c'est fulgurant. Comme la période record en laquelle l'humanité a vu opérer la révolution industrielle - au XIXème siècle -, s'est technologisée, s'est mondialisée, et a provoqué des dégâts irréversibles sur le système-Terre. *Sept jours*, c'est également le temps que mit Dieu pour créer le monde, selon la *Bible*. *Sept jours* pour être anéantis, c'est comme un courroux divin, une sorte de révolution de « la Nature » qui débarrasse la Terre de la créature nocive qu'est l'Homme. Le *feu*, c'est la guerre. C'est la puissance des armes technologiques, c'est l'idée d'une destruction incontrôlable qui, une fois amorcée, ne peut que s'intensifier, jusqu'à ce qu'elle ait tout réduit en cendres. Le monde devenant par la suite « un désert », la métaphore du feu prend tout son

sens. L'extraction de « richesses » du sol (pétrole, gaz, minerais,...), la pollution des cieux (pollution de l'air), l'épandage de poison (pollution chimique), et leur conséquence : la désertification de la Terre, nous ramènent directement aux bouleversements climatiques et géologiques majeurs que l'Anthropocène<sup>28</sup> a déjà entraînés. La guerre qui fait office de point d'orgue à cet écocide symbolise l'auto-annihilation de l'espèce humaine.

Les problématiques environnementales sont présentes dès ce prologue au récit, et découlent en des problèmes bien plus humains, qu'ils soient politiques, sociaux, ou de l'ordre de la survie. La formule des « *sept jours de feu* », illustrant cette annihilation fulgurante de l'humanité par elle-même, peut être lue comme une allégorie de l'effondrement anticipé de notre civilisation, lié aux conséquences écologiques du Capitalocène<sup>29</sup>. Cela nous ramène à la métaphore de la voiture dans une descente chez Pablo Servigne et Raphaël Stevens. Plus « l'ascension » de notre civilisation sera prolongée, plus son déclin en sera fulgurant<sup>30</sup>. Miyazaki dresse à travers la civilisation de l'industrie - de même qu'à travers *les Forges de Tataru* dans *Princesse Mononoke*

---

<sup>28</sup> Vient du grec *anthrôpos*, homme et *kainos*, nouveau. L'Anthropocène désigne l'ère où l'espèce humaine a pris une telle ampleur qu'elle en est devenue une force géologique majeure. On atteste le début de cette période comme étant le début de l'ère industrielle, et se prolongeant aujourd'hui.

<sup>29</sup> Autre manière de qualifier la période de l'Anthropocène. Cette désignation place le capitalisme et ses activités à l'origine des bouleversements de la biosphère, plutôt que l'Homme.

<sup>30</sup> Voir « 1. L'accélération du véhicule », dans *Op. cit.*, p.29-39.

- une caricature de la nôtre, et de tous ses côtés néfastes pour l'environnement.

Au début du récit, tout nous mène à croire que les ennemis qu'affrontera Nausicaä seront les *ômus*, et que *la mer de la décomposition* est un grand méchant dont il ne faut pas s'approcher. Une humanité abattue, des insectes géants de plusieurs dizaines de mètres, et une forêt mortelle pour l'être humain, on se croirait dans un savant mélange entre *L'attaque des titans* [Hajime Isayama, 2009-2021], *Chérie, j'ai rétréci les gosses* [Joe Johnston, 1989] et *Jurassic Park* [Steven Spielberg, 1993].

Dans *Nausicaä De la Vallée du Vent*, la surface terrestre est recouverte d'une forêt de bactéries géantes qui répand des vapeurs empoisonnées, où seuls vivent des insectes gigantesques. On appelle cette forêt « *mer de la décomposition* ». Elle est mortelle pour les êtres humains : sans masque, les poumons y sont réduits à l'état de moisissure en l'espace d'à peine cinq minutes. C'est un monde habité par des végétaux toxiques et des créatures insectoïdes géantes, né sur le désert global qu'a laissé la civilisation de l'industrie après son passage sur Terre.

La mer de la décomposition est comme un prédateur géant qui règne sur l'ensemble de la biosphère. Même en dehors du territoire qu'elle couvre, la forêt dissémine grâce au vent des spores toxiques qui pétrifient tout ce qu'ils touchent, et qui peuvent eux-mêmes les répandre à leur tour aux autres matières environnantes. C'est pour cela que les habitant.es de *la Vallée du Vent* vivent dans une vallée : il.elles y sont à l'abri du colportage des spores grâce au

couvert qu'apporte la topographie du lieu et grâce à un vent marin qui fait barrière. Les peuples de cet univers ont dû apprendre à vivre en accord avec cet environnement hostile pour survivre, et s'y plier sans concession. Miyazaki illustre ainsi dans cette simple caractéristique de son monde merveilleux le besoin des êtres humains de vivre en harmonie avec les éléments. Si la Terre est hostile, ils doivent l'écouter pour survivre. Le vent, adversaire dans cette situation, devient également l'allié de la Vallée du Vent qui survit grâce à ce vent marin qui la protège des spores, et du personnage de Nausicaä, capable de le ressentir pour naviguer sur le vent grâce à son *moeve*.

Quand des humain.es, comme Nausicaä et Mito dans le premier volume, s'aventurent dans la mer de la décomposition, leurs pair.es les décontaminent par le feu, qu'ils appliquent directement sur leurs vêtements : « *Qu'un seul germe atteigne les champs et on aura l'air fins !* », s'exclame un soldat à la page 44<sup>31</sup>. Les bactéries de cette forêt à première vue malfaisante imprègnent la matière de façon indélébile, à l'image de la radioactivité - que l'on surnomme parfois la « mort invisible ». Les spores de la mer de la décomposition dans *Nausicaä De la Vallée du Vent*, eux, sont tout aussi mortels, et pas toujours plus visibles. Ils pétrifient les matières vivantes qu'ils touchent, humains compris, jusqu'à ce que le sujet contaminé ne s'évanouisse en un tas de sable. Ils sont donc périlleux pour les êtres humains, mais aussi pour leurs cultures, leurs champs, et leurs rares animaux domestiqués ou

---

<sup>31</sup> *Op. cit.* à la note 27.



élevés. Les habitant.es de la Vallée du Vent sont donc forcé.es de prendre des mesures drastiques pour éviter la propagation des germes. Par exemple, dans la scène suivant celle que nous évoquions où Nausicaä et Mito rentrent à la Vallée du Vent, l'arbre le plus ancien de la Vallée commence à être infesté de moisissure. S'il aide à sauvegarder les réserves d'eau de leur vallée depuis cinq siècles, et qu'il est « *un bien des plus précieux* » (dit un soldat), en le temps d'à peine quatre cases couvrant une demie planche, il est jugé, brûlé, consumé, et disparu.

L'incongruité de cette forêt toxique, c'est le nom que lui donnent les habitants de ce monde : « *la mer de la décomposition* ». « Forêt de la décomposition » - telle qu'elle est quelques fois citée dans l'ouvrage -, ça ne sonne pas de la même manière. « La forêt » est un écosystème fixe, voire passif, qui grandit mais ne s'étend pas, ou bien très peu. La forêt est sage, reste sur place, donne la vie, offre des ressources, et endure les gestes de ses enfants arrogants qui la polluent. Elle est le passif, l'intérieur, la mère nourricière.

« La mer », elle, est un paysage qui semble doué de ses propres intentions. La mer reste calme en un implacable horizon, ou bien se déchaîne en un redoutable tsunami. À l'image du feu, elle est incontrôlable, et tout comme la forêt, elle est riche de sagesse. L'élément eau se déverse, embrasse et engloutit toutes les matières. La mer, elle, avance et exerce une pression irréprouvable sur tout ce qui est en travers de son passage.

Dans *Nausicaä De la Vallée du Vent*, la mer de la décomposition est ainsi une forêt dotée d'une capacité d'expansion aussi formidable que terrifiante, dont la mer décrit davantage « le comportement ».

Au cours de la série, elle s'agrandit et engloutit des royaumes - que nous ne verrons jamais pour la plupart - un par un. Yupa en annonce la menace qu'elle représente dès le premier tome : « *À ce rythme, en moins de cent ans, le continent entier devrait être totalement recouvert* »<sup>32</sup>. L'histoire prend alors une certaine temporalité, comme si un compte à rebours se lançait, et nous supposons donc rapidement que l'expansion de la forêt a quelque chose à voir avec le destin de ce monde, et de Nausicaä, qui doit le sauver.

L'idée de la forêt qui s'incarne en une énergie aqueuse atteint son paroxysme avec le phénomène du *grand raz de marée*, menace ultime prodiguée par la mer de la décomposition. « *Le grand raz de marée est un moment où la mer de la décomposition entre brusquement en ébullition, jaillit en une énorme vague et se répand hors de la forêt* », explique la Doyenne de la Vallée du Vent à Nausicaä<sup>33</sup>. Si depuis les *Sept jours de feu*, soit en un millénaire, cet événement ne s'est produit que trois fois, un nouveau *Grand raz de marée* ébranlera bel et bien le monde au cours du récit.

---

<sup>32</sup> *Ibid.*, p.87.

<sup>33</sup> Hayao Miyazaki, *Nausicaä De la Vallée du Vent*, Grenoble, Éditions Glénat, coll. « Studio Ghibli », 2011, volume 2, p.83.

Cette forêt est peuplée d'insectes que l'on ne trouve nulle part ailleurs. Comme présenté dans l'introduction de la forêt<sup>34</sup>, la mer de la décomposition est un écosystème qui a vu apparaître de nouvelles formes de vie. Les insectes géants sont donc les espèces endémiques apparues à la naissance de cette nouvelle biosphère. Les *ômus*, les *yanmas royaux*, les *courtilières reptiles*, des vers de plusieurs décimètres de long, ainsi que de petits insectes dans les zones que la forêt a récemment recouvertes, constituent l'essentiel de la faune de la mer de la décomposition.

Si au début de l'histoire, nous les prenons pour des ennemis à ce qui reste de l'espèce humaine, le reste de l'histoire déconstruit ce mythe par le biais des interactions entre Nausicaä et son environnement. L'*ômu* est l'espèce non-humaine la plus développée narrativement dans *Nausicaä De la Vallée du Vent*. Les ômus sont des insectes géants vivant dans la mer de la décomposition. Ils mesurent plusieurs (dizaines de) mètres, ressemblent à un mélange entre des cloportes et des trilobites, ont une carapace blindée, et possèdent quatorze yeux disposés en deux rangées de sept sur l'ensemble de leur corps. Leur bouche est un puits obscur décoré d'une dentition circulaire aiguisée qui peut rappeler un *kraken*, et leurs yeux changent de couleur en fonction de leurs intentions. Tantôt ils s'imprègnent d'un bleu profond pacifiste, tantôt ils s'imbibent du rouge d'une frénésie destructrice. Leur sang, bleu également, a le pouvoir d'apaiser tout insecte en provenance de la mer de la décomposition.

---

<sup>34</sup> *Op. cit.*, p.22.

Au cours du récit, Nausicaä se voit offrir une tunique teintée de sang d'ômu, accoutrement symbolique de « l'Élu » dans les diverses prophéties racontées sur le continent, en présent de la tribu de Mani, à la fin du premier volume. Les ômus ont un lien direct avec Nausicaä, et ce, dès le début du récit, lorsqu'elle entend leur voix dans son esprit pour la première fois, où l'un d'eux dit : « *Tué... Avons tué... Tué... Tué... Tué... Tué... Tuer ! Le tuer !* »<sup>35</sup>. Les ômus sont des créatures qui expriment la souffrance à chacune de leurs apparitions. La première rencontre du/de la lecteur.rice avec un de leurs spécimens se fait dès la première scène, à la sixième page de la série, avec un ômu mort, au milieu de la forêt de la décomposition, dont le personnage de Nausicaä s'empresse de retirer un œil avec son couteau en céramique pour en faire la nouvelle coupole du *gunship*<sup>36</sup> de la Vallée du Vent.

L'ômu, créature aussi mal aimée des humains que souffrant de sa propre existence au sein de l'environnement le plus toxique qui soit, est une sorte d'incarnation de la mer de la décomposition sous une forme plus proche de l'être humain, une forme insectoïde, animale, monstrueuse. Les ômus sont considérés, de même que la mer, comme des entités dotées de la volonté d'anéantir les êtres humains. Au fil du récit, bien plus que d'être comme la mer de la décomposition, on apprend qu'ils sont la mer de la décomposition. Ainsi, *le grand raz de marée* est en réalité la charge d'une immense colonie d'ômus, fondant sur des territoires plus avancés, et leurs corps, lorsqu'ils se décomposent, se

---

<sup>35</sup> *Op. cit.*, p. 7-8.

<sup>36</sup> Avion de combat de la Vallée du Vent.

pétrifient et donnent naissance à des végétaux, disparaissent pour constituer une nouvelle forêt de la décomposition. Si la majorité des personnages voient l'événement comme une chasse aux survivant.e.s de l'humanité dans le but de les anéantir, motivée par un but de vengeance, Nausicaä, elle, met le doigt sur leur calme et le bleu profond de leurs yeux lorsqu'ils chargent : ils sont paisibles, pacifiques, et avancent pour leur mission.

Ainsi, si au début, cette Terre menaçante semble embrasser le motif d'une nature vengeresse qui veut supprimer l'espèce humaine, à l'image du manga *Ice Age Chronicle of the Earth*<sup>37</sup>, qui lui sera écrit à la même période par Jirô Taniguchi, avec davantage de nihilisme, le personnage de Nausicaä nous soumet rapidement une autre hypothèse : la mer de la décomposition ne serait pas là pour anéantir les espèces vivantes, mais au contraire pour régénérer la Terre des maux infligés par la civilisation industrielle. Tout au long du récit, nous suivons le développement de cette hypothèse par le biais de la protagoniste et de sa relation si particulière aux autres âmes qui peuplent son monde, jusqu'à sa confirmation à la fin de l'histoire.

*Spoiler* : la mer s'avère en réalité être un organisme curateur pour les sols. Elle absorbe la pollution inoculée par les civilisations des temps anciens à la Terre, en fait des cristaux inoffensifs, qui meurent et se transforment en sable. Originellement, cet écosystème est apparu du corps des ômus venus décimer *le*

---

<sup>37</sup> Jirô Taniguchi, *Ice Age Chronicle of the Earth*, Tokyo, Kodansha, 1988, 2 volumes.

*royaume d'Eftar*, trois cent ans plus tôt, lors du premier *grand raz de marée*, comme une sorte de révolte envers les marchands d'armes de ce royaume qui les braconnaient. Depuis, les arbres de la forêt récupèrent les poisons contenus dans les sols et les rejettent sous forme de miasmes, d'où les spores toxiques qui flottent dans tous les vents du monde, afin de poursuivre un long processus de régénération de la Terre.

Dans un songe mystique de Nausicaä, au cours du sixième volume, celle-ci s'aperçoit que du sable de la forêt de la décomposition émergent lentement des sphaignes, des arbres, des herbes, des petits insectes, et même quelques oiseaux. Elle constate donc que « *la Terre est en train de renaître* »<sup>38</sup> de ce sable de la décomposition.

*Ainsi, la mer de la décomposition dans Nausicaä De la Vallée du Vent*, qui est introduite comme une entité malfaisante dont l'existence est vouée à anéantir ce qui reste de l'espèce humaine, s'avère être au contraire une entité curatrice, représentée en martyr *via* la figure des *ômus*, des êtres obnubilés par leur mission de se répandre et de guérir la Terre. Hayao Miyazaki présente ainsi un motif récurrent de la science-fiction post-écologique : celui d'une nature vengeresse à l'égard de l'être humain, mais le déconstruit plutôt que de l'embrasser, en démentant les préjugés du/de la lecteur.rice qu'il a lui-même

---

<sup>38</sup> Hayao Miyazaki, *Nausicaä De la Vallée du Vent*, Grenoble, Éditions Glénat, coll. « Studio Ghibli », 2011, volume 6, p.84-85.

instaurés dès le début du récit à travers ceux des habitants de son univers.

Si tout comme eux, au début de *Nausicaä De la Vallée du Vent*, le.a lecteur.rice conçoit instinctivement cet environnement éco-apocalyptique comme une sorte d'entité dotée de mauvaises intentions, le récit, lui, développe tout de son long une réalité bien différente, celle d'un environnement salvateur, une parcelle de *mère Nature* protégeant les espèces vivantes, une soeur vouée à soigner les blessures de la Terre. *La mer de la décomposition* est une entité bienfaisante, et si elle a été engendrée par le démon de *l'ère industrielle*, elle est une partie du processus naturel de la vie, vouée à la perpétuer, qu'il faut embrasser, respecter, et accepter.

En conclusion, Hayao Miyazaki aborde à travers l'univers de *Nausicaä De la Vallée du Vent* la question des dégâts infligés à la biosphère par notre civilisation. Malgré le passage du quarantième anniversaire du début de l'œuvre et du vingt-huitième anniversaire de sa fin, celle-ci résonne pleinement avec nos problématiques écologiques contemporaines.

Une incarnation fictionnelle de notre société technologisée et mondialisée à travers *la civilisation de l'industrie*, des problématiques telles que la pollution, l'épandage de produits chimiques et la manipulation du vivant qui rappellent nos limites planétaires et qui se payent à travers l'entité de *la mer de la décomposition*, et un point d'orgue qui justifie un effondrement fulgurant du Capitalocène à travers *les sept jours de feu...* Si le célèbre réalisateur n'adopte pas un ton moralisateur à l'égard de

son lectorat, et n'essaye pas non plus d'inculquer un quelconque schéma de société idéale que nous devrions bâtir, il propose, par le biais de la *fantasy*, une mise à distance de notre relation à la Terre. L'expérience de lecture se fait ainsi décolonisatrice en deux points : non seulement sur le terrain des idées préconçues de notre monde que l'on peut avoir avant la lecture, mais aussi sur le terrain des idées qu'il préconçoit lui-même au début de son récit, à travers ses personnages secondaires. Hayao Miyazaki décolonise l'idée que notre société technologisée est saine, et décolonise l'idée que la végétation est dénuée de conscience, et ne serait qu'une ressource à exploiter. Il décolonise également un sentier de l'imaginaire fictionnel commun : le mythe d'une nature vengeresse qui tenterait d'anéantir l'espèce humaine, comme solution nihiliste aux problématiques environnementales.

C'est d'ailleurs en cela que les productions d'Hayao Miyazaki sont un grand moteur pour la réflexion des questions environnementales par le public. Ses récits ne sont pas des ramassis de données scientifiques qui nécessitent une érudition dans le domaine si l'on veut espérer les comprendre, et apporter notre pierre à l'édifice des solutions, ce sont - dans un univers merveilleux certes, mais dont le fonctionnement est similaire au nôtre - des problèmes concrets auxquels font face les personnages, qui découlent de l'état actuel de leur monde, et qui nécessitent une métamorphose des relations entre les humains et les non-humains pour être remédiés. Miyazaki nous invite ainsi, par le merveilleux, à repenser notre monde contemporain et futur.



## 1.2. L'univers de *Ripper*

*Ripper* est un manga français réalisé par Jérónimo Cejudo<sup>39</sup> et publié par les éditions Ankama depuis juin 2022<sup>40</sup>.

Dans *Ripper*, du jour au lendemain, toute forme de vie a disparu sans que la civilisation humaine n'en connaisse la véritable raison. L'air est devenu irrespirable, les mégapoles sont tombées, le climat s'est dérégulé, et des monstres appelés « *wendigos* » sont apparus.

Les êtres humains restants vivent retranchés au *Bosquet*, une ville-fortresse à l'abri des monstres, où ils cultivent des pommes de terre et des champignons, les seuls végétaux comestibles qui poussent encore dans ce monde. Du reste, les plantes « n'ont pas survécu non plus »<sup>41</sup>, nous dit Lance, à l'exception de quelques plantes grimpantes et mousses toxiques.

*Ripper* est un *shōnen manga* au fond tragique. Voilà vingt années que la civilisation s'est effondrée, et Junk, orphelin du même âge à peu près, vit dans les décombres de ce monde désolé avec son ami Crappy, un raton laveur bleu doué de parole. Junk

---

<sup>39</sup> Un entretien réalisé avec l'artiste est lisible en annexe.

<sup>40</sup> Jérónimo Cejudo, *Ripper*, Roubaix, Ankama Éditions, 2022 - en cours, 1 volume.

<sup>41</sup> Jérónimo Cejudo, *Ripper*, Roubaix, Ankama Éditions, 2022, volume 1, p.128.

n'a pas besoin de manger pour survivre. Ni de dormir d'ailleurs. Il a seulement besoin d'un peu d'eau et de soleil, comme une plante, et possède même la capacité de générer des végétaux comestibles à partir de son organisme. C'est grâce à ces végétaux que Crappy peut se nourrir dans ce monde où les cultures et les animaux ont disparu, et où la consommation d'insectes est prohibée.

Junk est une sorte de grand enfant à la simplicité d'esprit typique des héros de *shōnen*. En anglais, « *junk* » peut se traduire par « camelote » ou désigne un objet inutile, bon à jeter, et « *crappy* » signifie « pourri ». Nous avons donc deux protagonistes qui survivent difficilement au monde extérieur en recyclant les objets qu'ils trouvent, s'abritant dans une maison en forme de cheminée de centrale nucléaire miniature, et qui se considèrent comme frères malgré leurs différences génétiques évidentes. Leur quotidien est bouleversé le jour où ils rencontrent pour la première fois d'autres humains.

Lance et sa *tribu du Chêne*, une sorte de commando inspiré des *super sentais*<sup>42</sup> japonais, font partie des seuls groupes d'individus pouvant s'aventurer à l'extérieur de la forteresse du *Bosquet*, les *rippers*. Les *rippers* sont chargé.es de ramener des ressources nécessaires au développement de la civilisation. Il.elles sont également chargé.es par *Le Patriarce* de nettoyer le monde de la menace des *wendigos* dans les environs, et de trouver une nouvelle

---

<sup>42</sup> *Super sentai* : Genre de séries de super-héros japonaises pour enfants. En Occident, *Power Rangers* est la série la plus célèbre qui en reprend les codes.

terre d'accueil pour « *les natifs* », les êtres humains nés après le cataclysme.

Dans l'univers post-écologique de *Ripper*, la nourriture semble être un enjeu majeur. Privés d'une grande partie des ressources terrestres, le rapport des humain.es à cette dernière a totalement changé. Vingt années après le grand cataclysme, dont nous ne savons pas grand-chose au début de l'histoire, l'eau s'est extrêmement raréfiée, et la végétation ne se fait pas bien luxuriante dans la biosphère. Du règne animal, les animaux « sont censés avoir tous disparu »<sup>43</sup>. Seuls quelques insectes ont survécu, et les êtres humains ont une interdiction formelle de les manger.

On conçoit alors que les humain.es du *Bosquet* ne sont plus très nombreux.ses, et qu'il.elles ont dû réadapter leur manière de s'alimenter. Privée de végétation, de bois et de plantes, la civilisation a dû métamorphoser sa relation à la biodiversité, et apprendre à se contenter de champignons et de pommes de terre pour se nourrir, car ces végétaux peuvent pousser dans des conditions extrêmes, avec peu d'eau et de lumière. Si les autres végétaux peuvent toujours pousser, ils sont toxiques pour l'être humain. À l'exception de ceux générés par l'organisme de Junk.

Le personnage de Junk est un personnage mélancolique. Amnésique, enfantin et légèrement bipolaire, c'est un grand enfant traumatisé d'être né seul. Crappy, raton laveur bleu qui

---

<sup>43</sup> *Op. cit.* à la note 41, p.67.

parle et seul animal que l'on rencontre dans cet univers, l'a élevé depuis leur rencontre, il y a dix ans. C'est même lui qui lui a donné son nom. Si les deux personnages se considèrent comme des frères, Junk ne peut pour autant pas s'empêcher de penser à ceux de sa propre espèce. Il s'inquiète plusieurs fois dans le récit du sort de « ses semblables », qu'il espère, dès le début, rencontrer.

Dans leur salon, les deux protagonistes sont équipés de la seule technologie qui dénote de leur univers *biopunk*<sup>44</sup>, un écran holographique. Junk, comme un enfant de notre époque, s'empresse de rentrer de ses expéditions quotidiennes pour ne pas louper la diffusion de sa série préférée, *Chroma Rangers*<sup>45</sup>. Devant cet *anime*, Junk rêve d'avoir une équipe de camarades comme ses héros favoris, de même que de se trouver sa propre famille. La première fois qu'il rencontre Lance, au cours d'un combat contre des *wendigos*, Junk s'émerveille : « *On n'est pas seuls !! C'est un humain, Crappy ! Un humain !!* »<sup>46</sup>

Si la plupart des héros de mangas *shōnen* vivent bien leur statut d'orphelin, Junk est un jeune homme davantage marqué par le traumatisme de l'absence parentale. Il s'invente ainsi un « papa »

---

<sup>44</sup> Sous-genre de la science-fiction dans lequel des technologies du vivant sont mises en avant, comme le clonage, la métamorphose, ou la modification de l'A.D.N. Il s'oppose au *Cyberpunk* qui met en avant la *high-tech* et la cybernétique.

<sup>45</sup> C'est une référence directe à l'une des inspirations du mangaka pour la série, *Power Rangers*.

<sup>46</sup> *Op. cit.* à la note 41, p.51.

et une « maman », auquel.les il parle, annonce son arrivée, qui se réveillent le matin, qui se douchent... Quand le personnage de Lance lui demande s'il n'y a que lui et Crappy qui vivent chez eux, Junk rétorque que non, ils sont plusieurs. Ses parents sont en réalité deux mannequins en plastique estropiés, que Junk prend la peine d'imaginer vivants comme il le peut. Plus lucide sur le personnage, Crappy dit de Junk, lors d'une conversation avec Billie et Le Pi : « *Il avait besoin de combler un vide. Alors on a commencé à accumuler des tas de trucs inutiles. Mais le manque est toujours là...* »<sup>47</sup>.

Si Junk est un personnage fondamentalement positif et bienveillant à l'égard de son prochain, qui dégage la *vibe* optimiste typique des héros de manga *shōnen*, il ne peut s'empêcher de retomber parfois dans la souffrance des traumatismes générés par cet effondrement. C'est un personnage bipolaire capable de passer du rire aux larmes en l'espace de deux cases, comme lorsqu'il contemple le lever du Soleil (p.30-31), ou qu'il rencontre Lance pour la première fois (p.57). Le chef de *la tribu du Chêne* soutient lors de cette première confrontation : « *Il est très lunatique...* »<sup>48</sup>, ce que l'auteur confirmera lors d'un entretien. Junk est profondément marqué par ses traumatismes, mais il fait preuve d'une énergie positive pour apporter le bien autour de lui. L'auteur nous confie à ce propos que cela jouera des tours à son protagoniste plus tard dans l'aventure : « *[...] il arrive comme une sorte de Messie qui va apporter une solution. Mais quand il y a une*

---

<sup>47</sup> *Ibid.*, p.71.

<sup>48</sup> *Ibid.*, p.64.

*solution, on connaît les humains, ils la pompent toujours jusqu'à ce qu'il n'en reste plus rien. ».*

Comme nous le disions précédemment, la problématique alimentaire est très présente. En situant son histoire sur une Terre post-apocalyptique et en privant les habitants de son univers des sources de nourriture les plus importantes en Occident aujourd'hui, les animaux et les plantes, Jérónimo Cejudo amène rapidement le.a lecteur.rice à se questionner sur l'alimentation des habitants de son univers, sur leur mode de culture, et sur la manière dont ils peuvent subvenir aux besoins de plusieurs milliers d'individus.

Car si, lorsqu'on imagine un effondrement pour motif écologique, on s'imagine survivre en retournant à une agriculture locale et désindustrialisée comme dans les temps anciens, l'auteur anticipe ici une question, angoissante, mais réaliste au vu de l'assèchement des sols dans le monde ces dernières années :

Et si nous ne pouvions retourner à l'agriculture telle que nous l'avons connue durant les siècles précédents ? Et si la biodiversité était tellement mal en point que nous devions chercher d'autres moyens de la régénérer ?

À la différence de *Soleil Vert* [Richard Fleischer, 1973] ou *Le Monde d'Edena* [Mœbius, 1983-2001], dans lesquels les êtres humains se nourrissent respectivement de biscuits à base « *de concentré de planctons des océans du monde* », et d'*aliments de synthèse moléculaire* qui font craindre aux protagonistes les pommes, « *produits extra-technologiques* », le mangaka reste

dans le domaine de l'agriculture pour trouver des solutions : « *Je me suis demandé ce qui pouvait pousser sans avoir forcément besoin d'eau, de soleil, etc. Je me suis donc renseigné sur la culture avec du tissu. Avec juste de la terre et du tissu, certaines pousses comme les pommes de terre peuvent germer. Pas besoin d'eau, ni de beaucoup de lumière, juste d'une petite aide humaine.* »<sup>49</sup>

Ainsi, si l'artiste choisit le champ de la *fantasy* comme forme pour réaliser un manga destiné à un large public, il ne se prive guère d'aborder les problématiques environnementales sous un angle réaliste comme fond. Junk soulève une hypothèse : « *C'est comme si ce monde voulait votre mort, un peu...* »<sup>50</sup>. Les *wendigos* ne seraient-ils pas ainsi qu'un prétexte pour garder les humain.es enfermés.es et les empêcher de recoloniser la Terre ? Beaucoup de questions se posent pour la suite de l'histoire, et c'est cette tentative de fusion entre les problématiques environnementales contemporaines et le *shônen manga nekketsu* qui rendent l'initiative de l'œuvre si louable. Ce genre de récit est le plus populaire parmi ceux du type *shônen*, le *shônen* étant lui-même le type de manga le plus consommé par le public. De fait, les mangas les plus célèbres sont majoritairement des *shônen nekketsu*, et sont lus par un public majoritairement - dû à leur nomination<sup>51</sup> - composé de jeunes adolescents.

---

<sup>49</sup> Voir entretien en annexe.

<sup>50</sup> *Op. cit.* à la note 41, p.127.

<sup>51</sup> En Japonais, *shônen* signifie « jeune garçon ».

Si *Nausicaä De la Vallée du Vent* que nous avons étudié juste avant est une oeuvre plus difficile d'accès par son scénario moins *mainstream*, ses pages en format A4 chargées d'un nombre de cases plus proche de la bande dessinée franco-belge que du manga et son dessin parfois trop fouillé, qui le classent presque parmi les mangas d'auteur, *Ripper* a cette force d'épouser les codes du manga populaire et du divertissement pour aborder les problématiques environnementales.

Nous en revenons donc avec cette oeuvre à l'ambition que nous évoquions dans notre introduction, celle de sensibiliser aux problématiques environnementales et de décoloniser les imaginaires auprès d'un public plus modeste, comme ici, celui des adolescents et des étudiants. À travers son manga de science-fiction post-apocalyptique, Cejudo décolonise les imaginaires technophiles de la science-fiction, met à distance notre relation à l'alimentation, aux animaux, à l'agriculture et à notre environnement en général, et décolonise l'idée confortable que la nourriture est acquise, abondante et illimitée, et que c'est la machine qui donnera naissance à l'alimentation de demain.

Le personnage de Junk, lui, met en avant des valeurs humaines comme l'altruisme et la bienveillance, tout en les questionnant en regard de sa naïveté, et interroge les traumatismes humains liés à l'effondrement d'un monde.



## 2. Le *design* de technologies fictives pour questionner notre rapport aux ressources d'eau

On dit que de l'eau vient la vie, que les espèces vivantes sont apparues d'elle, et c'est elle qui donne sa couleur à notre planète. On parle d'eau de vie, de fontaine de jouvence, et comme nous l'avons vu dans la précédente partie sur les univers post-écologiques, rien n'est plus angoissant que le mirage d'un monde fictionnel sans eau. Pourtant, selon les prévisions, 25% de la population mondiale pourrait bientôt manquer d'eau<sup>52</sup>.

Que ce soit dans les films post-apocalyptiques ou bien dans la littérature et la bande dessinée de science-fiction, l'eau est un élément qui prend facilement la place d'enjeu dans une histoire.

Si parmi les problématiques environnementales, les effets de la disparition d'une espèce animale ou végétale sont difficiles à visualiser, une pénurie d'eau, elle, est un problème facile à concevoir. Chaque personne connaît l'inconfort que son manque peut prodiguer, par le fait que n'importe qui ait déjà expérimenté

---

<sup>52</sup> Aurélien Barreau, *Le plus grand défi de l'histoire de l'humanité. Face à la catastrophe écologique et sociale*, Michel Lafon, 2020.

le manque au cours de sa vie, qu'il s'agisse d'une pénurie, d'une coupure d'eau courante de quelques heures, ou bien d'un sentiment de soif de quelques secondes, et chacun.e conçoit que toute forme de vie en a un besoin direct pour subsister.

L'eau, si grandiose et majestueuse, dont imaginer l'absence nourrit des angoisses collectives, a donné naissance à des récits fictionnels qui questionnent notre rapport à celle-ci. Parmi ces œuvres, *Negalyod* de Vincent Perriot [2018 ; 2021] et *Dune* [Frank Herbert, 1965] sont deux mastodontes de la science-fiction, l'un excellent dans la bande dessinée contemporaine, l'autre ayant marqué le paysage de la littérature. Par l'invention de technologies spéculatives, les deux œuvres soulèvent des questions majeures sur l'appropriation des ressources par le système sociétal pour l'une, et sur l'usage individuel que l'on en fait pour l'autre.

Dans *Negalyod*, la société humaine contrôle l'eau du monde grâce au *réseau*, une sorte d'arborescence de *pipelines* qui traverse toute la planète et dans laquelle sont contenu.e.s les mers, océans et rivières du monde. Toute eau est extraite, acheminée et contrôlée depuis les profondeurs de la Terre par les machineries cauchemardesques de celui-ci. La planète est ainsi victime d'une sécheresse permanente, les animaux se sont éteints - à l'exception de quelques dinosaures et chevaux domestiques -, et les êtres humains habitant dans les *stations* peinent à survivre du peu d'eau qu'ils ont. Au sommet de cette hiérarchie sociale, les flux sont contrôlés par celles et ceux des hautes castes, « *ceux d'en haut* »,

qui n'hésitent pas à se servir de ce privilège pour faire pression sur les habitant.e.s *d'en bas* au moindre signe de désobéissance.

L'histoire de *Dune*, elle, se déroule sur plusieurs planètes de *l'Imperium*, un empire spatial qui s'étend sur plusieurs galaxies, et sur lesquelles des grandes maisons nobles de l'empire se livrent bataille. Arrakis est la plus convoitée de celles-ci, car c'est la seule sur laquelle on trouve *l'Épice*, ressource la plus précieuse de cet univers. Mais c'est aussi une planète desséchée au climat aride dû à une absence totale de précipitations sur ses terres. Les autochtones du désert, les *fremens*, se sont alors parés à une vie très économe en eau depuis des millénaires. Parmi leur attirail de survie, leurs combinaisons appelées « *distilles* », qui recyclent l'eau évaporée de leurs corps, sont une invention fictionnelle qui permet de nourrir des réflexions sur notre rapport individuel à l'eau, dans un monde qui en manque.

Nous allons donc analyser ces deux dispositifs narratifs pour comprendre comment, ancrés dans leurs univers fictionnels, ceux-ci convoquent des réflexions liées à la consommation sociétale et individuelle de l'eau courante, et à l'état actuel de la dernière limite planétaire franchie en date dans notre réalité, celle du cycle de l'eau.

## 2.1. *Le réseau dans Negalyod*

*Negalyod* est une saga de bande dessinée réalisée par Vincent Perriot<sup>53</sup> et publiée aux éditions Casterman<sup>5455</sup>. Deux volumes sont parus en 2018 et en 2021, et un troisième opus est prévu. Le premier album constituera notre principal sujet d'analyse.

Si *Negalyod* est bien une œuvre de science-fiction, elle n'est pas de celles qui érigent la technologie en porteuse d'un futur meilleur pour l'humanité. Bien au contraire, cette dernière y est présentée comme fondamentalement néfaste ; non pas par sa propre existence, mais par la manière dont elle a supplanté les éléments naturels, par la façon dont l'intelligence artificielle creuse les inégalités sociales entre les plus riches (celles et ceux qui s'y soumettent) et les plus pauvres (celles et ceux qui ne s'y soumettent pas), et par la manière dont elle cherche à contrôler la vie, tant au niveau social qu'environnemental.

Plus que le conflit de nature-culture, c'est le conflit de « technique-nature » que représente l'artiste, nous confie lui-même ce dernier lors d'un entretien<sup>56</sup>.

---

<sup>53</sup> Un entretien réalisé avec l'artiste est lisible en annexe.

<sup>54</sup> Vincent Perriot, *Negalyod*, Paris, Casterman, 2018.

<sup>55</sup> Vincent Perriot, *Negalyod. Le dernier mot*, Paris, Casterman, 2021.

<sup>56</sup> Voir entretien en annexe.

Si l'auteur ne s'était jamais exercé à la science-fiction avant la réalisation de cette série, c'est sa conscience écologique qui l'a poussé à créer dans ce genre qui se prête à l'anticipation. Ainsi, l'univers de *Negalyod* n'est pas rempli de grandes technologies fantasmatiques telles qu'on peut en voir dans la majorité des oeuvres du genre, mais plutôt un désert transpercé par les machineries cauchemardesques du *réseau* qui maculent l'infinité des dunes de sable du monde. Le second album, lui, nous projette dans un contexte post-Anthropocène, sans énergie et sans technologies, plus proche du XIe siècle que du XXIe, qui prend des airs de science-fiction spirituelle des plus grands maîtres du genre (Alejandro Jodorowski, Mœbius, Philippe Druillet,...).

Dans le premier album de la série, Vincent Perriot nous conte l'histoire de Jarri, berger d'un troupeau de chamosaures, qui un jour, voit ce dernier se faire foudroyer par un *camion-météo*, une sorte d'engin fendant le ciel d'éclairs artificiels pour déclencher des pluies. Dépossédé de cet héritage familial de trois cent ans en moins d'une seconde, Jarri, n'ayant assez d'argent que pour s'acheter une pleine bouteille de *renégade* (un alcool local), se lance dans une entreprise de vengeance à l'égard du « *salaud qui est à la tête de toutes ces expériences météo* »<sup>57</sup>. Jarri part donc en ville, vers la *station 3703*, dans le but d'atteindre les cités *d'en haut*, et nous emmène dans sa découverte de ce monde civilisé soumis aux machines. Il y découvrira une société déchirée par les

---

<sup>57</sup> *Op. cit.* à la note 54, p.39.

inégalités sociales, notamment celle de la pression exercée par le *réseau* sur les ressources en eau des plus pauvres, les « non-connectés.es ».

Comme présenté dans l'introduction de cette partie, dans *Negalyod*, l'eau est l'élément central du récit. Mais au-delà de l'eau, c'est la problématique de notre rapport aux ressources en eau qui est au cœur de la construction de son univers.

Dans l'histoire, le monde est asséché car l'eau est puisée du fond des sols, stockée dans des tuyaux qui traversent le globe - et même l'espace<sup>58</sup> - et contrôlée par le *réseau*, une entité incarnée par une intelligence artificielle, autant physique, à travers les tuyaux, que technologique, à travers la connexion informatique et religieuse, à travers son lien aux êtres humains.

« *Negalyod* » vient de l'aborigène « *Ngalyod* », qui désigne un dieu serpent, sorte de dragon protecteur qui contrôle tous les points d'eau et a le droit de vie et de mort sur les personnes. Cet imaginaire prend certainement un sens très différent au sein de la société aborigène qui l'a conçu et au sein de la nôtre, où l'incarnation technologique par la plume de Vincent Perriot convoque tant de questions sociales et humaines sur la société, son système, et le contrôle des éléments.

Le *storytelling* qui vise à nous faire découvrir cet univers dystopique nous fait supposer au début de ce récit que le fait de

---

<sup>58</sup> *Op. cit.* à la note 55, p.44-45.

contenir ces eaux est un moyen de doser ce qu'il en reste pour les préserver dans ce monde désertique. Mais la suite de l'intrigue nous fera comprendre le contraire. Le Grand Kam, *leader* de la rébellion qui se prépare à la *station 3703*, clame la culpabilité du *réseau* dans un discours lorsque Jarri arrive pour la première fois en ville :

*« Les tuyaux. Nous savons que ce sont eux qui assèchent nos terres en aspirant ce qu'il nous reste d'eau... Déjà l'histoire nous montrait qu'avant nos grands déserts, il y avait des mers aux horizons infinis, et des milliers de rivières aux noms oubliés... L'eau est partout dans ces canaux, mais nous ne la voyons plus... C'est la rouille qui est devenue l'architecture de nos vies... Et rien de tout ça ne nous appartient... »<sup>59</sup>*

Les tuyaux de ce *réseau* sont ainsi positionnés en coupables de la sécheresse permanente. Un peu plus tard, Jarri et Le Grand Kam sympathiseront, en quelque sorte.

Plus tard, dans la scène où Le Grand Kam explique à Jarri la cause de son combat rebelle, celui-ci l'emmène à la découverte des coulisses de cet univers. Les deux personnages se retrouvent alors au plus profond de ce qui s'appelait autrefois un océan, dont le fond est désormais tapissé de pompes à eau monumentales - à

---

<sup>59</sup> *Op. cit.* à la note 54, p.49.

raison des deux tiers de la surface de la planète -, pour irriguer les villes d'*en haut*.

Comme si ces machines omniprésentes n'étaient pas assez problématiques comme ça, elles ont aussi atteint un ultime stade d'imitation du vivant : elles peuvent se régénérer à l'infini. Rien ne peut alors plus les détruire, elles qui ont réellement supplanté la biosphère.

La structure de cet univers présentée, la suite du récit s'articule autour des conséquences de celui-ci sur la vie des humain.es, et sur la tentative de *ceux d'en bas* de reprendre leurs droits sur les ressources en eau, et ainsi, sur leurs vies. L'auteur choisit ainsi de traiter une problématique environnementale à travers les problématiques sociales qui en découlent.

Les habitant.e.s *d'en bas* n'ont pas un accès libre à l'eau, dont les valves se trouvent *en haut*. Ces installations légitiment ainsi aux autorités de jouir de la pression qu'elles peuvent exercer sur ces ressources en cas de désobéissance du peuple.

Nous le voyons à un moment de l'histoire, lorsque, afin d'identifier les rebelles de la *station 3703* que sont Le Grand Kam, Koriéné et leurs troupes, ainsi que le fraîchement arrivé Jarri, la *généralia* Kawoni propose à la conscience du *réseau* d'adopter la stratégie *522k*, une méthode ayant pour procédé de couper l'approvisionnement en eau d'une station, jusqu'à ce que la population locale ne dénonce elle-même tous les rebelles potentiels qu'elle comprend.



Dans la scène suivante, en l'espace d'à peine trois pages, les brigadier.ères sont déjà poussé.es à tirer des coups de canons sur la population afin de contenir les excès de fureur de celle-ci, en deux de plus, les habitant.es de la *station* sont prêt.es à faire la peau au Grand Kam, alors qu'il.elles l'avaient justement élu en *leader* dans le but qu'il les libère, un jour, du joug du *réseau*, et après une brève tentative d'escapade de celui-ci, six pages plus tard, ses électeur.rices le capturent et le livrent à la machine toute-puissante.

Le rapport de la civilisation humaine à l'eau et la question de la limite de cette ressource sont au cœur des problématiques de *Negalyod*. La représentation du désert, témoignant à la fois de la disparition des forêts et de l'absence d'eau, est emblématique de son univers graphique. Une partie de l'inspiration de Vincent Perriot lui vient certainement du maître Mœbius, qui a décliné les représentations du désert du Nouveau Mexique dans toutes leurs formes possibles et imaginables depuis la réalisation de *BlueBerry*, mais surtout d'un imaginaire construit autour des questions écologiques d'anticipation de *l'effondrement*.

Si l'on retrouve essentiellement des étendues sauvages parmi les paysages de *Negalyod*, les mers, océans, lacs et rivières de la Terre ont, elles et eux, été remplacé.es par les immenses tuyaux rouillés qui les gardent désormais prisonnier.ères. Il n'est alors pas rare de croiser l'épave d'un immense navire en plein milieu du désert. Les fonds océaniques dénudés de leur eau, quant à eux, sont désormais tapissés d'immenses machines en une quantité

abasourdissante, ne laissant plus aucune chance de reprendre leurs droits aux étendues aquatiques.

Pour ce qui est des habitations humaines, les personnes les plus démunies - les « campagnard.es » - vivent dans des petits villages aux extrémités du désert. C'est de là que vient Jarri. Les villes sont ensuite divisées en deux parties : *l'en haut* et *l'en bas*.

En bas, c'est dans les *stations* que vivent la plupart des gens. Il s'agit de la partie inférieure des villes, où la majeure partie de la population est entassée. On appelle les personnes qui y vivent « *ceux d'en bas* ».

En haut, ce sont les plus riches qui demeurent, ainsi que les soldats du *réseau*. L'eau leur arrive en abondance, et il.elles ne manquent de rien : eau, électricité, viande, alcool,... *Celles* et *ceux d'en haut*, à la différence d'en bas, ne connaissent pas la pénurie.

Le prérequis pour vivre en haut, c'est d'accepter de se *connecter* au *réseau*, c'est-à-dire de vouer allégeance à la méga-intelligence artificielle qui contrôle la société globale, et accepter de vivre avec une sorte d'écran holographique flottant en permanence à quelques centimètres du visage, comme un smartphone qu'on ne saurait soustraire à sa vue, ne fût-ce que pour quelques minutes. Cet objet, seule *high-tech* de l'univers de *Negalyod*, met en lumière la problématique contemporaine de l'aliénation aux machines connectées.

Les deux niveaux de la ville sont reliés par des escaliers sous forme de tours étroites. Celles-ci ne sont pas en grand nombre, et il faut attendre plusieurs jours pour arriver au sommet. Cela crée

davantage de séparation sociale entre celles et ceux *d'en haut* et *d'en bas*, rappelant un peu le manga *Gunnm* [Yukito Kihishiro, 1990-1995], dans lequel les élites vivent sur *Zalem*, une cité perchée dans le ciel, tandis que les plus misérables vivent dans le *Kuzutetsu*, un bidonville né des déchets de celle-ci. Mais dans *Negalyod*, arriver *en haut* n'est pas synonyme de devenir un.e connecté.e et d'y demeurer à coup sûr, c'est peut-être synonyme d'y mourir et de se voir jeter dans l'une des décharges à cadavres humains qui se trouvent dans les bas-fonds reculés des stations *d'en bas*.

*Le grand réseau* s'étend au-delà de l'approvisionnement en eau. C'est lui qui donne les ordres supérieurs, et qui reprogramme les dissident.e.s par le code de *l'anthropo-ingénierie*. Il est une entité fabriquée par l'Homme, une forme d'intelligence artificielle vénérée par ceux *d'en haut*. Lorsque Le Grand Kam lui sera livré, le *réseau* se définira auprès de ce dernier comme :

« *Le réseau est un outil créé par l'Homme pour le gérer... Il a appris à se perfectionner depuis des millénaires... Pour comprendre... S'étendre... Et contrôler... Toutes les ressources des hommes... Et leur mémoire... Afin qu'ils évitent de détruire le reste de vie sur cette Terre.* »<sup>60</sup>

---

<sup>60</sup> *Ibid.*, p.117-118.

Digne de confiance ou pas, la machine consciente se positionne ainsi en salvatrice de l'environnement, allant même, pour cela, à l'encontre de la liberté de la vie en prônant le contrôle absolu sur les êtres humains, leurs ressources, et l'Histoire du monde. La machine, créée par l'humanité, a évolué, a développé sa propre conscience, et a dépassé le contrôle humain.

La question de l'intelligence artificielle est ainsi abordée, et par le doute qu'elle instaure à la fin de l'histoire entre la manière dont elle manipule les humain.es et sa conviction d'agir pour le bien, elle soulève également la question du bien et du mal, des limites de la liberté, et, encore une fois, du mal infligé à l'environnement par les technologies de fabrication humaine.

Pour accentuer la question du conflit technique-nature, le *camion-météo*, motif qui était à l'origine du premier album, met celui-ci en jeu dès le début de l'histoire. Le conducteur et celui-ci s'opposent à Jarri et son troupeau de chamosaures, qu'ils déciment en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire. Le camion sème la mort sur les êtres vivants et l'environnement qui sont présents sur sa route en déchaînant des éclairs verts dans une conduite frénétique à travers le désert digne de *Mad Max : Fury Road* [George Miller, 2015]. Il fend le ciel, le fait pleuvoir, et cause la mort du troupeau de Jarri. Notre vaillant berger en dira :

« Ouvrir les nuages avec ces engins de la mort, c'est faire pleurer le ciel ce qu'il lui reste de larmes... »<sup>61</sup>

On a donc, par ces mots, une personnification de la biosphère face à la machine, objet de l'acte humain.

Les conducteur.rices de ces engins, elles et eux, sont des « condamné.es » « programmé.es ». Cette « programmation » implique que la personne a été dépossédée de sa conscience et est en quelque sorte hypnotisée par des machines d'*en haut* et par un masque épousant le visage, répondant ainsi à la seule mission de conduire le *camion-météo*. Seules des personnes *programmées* peuvent devenir des « conducteurs ». À l'image de la manipulation de la radioactivité, le pilotage des *camions-météo* ne laisse pas indemne, et quiconque les conduit a de fortes chances d'en mourir. Même Le Grand Kam, personnage important de la série, une fois possédé par un masque de programmation du *réseau*, refusera d'arrêter le camion quand celui-ci menacera Jarri, Koriéné (sa fille), et leurs acolytes dans leur révolte qu'il a lui-même orchestrée contre *ceux d'en haut*.

La menace énergétique du *camion-météo* ne s'arrête pas à la libération d'éclairs verts. Il finit, en cas d'accident, par exploser en un majestueux champignon atomique vert, magnifié dans l'album par la mise en couleurs de Florence Breton. Les personnages en parlent comme d'une *terratechnologie*, que peu de gens

---

<sup>61</sup> *Ibid.*, p.35.

connaissent, et qui ne sera pas plus développée dans le reste de la saga.

Le *camion-météo* est alors une figure fictionnelle qui, par la question de la géo-ingénierie, interroge notre rapport à l'environnement à travers les technologies, et les risques que représentent celles destinées à le manipuler, et qui pourtant, existent bel et bien.

Vincent Perriot est un auteur auquel il tient de déconstruire la manière de faire de la science-fiction aujourd'hui. Nous le voyons à travers son œuvre, pour lui, la science-fiction doit se réinventer pour penser le voyage et l'évolution, en ne les reliant non plus aux machines, mais à la matière vivante :

*« [...] on a oublié la façon dont on peut imaginer grâce à la Terre et au vivant, et je veux transmettre par mes récits une façon d'imaginer grâce au vivant. Je veux donner la force d'imaginer le mélange des matières par le vivant, et non plus par les machines. »<sup>62</sup>*

À travers la construction d'un univers régi par les problématiques environnementales liées à l'accès aux ressources d'eau, l'artiste présente au à la lecteur.rice une société qui amène à se questionner sur le mode de vie de ses habitant.es, et sur leur manière de vivre sous l'autorité. Il met à distance l'acheminement des ressources et

---

<sup>62</sup> Voir entretien en annexe.

leur appropriation par les hautes sphères de la société. Ainsi, le premier album de *Negalyod* questionne sur la provenance des ressources que l'on a à notre disposition, sur notre dépendance aux systèmes politiques pour subvenir à nos besoins, et donc sur la mondialisation.

À travers la figure toute-puissante du *réseau*, l'auteur interroge également notre rapport aux machines :

*« Écrire ces albums était pour moi une manière de questionner mon propre rapport à celles-ci (les machines). Comment sont-elles venues à moi ? À quel moment de ma vie et de ma vie d'artiste ? Comment je les ai senties, d'année en année, prendre une place dans ma vie, jusqu'à avoir une emprise dessus ? Et ensuite, pourquoi je me suis tant habitué à elles ? Qu'est-ce qui fait que dans ma jeunesse, je n'en avais pas besoin pour créer, mais qu'aujourd'hui elles me sont devenues indispensables ? Qu'est-ce qui fait que j'ai besoin de leur attention, de leur regard ? Que j'en ai besoin pour m'informer, pour me distraire, pour exécuter mes tâches administratives ?... Quand j'étais enfant, je n'imaginais pas tout ça. »<sup>63</sup>*

Une problématique à laquelle nous pouvons tous.tes nous identifier, et qui, si elle n'est pas directement une problématique environnementale, en devient une dès lors qu'elle est liée à la

---

<sup>63</sup> Idem.

géo-ingénierie, ou à des problématiques humaines comme notre mode de vie, qui déterminent l'usage des ressources que l'on fait pour préserver nos technologies.

Après la destruction du réseau dans la conclusion de ce premier volet, le second commencera par un cataclysme au cours duquel l'eau contenue dans celui-ci depuis des millénaires se déversera sur le monde, en de telles quantités qu'elle poussera les êtres humains à vivre sur des embarcations flottantes. Jarri, au cours de ce second album, développera même un manque, opposé à sa vie dans le premier opus : celui de ressentir la terre sous ses pieds, après avoir vécu sur l'eau pendant une ellipse narrative de seize ans. L'univers passe ainsi au cours de cette saga par deux problématiques hydro-environnementales bien différentes, mais tout aussi majeures à notre époque : celle de l'assèchement des sols, et celle de la montée des eaux.

*Negalyod* est une œuvre qui contribue à décoloniser l'idée que les ressources terrestres sont inépuisables, et admet l'hypothèse que notre système social comprend de nombreuses failles, et qu'un jour, celui-ci pourrait se retourner contre nous... Si ce n'est pas déjà fait.

À travers ses problématiques environnementales initiales, l'auteur invite à la réflexion sur les problématiques sociales qui en découlent et qui en sont la cause à la fois, en les mettant au cœur de son intrigue. Si les problématiques environnementales peuvent constituer l'univers d'un récit, ce sont leurs conséquences sur les



personnages qui rendent une histoire touchante, par le vecteur de l'identification à ceux-ci.

Projeté.e dans cet univers, le.a lecteur.rice peut ainsi se demander comment il.elle vivrait, interagirait, ou subirait la privation de l'eau courante par ses dirigeants politiques, de même qu'il.elle peut se questionner sur les conditions de vie dans un monde où l'eau n'est plus accessible sur commande, et sous le joug d'une intelligence artificielle toute puissante.

Si dans *Negalyod*, le peuple est prêt à tout pour se rebeller contre l'autorité suprême de ce système hiérarchique qui évoque notre société capitaliste, les citoyen.ne.s d'*en bas* sont impuissant.es face à une autorité qui a pris le contrôle de la ressource primaire essentielle à toute vie, l'eau.

La problématique est réaliste, et la figure fictionnelle du *réseau* convoque ainsi une réflexion sur la question du contrôle des ressources primaires, sur la hiérarchie, et sur la part de pouvoir que nous laissons aux puissant.es de notre société actuelle sur nos vies.

Par toutes les problématiques qu'elle aborde, *Negalyod* est une œuvre riche qui peut rappeler des œuvres de science-fiction qui, au-delà de dénoncer quelque chose ou d'apporter une réflexion précise, ouvrent et nourrissent les imaginaires à de nombreuses réflexions comme *Le Monde d'Edena* [Moebius, 1983-2001] ou *L'Incal* [Alejandro Jodorowski et Moebius, 1981-1988] grâce à l'incertitude de ce qu'elles montrent. À la différence de ses prédécesseurs, Vincent Perriot, lui, emploie le genre essentiellement au service des problématiques environnementales,

mais il ne se garde pas de le briser pour aborder un côté plus spirituel, proche de l'environnement, dans le second album.

Il décolonise ainsi de multiples imaginaires, et propose autant de graines à semer pour tenter de reconquérir ces territoires de l'imaginaire.

## 2.2. Les *distilles* dans *Dune*

Dans *Dune*, roman et classique de la science-fiction écrit par Frank Herbert<sup>64</sup>, le récit convoque une réflexion sur la relation des êtres humains à l'eau à travers *le distille*, une technologie qui permet de récupérer l'eau évacuée du corps pour la recycler, comme seul moyen de perdurer sur une planète désertique.

Arrakis, aussi appelée « Dune » à cause de ses dunes de sable et d'*Épice* à perte de vue, est une terre sèche et aride. Aucun oasis à l'horizon, il y a tout juste assez d'eau pour y entretenir la vie humaine déjà présente.

Toute arrivée de nouveaux.elles habitant.e.s sur cette planète fait instantanément monter le prix de l'eau, ce qui résulte en la mort immédiate des plus pauvres. Contrairement à nous, les

---

<sup>64</sup> *Dune*, Frank Herbert, éditions Robert Laffont, Paris, 1970, traduit de l'anglais par Michel Demuth, 1965.

habitant.e.s d'Arrakis ont alors, depuis des millénaires, développé des techniques pour économiser l'eau de leur planète.

Sur Arrakis, les différentes peuplades ont certaines traditions. Après un repas dans la grande demeure d'Arakeen par exemple, équivalent d'un palais princier sur cette planète, une coutume veut que les invité.e.s, au moment où il.elle.s entrent dans la maison, plongent leurs mains dans un bassin, répandent de l'eau sur le sol, sèchent leurs mains dans un torchon disposé à son bord, et enfin le jettent dans la flaque formée préalablement. Les mendiant.e.s assemblé.es dehors viennent ensuite récolter l'eau des torchons en les essorant après le repas.

Du côté des *Fremen*, cracher devant quelqu'un est une ultime marque de respect, car cet acte est lu comme « faire don de l'humidité de son corps ».

De même, pleurer la mort d'un proche n'est pas habituel. Les larmes sont de l'eau, et aucune eau ne doit être gaspillée. Ainsi, l'acte de Paul, protagoniste, de verser une larme pour avoir tué un *Fremen* qui l'avait défié en duel, est vu comme un cadeau sacré au royaume des ombres : « *Il a donné l'humidité au mort !* »<sup>65</sup> s'exclament les camarades *Fremen* de Jamis, la victime de Paul.

À un autre moment du récit, le docteur Yueh de la Maison Atréides analyse l'attitude de la population locale vis-à-vis d'une culture de vingt dattiers :

---

<sup>65</sup> *Ibid.*, p. 541.

« Ces gens regardent ces arbres et ils pensent : Voici cent d'entre nous. [...] Chacun d'eux requiert une quarantaine de litres d'eau chaque jour. Un homme n'a besoin que de huit litres. Ainsi, chacun de ces palmiers équivaut à cinq hommes. Vingt palmiers. Cent hommes. »<sup>66</sup>

Ainsi, dans *Dune*, l'eau est si rare et précieuse qu'une réaction aussi banale que pleurer la mort d'une personne devient ainsi un gaspillage disproportionné, cracher devient une marque de respect, et les arbres sont vus comme des concurrents pour les ressources d'eau.

Au-delà des traditions, les quelques *low techs* que déploie Frank Herbert dans son univers fictionnel nous intéressent particulièrement. Nous en étudierons la principale ici : les *distilles*.

Recouvrant l'intégralité du corps à l'exception d'une partie du visage, les distilles, vêtement indispensable à la survie dans le désert d'Arrakis, sont des combinaisons pourvues d'un système de recyclage de l'eau.

Ce recyclage consiste à filtrer l'eau des fluides corporels tels que la transpiration, les urines ou les excréments du.e la porteur.se pour les retransformer en eau buvable. Un système peu ragoûtant à première vue, mais ingénieux dans un environnement si hostile aux êtres humains où l'on ne saurait trouver d'eau à son état naturel.

---

<sup>66</sup> *Ibid.*, p.109.

Ces combinaisons sont constituées de trois couches : une pour rafraîchir le corps, et qui laisse passer à son travers la transpiration, et deux autres équipées de fonction d'échange calorique et de récupération de sel. L'eau recyclée circule ensuite pour aboutir dans des poches de récupération, et peut être consommée de nouveau grâce à un tube fixé près du cou. Dans le revêtement des cuisses, ce sont l'urine et les matières fécales qui sont traitées pour suivre un procédé similaire. Sur le visage, un filtre, et sur les narines, un tube, sont positionnés.

La technique de respiration du.e la porteur.se doit aussi être ajustée pour économiser l'eau. Grâce à des systèmes de pompe et un effet osmotique, le distille est une technologie qui ne requiert pas beaucoup d'énergie pour fonctionner : les mouvements du corps comme la marche et la respiration suffisent à activer ses mécanismes.

Selon les confectionneur.ses de distilles, une tenue en bon état permet de ne pas perdre plus d'un dé à coudre d'eau par jour.

Le *distille* est un accessoire fictif qui floute la limite entre humain et ressource. Par le procédé de recyclage des fluides corporels instauré par ce type de vêtements, l'homme, et non plus l'environnement, devient sa propre ressource à exploiter. Cet objet fictionnel amène ainsi à se questionner sur notre relation à l'eau, notre besoin et l'usage que l'on en fait.

Si le roman *Dune* est avant tout une quête initiatique, celle de Paul, héritier de la maison Atréides et élu de la prophétie de *Muad'Dib*, son théâtre désertique pose constamment des questions liées à la survie et au lien à l'environnement. Quand il ne

s'agit pas de livrer bataille contre des guerrier.ère.s du désert ou d'échapper à des vers gargantuesques<sup>67</sup>, celles-ci ont généralement à voir avec l'économie d'eau. L'interaction de l'être humain à son environnement et à son propre corps est centrale dans *Dune*. À la différence de *Negalyod*, qui fait de la problématique environnementale des disponibilités de ressources en eau de la planète une problématique sociale, le roman *Dune*, lui, fait découler cette dernière en une problématique humaine et individuelle, passant d'un enjeu social et sociétal à celui de la survie à son sens primaire.

Frank Herbert crée ainsi une distance avec la relation que l'on a aux ressources d'eau, que l'on connaît en telle abondance dans nos pays occidentaux, contrairement à certaines régions du monde.

Il décolonise ainsi l'imaginaire d'une réserve d'eau inépuisable sur quelque planète que ce soit, et l'imaginaire que s'il n'y a pas d'eau en abondance pour prendre un bain tous les jours, fabriquer des jeans ou abreuver des bovins, la vie est impossible. Si les procédés des habitant.e.s d'Arrakis sont extrêmes, et même si l'on préférerait ne jamais avoir à porter un distille, l'oeuvre a néanmoins le mérite de questionner sur ce dont on a réellement besoin pour vivre au minimum de la consommation possible, et montre des voies pour préserver nos ressources d'eau, très fictionnelles, certes, mais qui

---

<sup>67</sup> Face auxquels, d'ailleurs, il faut prendre conscience de sa manière d'interagir avec le sol en marchant, car la moindre chute de sable peut les avertir d'une présence humaine, et réveiller leur instinct de chasse.

pourraient peut-être, qui sait, inspirer les ingénieur.se.s et inventeur.se.s des générations présentes et futures pour développer des systèmes permettant d'économiser l'eau potable. Publié en 1965, le roman *Dune*, adapté au cinéma pour la deuxième fois<sup>68</sup> de son histoire en 2021, par Denis Villeneuve, n'a rien perdu de la force de son propos écologique avec les années. Les problématiques environnementales de l'œuvre sont toujours d'actualité, et son univers fictionnel, lui, est bien loin de devenir démodé.

---

<sup>68</sup> La deuxième fois aboutie du moins, car le roman a fait l'objet de plusieurs ambitions d'adaptation qui n'ont jamais abouti, parmi lesquelles notamment, celle du célèbre scénariste Alejandro Jodorowski en 1975, avec Moebius au storyboard.

### 3. La personnification et l'animisme dans l'univers de Hayao Miyazaki

Dans l'idée de décoloniser l'imaginaire d'une prétendue frontière entre être humain et « nature », nous allons une nouvelle fois nous attarder sur l'œuvre d'Hayao Miyazaki, qui interroge la relation des êtres humains aux non-humains dans plusieurs de ses films d'animation.

Si les œuvres précédemment analysées convoquent essentiellement les problématiques environnementales à travers leur *worldbuilding*, il est maintenant intéressant de se pencher sur l'étude d'un autre procédé narratif : celui de la personnification, et la manière dont le réalisateur l'explore.

Dans l'œuvre d'Hayao Miyazaki, on retrouve nombre de personnages qui sont des animaux, des objets, des éléments, ou des créatures merveilleuses. L'animisme est omniprésent au sein de l'univers de Miyazaki, qui parvient à intégrer des non-humains à ses histoires en tant que personnages. Cette volonté d'animer *l'autre* découle certainement de l'héritage du Shintoïsme, ensemble de croyances très répandues dans la culture japonaise, et parmi lesquelles on retrouve les *kamis*, des entités entre esprits et



divinités, que l'artiste réinvente de plusieurs manières à travers ses différents films.

Si à travers ses personnages, l'artiste aborde moins de problématiques environnementales qu'à travers la construction de ses univers, ceux-ci ont une force tout autre, celle de mettre en scène l'environnement lui-même par le biais du merveilleux pour nourrir les imaginaires.

Nous verrons donc à travers cette partie comment le réalisateur de renom personnifie trois éléments en trois personnages de trois récits : Calcifer, le feu de cheminée dans *Le château ambulante* [2004], Haku, l'esprit de la rivière dans *Le voyage de Chihiro* [2001], et enfin le *dieu-cerf*, la divinité qui incarne *la Forêt* dans *Princesse Mononoke* [1997].

### 3.1. Les *kamis*, animisme shintoïste

L'animisme porte la croyance que les êtres vivants, les éléments et les objets sont animés par une force vitale, que l'on appelle « esprit » ou « âme ». Le Shintoïsme est une voie spirituelle rassemblant plusieurs croyances datant de l'ancien Japon, et qui emprunte à la fois aux croyances polythéistes et animistes. Il constitue la croyance la plus répandue dans ce pays.

Dans le Shintoïsme, les *kamis* sont les esprits qui incarnent des éléments de l'environnement, des animaux, des forces créatrices de l'univers, des personnes décédées, et bien d'autres. Parmi les premiers *kamis* vénérés au Japon sont apparus les *kamis* du riz, de la pluie et des sols. En somme, ce sont des esprits qui animent les non-humains de la même façon que les humains<sup>69</sup>.

Pour Philippe Descola, le principal contraste entre le naturalisme et l'animisme réside en ce que le naturalisme présente une continuité physique entre humains et non-humains, mais pas de continuité spirituelle, tandis que l'animisme présente une

---

<sup>69</sup> À ce titre, on peut notamment citer la figure des *Noiraudes* (*Susuwatari* en japonais), incarnant des boules de suie enchantées dans *Mon Voisin Totoro* et *Le Voyage de Chibiro*.

continuité spirituelle entre les humains et les non-humains, mais pas de continuité physique.

Les *kamis*, prépondérants dans la culture japonaise, sont une conception animiste. Pas étonnant alors que l'animisme ne soit pas si loin des valeurs de Miyazaki. La culture japonaise a une conception des non-humains différente de la nôtre, et l'idée-même d'animer, au sens d'*animus*<sup>70</sup>, les objets et les composantes du monde, porte un imaginaire infiniment riche dans le domaine du merveilleux, genre auquel le célèbre réalisateur excelle.

## 3.2. Les éléments : Calcifer le feu de cheminée, Haku la rivière et *Le Grand Esprit de la Forêt*

Pour justifier la question de l'animisme au sein de l'oeuvre de Miyazaki, nous allons à présent nous pencher sur trois personnages, dont chacun incarne un élément de l'environnement : Calcifer, le feu de cheminée dans *Le château ambulant*, Haku,

---

<sup>70</sup> *Animus*, en latin, signifie « âme », « esprit ».

l'esprit de la rivière dans *Le voyage de Chibiro*, et enfin le dieu-cerf, la divinité qui incarne la forêt dans *Princesse Mononoke*.

Dans *Le Château Ambulant*<sup>71</sup>, Calcifer, le feu de cheminée du château, a tout d'un personnage mémorable. Calcifer fonctionne comme une sorte de moteur qui fait avancer le château ambulant. Quand Calcifer parle, il arbore toujours de grandes expressions, à la fois « faciales » et corporelles, soutenues par sa voix comique - et bien souvent, d'une musique qui l'est tout autant. Il est coquin et n'obéit qu'à son maître, jusqu'à l'arrivée de la protagoniste, Sophie, au château, du moins.

Calcifer est une flamme. Son visage n'est constitué que de deux yeux et d'une bouche dénuée de dents. Au gré de ses émotions, ses yeux s'agrandissent, se plissent, s'écarquillent, ou bien s'écartent, et parfois même, se déplacent sur son visage. Sa bouche, elle, change de taille et de forme sans contraintes anatomiques. Elle est remplie de flammes qui changent d'intensité, de forme et de couleurs, et qui parfois se diffusent à l'extérieur de son corps, rappelant un dragon qui « crache » du feu.

Son corps est la continuité de la flamme qui constitue sa tête, à laquelle s'ajoutent des pattes de feu. Calcifer ayant besoin des mêmes ressources que n'importe quel feu pour brûler, on voit rarement son corps en entier. Il est, pendant la majeure partie du film, dans la cheminée du château, dans laquelle il émerge seulement de bûches.

---

<sup>71</sup> Hayao Miyazaki, *Le Château Ambulant*, Tokyo, Studio Ghibli, 2004?, 119 minutes.

L'immatérialité de son corps n'est qu'une possibilité de plus pour le studio d'animation d'expérimenter une autre manière de montrer les émotions d'un personnage : celui de la déformation. C'est quelque chose que l'on voit souvent dans l'œuvre de Miyazaki, il arrive que les cheveux de ses personnages se hérissent lorsque ceux-ci sont en colère, par exemple. Dans le cas de Calcifer, c'est son corps tout entier qui est une masse abstraite ne demandant qu'à se déformer sous la tutelle du Studio Ghibli.

Comme tout personnage, Calcifer a ses qualités, mais surtout ses défauts, qui lui permettent des ressorts comiques. Lors de sa première rencontre avec Sophie dans le film, lorsque cette dernière commence à somnoler devant lui lors de sa première visite au *château ambulante*, Calcifer se présente : « *Moi, c'est Calcifer ! Je suis le démon du feu !* », d'une voix comique et maladroitement, émergeant de sous deux bûches et laissant dépasser seulement son visage et ses deux pattes de feu avec un regard naïf. Ses yeux ronds, sa bouche grande ouverte et la musique légère en fond ajoutent au comique de la scène. Calcifer est égoïste au premier abord, et n'agit que pour ses intérêts, mais il se liera rapidement d'amitié avec le personnage de Sophie et l'aidera dans sa quête. Le décalage entre son orgueil et sa bienveillance le rend particulièrement attachant. Il est également très comique : lorsque les autres personnages cuisinent, il dévore avec appétence les immangeables comme les coquilles d'œufs. Le fait improbable que le personnage de Calcifer soit un feu de cheminée participe à autant d'innovation dans son écriture et son animation.

Dans *Le voyage de Chihiro*<sup>72</sup>, Hayao Miyazaki personnifie un autre élément à travers un de ses personnages. Il s'agit de l'eau. Cette fois, l'élément prend l'apparence d'un adolescent humain : le personnage de Haku. Nous l'apprenons à la fin de l'histoire, Haku est en réalité *l'esprit* d'une rivière. Haku vient en aide à Chihiro dès le début du récit, lorsque celle-ci arrive dans *le monde des esprits*, car il la connaît de plusieurs années auparavant, du moment où elle tomba « à l'intérieur de lui ».

Le pan du monde des esprits dans lequel se déroule l'histoire est un palais des bains. Le rapport de l'univers à l'eau est omniprésent dans ce film. Il se manifeste à travers plusieurs figures : les bains du palais, l'esprit putride de la grande rivière, le personnage de Haku, la pluie abondante dans certaines scènes, ou encore le train dont les rails sont immergés sous la surface de la mer, dans lequel Chihiro monte jusqu'à l'arrêt « *fond de l'étang* ».

*Le palais des bains* appartient à la sorcière Yubaba. Toutes les âmes qui souhaitent y travailler doivent signer un contrat avec elle et accepter de renoncer à leur nom. Avec le temps, les travailleurs se finissent même par oublier leur propre identité.

Le personnage de Haku, servant Yubaba depuis longtemps, a ainsi oublié son véritable nom, de même que le fait qu'il était une rivière. Il se souvient en revanche très bien de Chihiro, qu'il a le sentiment d'avoir déjà rencontrée, bien qu'il n'en garde qu'un

---

<sup>72</sup> Hayao Miyazaki, *Le Voyage de Chihiro*, Tokyo, Studio Ghibli, 2001, 124 minutes.

infime souvenir. Étant donné que nous ne connaissons la véritable identité du personnage qu'au terme du récit, un mystère autour de son passé et de son identité plane au-dessus de lui. On suppose rapidement que sa relation à Chihiro est la clef de ce mystère.

Ce mystère est renforcé par la personnalité ambivalente du personnage. Si Haku fait office de bienfaiteur à l'héroïne dès lors qu'elle arrive dans le monde des esprits, il se montre sous un visage froid et autoritaire lorsqu'il exerce son travail. Haku est aussi un personnage qui se métamorphose physiquement : tantôt il est un humain, tantôt il est un dragon. Sous sa forme de *ryu*<sup>73</sup>, il reste entièrement muet, à tel point que l'on ignore s'il est encore conscient, s'il est bien lui, etc. De plus, les deux fois où nous le rencontrons avec l'héroïne sous cette forme, soit il vole, soit il se bat, soit il est blessé et ensanglanté. « Bestialité » est le mot qui nous vient le plus rapidement à l'esprit lorsqu'on le voit sous cette forme, et son *design* à tête de loup le soutient. Dans ces moments, on peut ainsi se questionner sur la conscience de la personne et de l'animal.

Nous apprenons plus tard qu'il est également l'apprenti de Yubaba, l'antagoniste du récit, ce qui nous amène aussi à nous interroger sur sa position vis-à-vis de Chihiro et des autres personnages, ainsi que son but. Par tous ces moyens visant à brouiller notre jugement du personnage, l'auteur nous amène vers des interprétations contradictoires à propos de l'identité, de la personnalité, et du passé de celui-ci. Tantôt on croit que Haku est

---

<sup>73</sup> *Ryu* : dragon de la mythologie japonaise.

l'allié de Chihiro, tantôt qu'il est son ennemi. Ce procédé questionne sur la conscience et l'identité d'un personnage, et met également l'humain et l'animal sur le même plan *via* la transformation de l'un en l'autre, ce qui découle de questionnements et de valeurs propres à l'animisme.

La romance que Miyazaki installe entre les deux protagonistes participe également de la personnification de cet élément. Durant le film, Tamaji et Zeniba font explicitement allusion à l'amour entre les deux jeunes âmes, qui ne démentent jamais les commentaires, malgré tout leur sérieux. De même que Sôsuke à l'égard de Ponyo<sup>74</sup>, la jeune humaine ne change aucunement d'attitude vis-à-vis de Haku lorsqu'il est sous sa forme de dragon.

Comme nous l'avons dit plus haut, à la fin de l'histoire, Chihiro perce le mystère de l'identité de cet esprit : « *Kobaku ! Ton vrai nom est Kobaku !* ». Haku, recouvrant sa forme humaine alors qu'il était transformé en dragon, s'exclame avec joie : « *Comment aurais-je pu oublier le moment où tu es tombée au fond de moi ? Tu t'es penchée pour récupérer ta chaussure !* », ce à quoi la protagoniste répond : « *Oui, et tu m'as emmenée dans tes bras vers le quai pour que je puisse reprendre pieds... Oh, quelle joie !* ».

De même que celui de Ponyo et Sôsuke dans *Ponyo sur la falaise* qui conte un amour entre deux enfants, l'un humain, l'autre non-humain, l'attraction des deux personnages dans *Le Voyage de*

---

<sup>74</sup> Hayao Miyazaki, *Ponyo sur la falaise*, Tokyo, Studio Ghibli, 2008, 100 minutes.



*Chibiro* n'est soumis à aucune barrière physique. C'est un amour profondément spirituel.

Haku promet que maintenant qu'il se souvient de son identité, il peut « retourner dans son monde à lui », et qu'ils se recroiseront alors un jour, Chihiro et lui. Cette conclusion nous amène à une autre intrigue : sous quelle forme se recroiseront alors les deux personnages ?

Tantôt la rivière Kohaku prend la forme d'un adolescent, tantôt celle d'un dragon, tantôt celle d'une rivière. Peu importe, la rivière Kohaku est *âme*, la rivière Kohaku est *esprit*, de même que toutes les rivières du monde.

Dans *Princesse Mononoke*<sup>75</sup>, c'est la végétation qui tient une place centrale dans l'univers, et cette fois, au-delà du statut de personnage, c'est la position d'entité qu'elle adopte dans la mythologie miyazakienne.

L'histoire commence ainsi :

*« Jadis, les hommes tuèrent le Grand Esprit de la Forêt. Qu'avait donc fait ce dieu-cerf, à la tête humaine et au corps de bête, ses bois comme des troncs d'arbres immenses pour mériter d'être ainsi assassiné ? »*<sup>76</sup>

---

<sup>75</sup> Hayao Miyazaki, *Princesse Mononoke*, Tokyo, Studio Ghibli, 1997, 136 minutes.

<sup>76</sup> *Ibid.*

Dans cette introduction, nous pouvons identifier deux types de personnifications de la forêt. La première est « *la Forêt* », avec son « F » majuscule, comme le « D » de « *Dieu* ». La majuscule au début du mot lui confère une forme de toute-puissance vénérable. *La Forêt* a la toute-puissance, donc une identité, et une forme de conscience en dehors de la compréhension humaine.

On peut ensuite se questionner sur le sens même du mot « forêt ». Ici, le terme englobe à la fois la végétation, les animaux, mais aussi les esprits qu'elle abrite. C'est un écosystème, et plus encore, car il s'étend aussi à la dimension spirituelle.

Le déterminant « la » pose également la question des limites de ce qualificatif : Est-elle la forêt la plus importante du monde ? Est-elle la dernière forêt du monde ? S'étend-t-elle sur le monde entier ? Toutes les forêts du monde font-elles partie de "*la Forêt*" ?... » Autant de questions qui rendent cette représentation d'un simple mot mystique.

La seconde personnification de cette forêt est *le dieu-cerf*. Il s'agit d'une entité merveilleuse, qui, narrativement parlant, fait office de figure allégorique de ce lieu, et en fait un personnage. Ce « *Grand Esprit de la Forêt* » porte l'idée-même que cet environnement végétal est conscient et sentient. En prenant la forme d'un personnage - ici le dieu-cerf - les émotions de cette forêt peuvent être directement exprimées *via* celui-ci.

Esthétiquement, le dieu-cerf est un mélange entre plusieurs animaux : il a un corps s'apparentant à celui d'un cerf à poils très

longs, il a des pattes qui ressemblent à la fois à celles d'un rhinocéros et d'une autruche, et enfin, il a un visage qui rappelle autant celui d'un être humain que celui d'un babouin.

Son visage reste d'ailleurs le plus souvent inexpressif. On ne lui voit guère trop d'émotions durant le film, hormis qu'il arbore toujours un immense regard perçant et un léger sourire. Cela lui donne un air aussi paisible qu'impitoyable.

Si, contrairement à Calcifer ou à Haku, le Grand Esprit de la Forêt de *Princesse Mononoke* n'est pas un personnage très expressif, cela n'enlève pas sa capacité empathique. On ne le voit que peu de fois durant le film, mais on suppose que l'évolution de sa condition au cours du récit est parallèle à celle de la Forêt.

Tué puis décapité par Dame Eboshi à la fin du film, *le dieu-cerf* est un martyr dont la souffrance physique représente le mal infligé par la civilisation humaine - ici représentée par le peuple *des forges de Tatara* - à l'environnement.

Pourtant, il ne prétend guère représenter « la Nature » dans son entièreté. Il représente une forêt précise, un biotope. Cette représentation du mal-être environnemental s'étend d'ailleurs aux autres *esprits* de l'univers, tels que Nogo le dieu-sanglier ou Moro la déesse-louve, victimes d'un maléfice qui putréfie leur corps et les transforme en démons qui sèment la mort. Cette dégradation de leur condition physique peut être interprétée comme une représentation métaphorique de l'extinction de leurs espèces, causées par la civilisation humaine, qu'ici, la princesse et Ashitaka affrontent.

Si nous devons tirer une leçon artistique de l'analyse de ces personnages d'Hayao Miyazaki pour déconstruire le naturalisme tel que Philippe Descola le définit, c'est que nous pouvons - voire, devrions - créer des personnages à partir de tous types d'êtres.

C'est là la force animiste de Miyazaki et une des causes de la richesse de son univers. L'artiste ne fait aucune discrimination entre humains et non-humains. Que ce soit une flamme, une rivière, ou un écosystème forestier, il met toutes les âmes au même niveau, quelle que soit leur physicalité, et ce, en en faisant des personnages. Dans un récit, tout ce qui est perçu comme un personnage est *de facto* perçu comme ayant une identité, une conscience et une *âme*.

En animant ces êtres si différents de nous et parfois considérés comme des « objets » dans notre culture - ainsi dépossédés de toute âme et de conscience -, et en leur insufflant un comportement, un langage et des tics humains, les films d'animation de Miyazaki invitent le.e spectateur.rice à l'identification, à l'admiration, ou au sentiment d'empathie vis-à-vis d'eux, et ainsi à se prendre d'affection pour eux, afin d'envisager ces non-humains comme des personnes à part entière.

Cette identification de soi à *l'autre*, rendue possible par la capacité d'un.e spectateur.rice à projeter la fiction sur la réalité, est similaire à ce que font les Achuars dans leurs rêves lorsqu'ils se retrouvent

dans leur forme d'âme sur le même plan que les animaux et les végétaux.

À défaut d'utiliser les rêves pour communiquer avec les âmes des non-humains en Occident, c'est la fiction qui peut créer un lien spirituel entre eux et nous (d'une façon très différente des Achuars bien sûr), et c'est ce genre de récits et de personnages qui peuvent interroger notre perception naturaliste de la réalité.

Cela peut ainsi initier des réflexions sur la conscience, les sentiments, et la souffrance des non-humains dans notre monde. Il s'agit-là de réflexions essentielles pour cesser de concevoir les non-humains (animaux, végétaux, écosystèmes,...) comme des « ressources » ayant pour seule vocation d'être exploitées par l'humanité.

Hayao Miyazaki décolonise ainsi, par le procédé narratif de la personnification, l'idée que les non-humains, et notamment ici les éléments, sont dénués de conscience, et convoque une réflexion sur les émotions et les sentiments des non-humains, et met à distance nos interactions avec eux.

## Conclusion de la première partie

Métamorphoser notre relation à la Terre est un enjeu majeur de notre temps compte-tenu des conséquences écologiques que notre relation actuelle à cette dernière a engendrées.

Dans le récit, métamorphoser notre relation à la Terre, c'est décoloniser de multiples imaginaires : celui que les ressources du système-Terre sont illimitées, celui que notre société capitaliste trouvera toujours un moyen pour que tout le monde ait accès aux ressources équitablement, celui que les êtres présents dans l'environnement que l'on détruit n'ont aucune conscience,... Décoloniser les imaginaires, c'est aussi inviter à penser autrement : réinventer le mot « effondrement », réinventer la science-fiction, réinventer notre relation aux non-humains,... Enfin, décoloniser les imaginaires, c'est poser des questions, convoquer la réflexion, et inspirer les lecteur.rice.s pour la société de demain : quelles architectures bâtirons-nous pour mieux vivre dans un environnement hostile, quels modes de cultures entreprendrons-nous pour nous nourrir, quelles *low techs* développerons-nous pour économiser les ressources de notre Terre ?...

Situer un récit dans un univers où la végétation peine à repousser, pour poser la question de notre relation à

l'environnement, aux cultures et à l'alimentation, *designer* des technologies pour mettre à distance la relation de notre société aux ressources, l'usage qu'on en fait et la mondialisation pour initier une réflexion dessus, ou personnifier les non-humains pour envisager ce qui nous entoure différemment, sont quelques procédés narratifs qui permettent de convoquer une réflexion chez le.a lecteur.rice-spectateur.rice sur notre relation à la biodiversité, et sur la société de demain en rapport avec celle-ci.

Métamorphoser notre relation à la Terre sera inévitable dans le futur, avec ou sans la civilisation telle qu'on la connaît. L'un des premiers combats à mener se joue sur le terrain des récits, qui peuvent montrer, ou faire imaginer des voies à suivre pour que la société de demain vive en accord avec son environnement, en gaspillant moins, et en cessant de concevoir tous les êtres qui ne sont pas humains, tels que les animaux - qui seront au centre de la partie à suivre -, comme une ressource à exploiter. Rappelons les mots de Pablo Servigne et Raphaël Stevens :

*« Les initiatives de transition ont remarquablement bien compris que la bataille (et l'effort à faire) se situe sur le terrain de l'imaginaire et du storytelling (l'art de raconter des histoires). En effet, chaque culture et chaque génération se raconte sa propre histoire. Les récits véhiculent les interprétations des événements historiques, les légendes et les mythes qui nous aident à comprendre comment notre monde est agencé et comment il pourrait être délibérément*

*ajusté ou transformé. Les récits font naître des identités collectives, formant ainsi des communautés de destins. »<sup>77</sup>*

## **Deuxième partie :**

# **Redonner sa valeur à la vie animale**

---

<sup>77</sup> *Op. cit.* à la note 12, p.217.



*« Une poule, en temps de guerre, c'est elle qui fait vivre toute ta famille. Ta vie dépend d'elle, tu la respectes, tu la brosses, tu prends soin d'elle, tu la vénères. »*

- Adrien Vermont<sup>78</sup>

En 40 ans, 60 à 70% de la vie sauvage sur Terre ont disparu<sup>79</sup>. Les espèces animales à l'état sauvage sont essentielles à la préservation de la vie sur Terre, au maintien de la température terrestre et à la protection des écosystèmes *via* le principe du réseau alimentaire. Que ce soit pour polliniser les fleurs, pour réguler les populations d'espèces, ou pour nourrir les sols par leur décomposition, toutes les espèces animales et végétales ont un rôle à jouer dans le bon fonctionnement de la biosphère.

Ce sont les interactions entre espèces animales, végétales, et avec les éléments entre eux qui forment un écosystème. Au-delà de la dimension éthique et morale, la disparition des espèces animales présente des risques incommensurables pour l'humanité car un

---

<sup>78</sup> Un entretien réalisé avec l'artiste est lisible en annexe.

<sup>79</sup> Aurélien Barreau, *Le plus grand défi de l'histoire de l'humanité. Face à la catastrophe écologique et sociale*, Michel Lafon, 2020, p.55.

écosystème, comme tout système, risque de s'effondrer dans son entièreté dès que l'un de ses constituants disparaît<sup>80</sup>.

Selon la conception naturaliste, les animaux font partie de ce qu'on appelle « la nature ». Ces êtres non-humains sont discriminés par notre société - c'est ce que l'on appelle du spécisme<sup>81</sup> -, et constituent des victimes majeures de l'Anthropocène.

D'après la somme de nombreuses études scientifiques menées sur l'extinction des espèces vivantes, sur toute la masse des espèces animales qui peuplent la planète aujourd'hui, la population d'animaux sauvages représenterait seulement 4% de celle-ci. Du reste, les êtres humains occupent 36%, et 60% de cette masse totale représente celle des animaux d'élevage et domestiques, destinés à nourrir et à divertir notre espèce.

---

<sup>80</sup> L'extinction d'une espèce entraîne inéluctablement des conséquences sur les autres espèces en interaction directe ou indirecte avec elle, puis ces conséquences affectent à leur tour d'autres organismes, et par un effet de cascade, résultent en l'effondrement partiel ou total de ce système. Des écosystèmes entiers peuvent ainsi être anéantis en résultat de la disparition d'une seule espèce. Voir Pablo Servigne et Raphaël Stevens, *Comment tout peut s'effondrer. Petit manuel de collapsologie à l'usage des générations présentes*, p.78.

<sup>81</sup> Spécisme : « *Vision du monde postulant une hiérarchie entre les espèces animales et, en particulier, la supériorité de l'être humain sur les animaux.* »

Source : Dictionnaire Larousse en ligne,

<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/sp%C3%A9cisme/18830>  
consulté le 25 août 2022.

Selon bon nombre de spécialistes, nous sommes d'ors et déjà entrés dans la sixième extinction de masse de la vie sur Terre. Il s'agit là d'un phénomène précipité à une vitesse sans équivalent dans l'histoire de notre planète, puisque le taux d'extinction des espèces est - au moins - mille fois supérieur à la moyenne géologique<sup>82</sup>. Cette multiplication du taux corrèle avec le début de l'Anthropocène, et tend à s'accroître par les réactions en cascade qui résultent de ces extinctions.

Les animaux, quand ils ne sont pas au bord de l'extinction, sont « produits » à la chaîne afin de nous nourrir, de nous vêtir, de nous divertir, ou d'enjoliver notre quotidien par les matières fantastiques qui peuvent être extraites de leurs corps comme la viande, l'huile, la graisse, la peau, la fourrure, l'ivoire, et bien d'autres fantaisies qui ne tiennent qu'à la limite et la cruauté de l'imagination humaine. L'Animal n'est plus considéré aujourd'hui que comme une ressource pour la société humaine : les animaux utiles sont « élevés » intensivement, dénués d'activité et souvent privés de la lumière du jour tout au long de leur vie, tandis que les autres, à l'état sauvage, s'éteignent petit à petit avec le reste de la biodiversité.

De plus et pas des moindres, l'élevage de bétail est le secteur d'activité humaine émettant le plus de gaz à effet de serre dans le monde<sup>83</sup>.

---

<sup>82</sup> *Op. cit.* à la note 80, p.77.

<sup>83</sup> *Op. cit.* à la note 79, p.35.

Les animaux sont aujourd'hui réduits en des aliments bon marché, faciles à cuisiner et accessibles pour une misère : steaks, rillettes, escalopes, pâté, nuggets, ..

Alors que manger un animal, à son sens primaire, primitif, et lui-même animal, est un acte éprouvant qui demande un effort intense : de pister, de localiser pour rencontrer l'animal, de parvenir à prendre la vie de cette créature souvent plus forte que soi physiquement, puis de la transporter jusqu'à chez soi, de la dépecer de sa chair, d'en séparer les tendons, les muscles et les os avec toutes sortes d'outils fabriqués à cet effet, et enfin de la préparer d'une certaine manière, de la conserver et de la consommer en un certain temps pour éviter la propagation de certaines bactéries qui peuvent être mortelles, et d'en honorer chaque parcelle (viande, peau, fourrure) pour ne rien perdre de son effort prodigué ; aujourd'hui, manger un animal est l'acte le plus facile et socio-instinctif qui soit.

La pratique du carnisme a largement été renforcée par le capitalisme. La culture capitaliste porte avec elle celle de la consommation : le facile, le pas cher, l'abondance.

L'acte de manger un animal est victime de ce schéma consumériste. Il devient alors l'acte de manger des animaux facilement, donc sans effort ; l'acte de manger des animaux pas chers, donc dont la vie ne coûte rien ; et enfin, l'acte de manger des animaux en abondance, pour manger plus d'animaux que nécessaire ; et en faire produire tout autant plus.

Nous nous retrouvons ainsi dans une société où un sandwich jambon-beurre est plus facile à trouver qu'un sandwich au houmous ou à la courgette.

Par cette hyper-commercialisation, l'Animal devient ainsi « viande », l'Animal est ainsi « aliment destiné à être consommé », l'Animal est ainsi une ressource dénuée de conscience, d'âme, et que l'on croit acceptable de manger, et qu'au-delà de ça, on croit même nécessaire de manger en grande quantité.

Les animaux d'élevage ne sont ainsi plus des animaux, ils sont « viande ».

Cette culture de la consommation de viande, comme tout ce qui est marqué de l'empreinte du capitalisme, a tellement aliéné les populations des pays développés que plus grand monde ne sait se nourrir autrement. On peut alors dire que notre alimentation a elle aussi été colonisée, et les animaux de la Terre en sont les victimes directes et indirectes.

Tout comme notre relation à l'environnement, celle à cet autre pan de la biodiversité que sont les animaux est à métamorphoser aujourd'hui.

La vie animale doit être préservée, et surtout, elle ne doit plus être considérée comme une ressource exploitable au nom du divertissement, de la mode ou des cosmétiques, comme un aliment bon marché ou comme un objet de décoration. Elle doit être considérée comme la vie qu'elle est.

L'animal est vivant, conscient, pense et souffre, et sa vie doit, comme celle de tout être humain, être reconnue à sa juste valeur. La vie animale doit recouvrer ses lettres d'or, retrouver sa caractéristique précieuse - et non pas seulement en tant que ressource rare -, voire même, être sacralisée.

Nous verrons donc dans cette partie comment les auteur.es de récits fictionnels, notamment dans le champ du manga, abordent-il.elles la question de notre relation au règne animal et à l'alimentation à travers leur *worldbuilding*, leurs personnages, voire même parfois à travers des espèces issues de leur imaginaire.

Nous questionnerons dans un premier temps la représentation du modèle alimentaire carné dans les mangas, et plus particulièrement dans le manga à destination des adolescents qui peut constituer un modèle censé inculquer des valeurs « viriles » que nous mettrons en relation avec le mode de pensée patriarcal, puis nous nous intéresserons à des oeuvres qui tentent d'interroger notre modèle alimentaire à travers les règles qui régissent leur univers. Enfin, nous nous pencherons sur quelques personnages qui, par leur relation aux non-humains, peuvent constituer des nouveaux modèles d'individus pour les générations futures, en accord avec les besoins écologiques et éthiques de notre époque.

# 1. Le carnisme dans les codes du shônen manga

Le carnisme est un phénomène largement encouragé par le patriarcat, qui contribue à perpétuer le mythe que manger de la viande est synonyme de virilité<sup>84</sup>.

Dans le *shônen manga* - qui, nous le rappelons, signifie littéralement « manga pour jeunes garçons » -, le mythe de la viande qui rend fort n'est pas en reste : Son Goku [*Dragon Ball*, Akira Toriyama, 1984-1995<sup>85</sup>], Monkey D. Luffy [*One piece*, Eiichiro Oda, 1997-aujourd'hui<sup>86</sup>], Naruto Uzumaki [*Naruto*, Masashi Kishimoto, 1999-2014<sup>87</sup>],... les héros de *shônen* en mangent, et certains en raffolent.

Le carnisme est rarement remis en question par les auteur.es dans les récits. Banquets, barbecues et karaokés sont

---

<sup>84</sup> Pierre Bourdieu, *La domination masculine*, Paris, Éditions du Seuil, 1998.

<sup>85</sup> Akira Toriyama, *Dragon Ball*, 1984-1995, Tokyo, Shueisha, 42 volumes.

<sup>86</sup> Eiichiro Oda, *One Piece*, en cours depuis 1997, Tokyo, Shueisha, 102 volumes.

<sup>87</sup> Masashi Kishimoto, *Naruto*, 1999-2014, Tokyo, Shueisha, 72 volumes.

autant de prétextes dont les Japonais.ses raffolent pour faire de la consommation de viande un événement social. Les scènes de repas sont parmi les plus conviviales, ou au contraire les plus intimistes, et sont en général utilisées pour mettre en lumière des moments de complicité entre les personnages. Elles véhiculent rarement une réflexion sur elles-mêmes, et sont plutôt reléguées au rang d'outil de mise en scène pour dynamiser un dialogue ou pour faire passer des informations sur la suite du récit. Elles servent aussi à aérer les récits, à marquer une pause dans leur narration, particulièrement dans des récits d'action aussi denses que ceux de type *shônen nekketsu*.

Selon un motif narratif récurrent du *shônen manga*, ces scènes apparaissent souvent entre deux conflits : les héros surmontent de rudes épreuves ensemble, et se récompensent autour d'un bon repas qu'ils partagent.

Ainsi, Luffy le pirate se fait inviter à un banquet à chaque fois qu'il délivre une île d'un souverain tyrannique, Naruto le *shinobi* retrouve ses mentors au restaurant « *Ramen d'Ichiraku* » entre deux missions, et Son Goku le combattant *saiyen* terrorise maître Kaïo en engloutissant un buffet entre chaque entraînement.

Les repas représentés dans ces « mangas pour adolescents » sont le plus souvent des repas carnés. L'aliénation à ce type d'alimentation est telle que même l'imaginaire des artistes est mis à mal pour concevoir des représentations de plats végétariens. D'un point de vue graphique, il faut reconnaître qu'une pièce de viande luisante est bien plus appétissante qu'un porridge de quinoa, et



culturellement, nous avons, faute d'éducation, du mal à concevoir comment nous nourrir autrement. Représenter un délicieux banquet végétarien n'est alors pas aussi facile qu'un buffet carné, à moins d'être à la fois mangaka et fin.e cuisinier, et constitue un véritable défi artistique à relever.

Dans les mangas, il existe même le motif d'une pièce de viande représentant grossièrement « de la viande » sous la forme la plus caricaturale qui soit. Ce motif a colonisé les imaginaires à tel point qu'on le voit repris dans nombre d'œuvres, alors même que la viande qu'il représente n'existe pas dans la réalité. Il s'agit de la « *manga niku* », littéralement « viande des mangas », représentation graphique d'une sorte de pavé de viande cylindrique avec un os qui ressort de chaque côté. Cette figure caractérise bien le terme de « viande » et tout ce qu'il implique. Toriko [*Toriko*, Mitsutoshi Shimabukuro, 2008-2016<sup>88</sup>], héros de *shōnen nekketsu*, lui, vit dans un univers fantasmagorique où chaque animal est un savoureux mets destiné à être mangé. Ce *gourmet* colossal parcourt le monde à la recherche des plus grands délices de la planète afin de composer son *menu parfait*, qui implique pour cela de chasser des créatures merveilleuses rarissimes à l'aide de ses seules mains, dotées du pouvoir de la fourchette et du couteau. Cerise sur le bifteck, l'ingrédient ultime que recherche le héros s'appelle « Dieu ».

---

<sup>88</sup> Mitsutoshi Shimabukuro, *Toriko*, 2008-2016, Tokyo, Shueisha, 43 volumes.

Dans cette partie, nous verrons comment l'alimentation carnée, le mot « viande », le mythe patriarcal de l'homme fort et le fantasme de la chasse ont colonisé le paysage du manga pour adolescents.

Nous tenterons ensuite de dégager des pistes sur les moyens de décoloniser ces imaginaires, afin de ne pas contribuer davantage à encourager la banalisation d'un modèle alimentaire écocide et spéciste qui constitue le majoritaire de notre civilisation : le modèle alimentaire carniste.

## 1.1. À la préhistoire du manga : la « viande des mangas »

La « viande des mangas » ou « *manga niku* »...

Cette pièce de viande est un motif que l'on retrouve dans de nombreux mangas, à tel point qu'elle est désormais appelée « viande des mangas » (« *manga niku* » en japonais).

Cette pièce de viande, qui peut ressembler grossièrement à un gigot d'agneau avec un os qui dépasse de chaque côté, est un motif inventé dans les *cartoons* japonais pour représenter la viande. Pourtant, elle n'existe ni chez l'animal ni dans la gastronomie japonaise.

Sa première apparition date de la série d'animation *Hajime Ningen Gyatoruzu* (ou « *First human Giatrus* » en anglais) diffusée entre 1974 et 1976 au Japon<sup>89</sup>, et adaptée du manga *Gyatoruzu* de Shunji Sonoyama qui fût publié entre 1965 et 1975 dans le *Weekly Manga Sunday*<sup>90</sup>. *Gyatoruzu* est un *gag manga*<sup>91</sup> dont le récit se déroule à l'âge de pierre. Au cours de ses

---

<sup>89</sup> Shunji Sonoyama, *Hajime Ningen Gyatoruz*, 1974-1976, Tokyo, Studios Tokyo Movie Shinsha, 77 épisodes.

<sup>90</sup> Shunji Sonoyama, *Gyatoruzu*, 1965-1975, Tokyo, Jitsugyo no Nihon Sha, 9 volumes.

<sup>91</sup> Manga humoristique.

aventures d'homme de cromagnon, le héros parvient à obtenir et cuire un morceau de mammouth. La fameuse pièce qu'il prépare alors ressemble finalement à une sorte de gros cylindre de viande orné d'un bout d'os qui dépasse à chacune de ses deux bases.

Cette représentation du morceau de mammouth apparue dans *Gyâtoruzu* comme un ressort humoristique a traversé les âges jusqu'au nôtre pour devenir la représentation de la viande par excellence dans certaines œuvres.

Ainsi, elle constitue la viande préférée de Luffy dans *One Piece* [Eiichiro Oda, 1997-en cours] qui a certainement contribué à populariser son image, tant elle est devenue emblématique de chacun des repas du héros.

Luffy, héros gourmand, prétend tirer sa force de la viande. Dans un comique répétitif de *One Piece*, celui-ci salive en disant « *Viaaande !* » tandis que ses yeux prennent la forme d'étoiles, ou parfois, dans la version animée de l'œuvre, de *viandes de mangas* elles-même, dès qu'il aperçoit une pièce d'animal dans un moment inattendu.

Dans un autre ressort humoristique, pour retrouver toute sa vigueur après un combat, Luffy a besoin d'une quantité absurde de nourriture, et plus encore, de viande, qu'Eiichiro Oda n'hésite souvent pas à dessiner en reprenant le motif graphique de *la viande des mangas*. Dans le tome 41 de la série, par exemple, Luffy, qui vient de gagner son combat contre le redoutable agent du CP9, Blueno, afin de lancer l'offensive de son équipage et de leurs alliés sur la citadelle d'Ennies Lobby, sort de ses poches

deux *viandes de manga*, qu'il engloutit en justifiant son acte par le besoin essentiel de compenser l'énergie qu'il vient de dépenser dans cet affrontement. Une fois les pièces animales dévorées, son énergie est remontée à son meilleur niveau et il est de nouveau prêt pour l'aventure.

Si Luffy est un modèle exemplaire sur bien des valeurs, ces *gimmicks* jouant du comique de répétition peuvent inviter le jeune lecteur.rice à imiter leur héros préféré, sans se questionner sur ses pratiques. Particulièrement parce que le personnage de Luffy véhicule des valeurs positives et qu'il a un état d'esprit bienveillant à l'égard des autres, si nous ne nous permettons pas ici de faire des reproches à celui qui est, à mon sens, l'un des plus grands auteurs de l'histoire du neuvième art, le protagoniste de *One Piece* encourage malheureusement lui aussi, apparemment victime de la culture capitaliste et aliéné à un modèle alimentaire carné, à la consommation et à la banalisation de la consommation d'animaux.

Si Luffy vit dans un contexte bien différent du nôtre, sans supermarché, sans élevage intensif et sans extinction de masse des espèces vivantes en cours, et si Eiichiro Oda a écrit ce personnage et son *gimmick* voilà plus de vingt-cinq ans aujourd'hui, à l'époque sombre pour le règne animal que nous traversons, contribuer à banaliser le modèle alimentaire carné nécessiterait d'en justifier les causes dans un monde tel que celui de *One Piece*.

Luffy est le témoin d'une époque antérieure, mais le spécisme et le carnisme ne peuvent plus être encouragés dans des ressorts

humoristiques comme s'ils n'étaient pas des enjeux majeurs de la vie sur Terre pour le futur, dans les œuvres à venir.

Dans la série *Food Wars !*<sup>92</sup>, Yukihiro, apprenti cuisinier à l'*Académie culinaire de Tootsuki*, se lance le défi de réaliser le mets en tant qu'« amuse-gueule ». Toute la supercherie derrière cette « viande primitive » est alors révélée aux spectateur.rices : ce n'est en réalité pas la viande d'un animal chassé du bout de la lance du prédateur viriliste et découpée au tranchant de sa machette de patriarche, mais un montage gastronomique des plus raffinés.

La préparation de cette viande consiste à enrober deux os de cuisses de poulet d'une large quantité de pâté de foie de volaille, de poulet mixé, et d'enrouler cette mixture de tranches de boeuf séchées marinées dans une sauce prévue à cet effet, en laissant dépasser les deux os de chaque côté, point d'orgue de l'arnaque pour qui croyait n'en voir qu'un seul dans l'assiette de Luffy<sup>93</sup>. On peut même trouver des tutoriels sur *Youtube* pour fabriquer cette pièce de viande fictionnelle.

L'impact culturel de la viande de mammoth de Giatrus dans la culture japonaise est tel que certaines marques de snacks comme

---

<sup>92</sup> Yuto Tsukuda et Shun Saeki, *Food Wars !*, 2012-2019, Tokyo, Shueisha, 36 volumes.

<sup>93</sup> Sans vouloir encourager le lectorat à s'approprier à la réalisation de cette recette alléchante de gras et d'organes boyés, je donne néanmoins son crédit à la chaîne *Youtube* de Whole Cake Island qui en décortique et explique la fabrication :

<https://www.youtube.com/watch?v=RYPLCNWD80E>, qui m'aura bien aidé dans la rédaction de cette recette.

*Mini Stop* ou *Tobato* ont développé des friandises à la viande qui tentent d'imiter cet aliment, qu'elles appellent « *caveman meat* » (« viande de cromagnon ») ou « *primeval meat* » (« viande primitive »). Si le seul risque à prendre dans la chasse de la viande primitive est de se faire doubler dans la file d'attente à la caisse du Konbini, cette invention a de quoi ramener le consommateur à l'acte viril de manger de la viande en la tenant par les deux os, à la manière d'un homme préhistorique. Même si elle se cuit au micro-ondes.

On retrouve également *la viande des mangas* en tant qu'icône d'un *item* dans certains jeux vidéos, comme par exemple les objets *Icy Gourmet Meat* et *Seared Gourmet Steak* dans *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* [Hidemaro Fujibayashi, 2017], ou encore la *Viande* dans *The Legend of Zelda* [Shigeru Yamamoto et Takashi Tezuka, 1984] sur Nes.

Ce *pattern* graphique qui s'écoule de la viande de Giatrus est bien représentatif des relations que nous entretenons avec les animaux à travers l'alimentation carnée. Il illustre bien le mot « viande » qui désigne un aliment sans désigner l'être conscient qui le constitue, et dont ce dernier était autrefois une partie du corps. Le terme n'évoque ni l'animal, ni son anatomie, ni la façon dont il a été abattu. La chaîne de production est tellement longue que le consommateur ne sait rien de l'animal qu'il ou elle ingère. C'est un mot-sac qui généralise tout ce qui est mis dedans. La « viande » est ainsi victime du même problème que la « nature ».

On regroupe plusieurs espèces animales sauvages et d'élevage, sections anatomiques et organes confondus, dans un même sac de « viande ». Cette généralisation les dépouille de leur identité, et en fait inéluctablement des objets.

La leçon à tirer de la viande des mangas, c'est que les mots peuvent être à l'origine d'un phénomène de banalisation (ici de la mort d'un animal) en éloignant la manière d'évoquer un fait de la réalité. Les images cartooniques et humoristiques, elles, comme celles de la viande de Giatrus [*Gyātoruzu*], de Luffy [*One Piece*] ou de Link [*The Legend of Zelda*], découlent de cette objectification. Si l'on peut rire de tout, il est cependant nécessaire d'être pleinement conscient.e de ce dont on rit, et le motif qui désigne un morceau animal comme un aliment sans âme paraît, dans la situation éthique, sociale et écologique actuelle, insultant à l'égard de toutes les vies qui sont prises à cause de cette même banalisation dans les élevages industriels.

Dans notre volonté de redonner sa valeur à la vie animale à travers la fiction, il est alors important de décoloniser les imaginaires de ce motif banalisateur de la mort qu'est la « viande » dans les récits fictionnels, afin de donner à voir aux lecteur.rices la vie qui est derrière.



## 1.2. Toriko, le fantasme de la chasse

*« On raconte qu'il existe un animal dont le corps entier est fait de chair marbrée de bon gras et qui fond sous la langue... Qu'il existe un arbre qui donne toute l'année des fruits tendres et juteux... des fruits à chair de homard ou de crabe royal... Qu'il existe une source intarissable de laquelle jaillit un excellent cognac, riche et ambré... Les gens sont toujours fascinés par les saveurs inconnues ! [...] Notre histoire se déroule à une époque où la gastronomie est reine. Une époque où les goûts inexplorés sont très recherchés... »<sup>94</sup>*

Ainsi commence le récit de *Toriko*, sur le fond du dessin d'un buffet constitué de fruits, de légumes, et d'animaux morts représentés de façon cartoonesque, avec les yeux en croix pour signifier leur mort.

*Toriko* est un manga écrit et dessiné par Mitsutoshi Shimabukuro, prépublié dans le *Weekly Shōnen Jump* entre 2008 et 2016<sup>95</sup>.

---

<sup>94</sup> *Toriko*, Mitsutoshi Shimabukuro, Paris, Kazé, coll. « Kazé manga », 2011, volume 1, p.5-7.

<sup>95</sup> *Toriko*, Mitsutoshi Shimabukuro, Tokyo, Shueisha, 2008-2016, 43 volumes.

Ce récit nous transporte dans un monde merveilleux régi par la gastronomie, où celles et ceux que l'on appelle « *gourmets* » sont les individus les plus admirés de la société.

On peut définir les gourmets comme étant des « chasseur.ses-cueilleur.ses gourmand.es » : il.elles partent à l'aventure dans leur monde merveilleux afin d'en obtenir les meilleurs mets, cueillir les meilleures plantes, et chasser le meilleur gibier qui soient, dans le but de composer leur *menu parfait*. L'ingrédient ultime que recherche le héros s'appelle même « *Dieu* ».

Récit de type *shônen* et de genre *nekketsu*, les péripéties dans la quête de Toriko sont des combats de plus en plus ardues pour obtenir ces ingrédients. Ainsi, quand il ne s'agit pas de plantes inaccessibles, ou d'une organisation maléfique qui s'oppose à lui, le héros doit défaire de gigantesques animaux.

Dès que nous découvrons le personnage de Toriko, à la deuxième scène et à la dix-septième page de cette longue série, celui-ci, fumant *une branche d'arbre à cigare*, est en pleine partie de pêche. Au bout de sa canne, un criquet de cinq mètres de long lui sert d'appât. Il capture alors un *poisson-écrevisse* de six mètres qui mord, ainsi qu'un *aigle à cinq queues* qui essayait de lui voler sa prise, en prime. Le personnage de Komatsu entre en scène, et, après une brève conversation que Toriko décide d'écourter pour retourner pêcher, celui-ci s'étonne : « *Mais... et vos deux prises ?* », Toriko lui répond alors : « *Ça, c'est pour mon dessert. Mais j'ai très envie d'un requin des marais en guise de plat de résistance !* ».

Trois poissons colossaux de plusieurs mètres de long pour un seul repas et pour une seule personne, pas étonnant que les océans se vident de leur population et qu'une partie des habitant.es du monde essuient la famine.

Selon la morale implicite du *Weekly Shōnen Jump*, magazine dans lequel est prépubliée l'œuvre et dont les trois mots fondateurs sont « *Amitié, courage et victoire* », un héros ne doit pas s'en prendre à plus faible que lui ou victimiser un adversaire pacifique.

Les animaux que Toriko chasse sont ainsi généralement des créatures merveilleuses offensives, pas loin d'être monstrueuses au vu de leur gigantisme et des armes naturelles qu'elles arborent, de plus en plus fortes et féroces au fil du récit.

Toriko se bat vaillamment contre ces dernières qui tentent de le tuer, puis les mange après un bref remerciement solennel au cours duquel il joint ses mains, ferme les yeux, et prononce les mots : « *Itadakimasu* », qui peut se traduire par « *Bon appétit* » ou « *Merci pour le repas* ».

Malgré son appétit insatiable de vies animales, le personnage de Toriko véhicule tout de même des valeurs positives : « *Je ne tue jamais une bête, à moins d'avoir prévu de la manger ! Si je ne mange pas, je ne tue pas... et si je tue, je mange. C'est un principe personnel.* »<sup>96</sup>

---

<sup>96</sup> *Op. cit.* à la note 94, p.169.

Toriko tue des animaux à l'excès, mais ne fait pas de meurtres inutiles. Il tue uniquement pour se nourrir (quoi que se nourrir d'animaux en de telles quantités peut être vu comme inutile).

Cela est illustré dans une scène où il bat une tribu de *troll-kongs*, sortes de gorilles gigantesques à quatre bras, sans les tuer. Toriko, au départ entré dans l'enclos de leur « élevage sélectif » afin d'obtenir les *fruits arc-en-ciel* de l'arbre qu'ils gardent, ne cueille qu'un seul de ces ingrédients à la fin de la scène. Il argumente qu'il n'en prend qu'un seul - plus grand que son corps de colosse - dans l'optique bienveillante de « ne pas mettre en péril leur mode de vie ». Son *racket* fini, le protagoniste vend le fruit à *l'Organisation Internationale des Gourmets* et part s'empiffrer d'un énième banquet grâce à l'argent obtenu.

Malgré l'usage du personnage de la nourriture et sa relation malsaine aux animaux, on peut, dans un effort de défendre l'œuvre, lui reconnaître la qualité de ne pas encourager le gaspillage, et de tenter de préserver les animaux - quand ceux-ci n'intéressent pas gustativement son héros du moins.

Enfin, on peut évoquer le *worldbuilding* de *Toriko*, et plus précisément un lieu emblématique de cet univers éco-irresponsable dans lequel les héros nous emmènent au cours du troisième tome<sup>97</sup> : le *Centre de Recherches Gourmet*.

Ce centre, rempli à l'intérieur d'immenses tapis roulants sur lesquels défilent des porcs et moutons merveilleux abattus, est une

---

<sup>97</sup> *Toriko*, Mitsutoshi Shimabukuro, Paris, Kazé, coll. « Kazé manga », 2012, volume 3.

gigantesque<sup>98</sup> usine alimentaire. Selon le directeur Johannes, ce centre de recherches a une capacité de production telle qu'elle pourrait couvrir le tiers des besoins mondiaux en nourriture<sup>99</sup>.

Sous les cloches des laboratoires du centre, on peut observer des clones d'espèces éteintes dans cet univers, ou encore de multiples « *croisements d'animaux destinés à la cuisine* » introuvables en milieu naturel, c'est-à-dire créés en laboratoire pour le seul usage alimentaire. Ces espèces sont appelées « *Chained animals* ». Le choix du nom par l'auteur est donc une preuve de conscience vis-à-vis de leur situation dans laquelle il les représente.

De fait, dans l'univers de *Toriko*, les animaux sont des objets de recherche dénués de conscience, destinés à être mangés, qui ont même, comme la viande, droit à un nom pour les regrouper tous dans le même sac de « *Chained animals* ». Mais au moins, ce nom évoque leur situation dramatique et ne crée pas plus de distance avec les faits.

On peut fermer les portes du centre de recherches en relevant la conclusion du personnage de Toriko lors de sa présentation du lieu : « *Ici, on déclare haut et fort qu'ils servent la grande cause de la recherche gastronomique... Mais si ce laboratoire reste un endroit secret, c'est surtout à cause de la protection des animaux ou encore des questions d'éthique.* »

---

<sup>98</sup> L'immensité est une caractéristique récurrente dans l'univers de *Toriko*.

<sup>99</sup> Voilà la solution à l'appétit vorace de notre protagoniste qui vide les océans et contribue à la famine dans le monde.

Bref, on peut ainsi rajouter la manipulation génétique et l'élevage industriel en toute conscience du mal aux péchés de *Toriko*, et si l'auteur met en scène un univers régi par des principes peu éthiques - et en soi similaire au nôtre - , celui-ci en est pleinement conscient<sup>100</sup>.

Si *Toriko* est loin d'être une œuvre exemplaire par son engagement éthique et environnemental, elle est intéressante dans ce qu'elle montre de notre culture alimentaire. L'univers de ce manga illustre le fantasme même de la chasse : l'homme viril (*Toriko*) y affronte son prédateur naturel (les créatures merveilleuses armées), impose sa raison par la force (il le combat) puis, après une prière de remerciement, mange celui-ci en guise d'hommage sacré (« *Itadakimasu* »).

C'est ce même mythe qu'aspire à honorer le viriliste sédentaire qui « chasse » l'animal en commandant son BigMac sur Übereat.fr depuis son canapé, et lui impose sa domination en compressant le gras de son hamburger à en faire tomber des morceaux de cornichon sur son pyjama.

L'idée de l'homme viril qui mange de la viande n'est ainsi qu'un mythe dans notre société actuelle, et *Toriko* l'embrasse parfaitement.

---

<sup>100</sup> On peut rajouter une mention « clin d'œil » pour le caleçon que porte le personnage de Komatsu quand il entre dans le SAS de décontamination du centre de recherches, arborant fièrement des motifs de *viandes des mangas*.

20/20 pour Mitsutoshi à l'école du patriarcat.

Pour ne pas citer l'oeuvre de Mitsutoshi Shimabukuro qu'en mal, car là n'est pas le but de ce mémoire<sup>101</sup>, par le mythe de l'homme viril et le fantasme de la chasse que celle-ci représente, le manga a l'honneur de soulever des questions sous-jacentes à ces idéaux patriarcaux, telles que le gaspillage alimentaire ou la préservation des espèces sauvages.

*Toriko* n'est qu'une oeuvre créée pour divertir selon les codes du manga populaire, abordant des thèmes populaires dans son univers : la gastronomie, le combat, et le registre merveilleux, qui est pleinement ancrée dans notre société capitaliste, consumériste et écocide, et qui ne la remet pas en question. En soit, c'est une oeuvre symbolique de l'aliénation d'un pan de la production artistique à la société capitaliste.

Les fantasmes patriarcaux de la chasse héroïque et de l'homme viril qui mange de la viande en abondance sont des imaginaires à décoloniser aujourd'hui. Si *Toriko* n'est pas un exemple de récit curateur et embrasse pleinement ces fantasmes pour les nourrir auprès des lecteur.rices, il est, à l'image de *la viande des mangas*, une création symptomatique de notre société.

Un tel imaginaire, tentant pour tout.e auteur.e qui voudrait embrasser les codes du divertissement pour avoir du succès tant ils sont appréciés, doit être réfléchi avec du recul vis-à-vis de nos

---

<sup>101</sup> Oups, le mal est déjà fait.

rapports avec les non-humains avant d'être employé, et ne devrait pas nourrir des fantasmes écocides et irresponsables si nous souhaitons redonner sa valeur à la vie animale dans la culture, et encourager à la préservation des espèces et à bâtir une société plus respectueuse des animaux.

Notre époque n'est plus à la perpétuation de modèles écocides, et encore moins dans le secteur des œuvres censées éduquer ou inspirer les « jeunes adolescents ». Les imaginaires créatifs doivent s'affranchir du patriarcat et des mythes qu'il déploie, pour interroger le modèle alimentaire carné, représenter des alternatives et créer de nouveaux modèles de personnages, afin de redonner sa valeur à la vie sur Terre, et d'encourager à la respecter, l'honorer, et la préserver.

## **2. L'horreur pour interroger le modèle alimentaire carné**

Si la mise en avant de modèles alimentaires non-carnés est assez rare dans les mangas, quelques auteur.es questionnent tout de même l'alimentation dans notre société.

Afin d'identifier des outils narratifs propres à la fiction par lesquels ces dernières abordent ce sujet dans leurs récits, nous



allons nous appuyer sur deux oeuvres qui abordent la problématique alimentaire à travers le genre du *thriller* horrifique et de l'horreur : *The Promised Neverland*, écrit par Kaiu Shirai et dessiné par Demisu Pozuka de 2016 à 2020, et *Parasite*, réalisé par Hitoshi Iwaaki entre 1988 et 1994.

Ces deux œuvres, par la construction de l'univers dans lequel leurs récits se déroulent, abordent la question du carnisme, de l'élevage intensif, et des relations entre les êtres humains et les animaux.

Nous nous intéresserons ainsi à ces mangas pour déterminer comment, à travers la mise en scène de créatures fictives et le *storytelling*, les auteur.es tentent de sensibiliser le lectorat à la condition animale, et remettent en question la consommation de viande d'un point de vue moral et éthique.

## 2.1. *The Promised Neverland*, l'inversion des rôles dans l'élevage intensif

Dans *The Promised Neverland* [Kaiu Shirai et Posuka Demizu, 2016-2020<sup>102</sup>], Emma, Norman et Ray coulent des jours

---

<sup>102</sup> Kaiu Shirai et Posuka Demizu, *The Promised Neverland*, Tokyo, Shueisha, 2016-2020, 20 volumes.

heureux à l'orphelinat *Grace Field House*. Réglé.es sur un mode de vie millimétré pour avoir un quotidien épanoui, intégralement vêtu.es d'uniformes d'une blancheur impeccable et s'aidant mutuellement dans les tâches ménagères comme une grande famille de trente-huit enfants, les orphelin.es qui y vivent s'y sentent à la maison et aiment leur tutrice qu'il.elles appellent « maman ».

La seule chose inhabituelle dans cet orphelinat, c'est son côté élitiste avec des tests intellectuels de trois cent questions passés par les élèves au quotidien, et le numéro à cinq chiffres qui est tatoué dans le cou de ces dernier.ères.

Leur vie bascule le jour où les orphelin.es découvrent que ce n'est pas dans un orphelinat coupé du reste du monde qu'il.elles ont grandi, mais dans un élevage d'humain.es, qui, à l'âge de onze ans au plus tard, sont vendu.es à des démons afin de constituer leur prochain repas. Les personnages comprennent alors qu'il.elles sont dans une sorte d'élevage-abattoir d'humain.es, et que le monde hors de leurs murs dans lequel il.elles ne se sont jamais aventuré.es n'appartient pas aux êtres humains, mais à des démons. Dans le genre de l'enquête auquel peut s'apparenter l'histoire par moments, c'est une découverte plutôt sérieuse.

Lorsqu'il.elles réalisent leur position sociale limitée à celle de bétail et leur destin inéluctable d'être dévoré.es si jamais il.elles restaient à *Grace Field House*, les enfants s'échappent de l'orphelinat. La suite du récit nous donne ainsi à voir un troupeau de bétail humain qui tente d'échapper à un monde régi par ses

consommateurs inexorables ; un peu comme dans le film d'animation *Chicken Run* [Nick Lark et Peter Lord, 2000<sup>103</sup>], mais sur un ton de *thriller*, et avec des enfants à la place des poulets.

Cependant, les personnages n'ont nul asile possible dans ce monde intégralement colonisé par leur prédateur naturel, qui en détient toutes les terres, les informations, et les ressources. Comme le bétail dans notre société, les enfants n'ont nulle part où échapper aux prédateurs qui les convoitent.

Les démons sont classés en plusieurs niveaux intellectuels, les plus bas étant des sortes de prédateurs rôdant dans la forêt, et les plus élevé.es étant des démon.es civilisé.es. Le salut provisoire des protagonistes au début du récit est un couple de démon.es qui refusent de se nourrir de chair humaine. Sorte de végétarien.nes héroïques dans ce monde, il.elles emmènent un soulagement dans le récit et incarnent une force indispensable pour les personnages.

À travers la relation démon-humain dans *The Promised Neverland*, composée comme une représentation fictionnelle de la relation humain-animal dans notre société, les auteur.es mettent en lumière des questionnements sur l'élevage industriel et sur l'alimentation carnée.

L'idée de l'élevage « éthiquement responsable » est également déconstruite au cours du récit. Alors qu'Emma, Norman, Ray et les autres enfants sont traqué.es et sacrifié.es pour le plaisir gustatif des démon.es, les enfants découvrent que,

---

<sup>103</sup> Nick Park et Peter Lord, *Chicken Run*, 2000, Aardman Animations, DreamWork Pictures et Pathé, 84 minutes.

s'il.elles n'ont aucun salut possible dans ce monde hostile, il.elles sont tout de même du bétail privilégié, car la *Grace Field House* est l'une des fermes les plus prestigieuses et « respectueuses de l'être humain » du royaume des démons. C'est une ferme qui pourrait prétendre à se faire certifier « bio », où les orphelin.es sont élevé.es en plein air et leur cerveau, la pièce de viande la plus convoitée par les démon.es, est cultivée grâce à l'éducation institutionnelle très exigeante de l'orphelinat.

À leur contraire, il existe des élevages où les enfants ne voient jamais la lumière du jour de leur vie, où il.elles ne sont à aucun moment délesté.es des machines qu'il.elles occupent, et n'ont aucune conscience qu'il.elles existent, qui sont également mis en scène dans le récit pour appuyer le propos de l'élevage industriel, en créant une distance avec celui-ci par l'identification, aux personnages, et donc, aux animaux.

L'œuvre aborde ainsi la question de l'élevage intensif. Si la fatalité à laquelle sont exposés les enfants de la *Grace Field House*, auxquels on s'identifie facilement, est terrifiante, celle à laquelle sont soumis ceux de la majorité des autres « orphelinats » est encore plus tragique. Ces derniers vivent dans des machines, sont gavés de nourriture *via* des tubes, masques et injections, et sont plastiquement représentés sans visage, sans expression, et pourvus d'un corps flasque et dénué de vie à la manière de poupées de chiffon, par le dessin très organique de Demisu Pozuka. Leur mode d'existence imposé par leurs éleveur.ses est indigne d'un être vivant, tout comme celui de la plupart des animaux que nous exploitons dans notre société.

Demisu Pozuka, la dessinatrice, joue des outils graphiques pour renforcer le côté « bétail » de ses personnages. Dans leur design, ceux-ci ont un numéro tatoué dans le cou, à mi-chemin entre ceux que l'on retrouve dans les oreilles des vaches et les numéros de détenus dans le milieu carcéral. Les personnages, qui sont exclusivement vêtus d'uniformes d'un blanc immaculé au début de l'aventure, sont privés d'une identité autre que « fille » ou « garçon », que leur donne le port d'une jupe ou d'un pantalon. Ces uniformes les rendent facilement repérables dans les bois verdoyants qui entourent l'orphelinat de *Grace Field House*.

L'écriture graphique de l'artiste, elle, se prête bien au genre du thriller horrifique. Ses planches ont une ambiance sombre, teintées de noir et de beaucoup de trames. Son dessin lui, est réalisé très vivement, ce qui donne un côté maladroit qui renforce le sentiment de frayeur, notamment par le *line* tremblant et les aspérités dans les angles qu'il peut avoir. Parfois même, certains visages suscitent l'effroi par leurs déformations hasardeuses, comme avec la représentation d'yeux très écartés, rappelant les personnages de Tsutomu Nihei dans *Blame!* [1998-2003] par exemple.

L'identification aux personnages joue un rôle majeur dans le genre de l'horreur. Si s'identifier à Emma, Ray ou Norman n'est pas naturel au premier abord, par la diversité de la galerie de personnages avec lesquels les héros.ïnes fuient l'orphelinat, le.a lecteur.rice peut parvenir à s'imaginer parmi la troupe de

personnages. Les émotions et l'empathie convoquées durant toute l'expérience de lecture ont une place majeure dans ce processus.

En inversant les rôles du bétail et du.e la consommateur.rice, et en mettant en scène ses figures humaines dans diverses conditions d'élevage industriel que fait subir l'industrie agro-alimentaire aux animaux, Kaiu Shirai et Demisu Pozuka parviennent à convoquer chez le.a lecteur.rice une réflexion sur les problématiques morales majeures de l'élevage industriel.

Il.elles emploient les postures sociales de l'Humain et de l'Animal comme structurantes de leur univers fictionnel, et par le sentiment d'impuissance, de peur ou de désespoir propre au genre du *thriller* horrifique, que peut ressentir le.a lecteur.rice en conséquence de son identification à ces derniers, les auteur.es parviennent à projeter celui ou celle-ci dans la peau du bétail.

Ce procédé narratif de l'identification permet de générer de l'empathie pour les animaux qui vivent cette situation, dès lors que le parallèle entre les enfants de *Grace Field House* et les animaux de nos industries agro-alimentaires est effectué, et de soulever des questions qui peuvent amener le.a lecteur.rice à réfléchir sur la condition animale.

Ainsi, les deux artistes décolonisent l'imaginaire, trop répandu dans notre société par notre capacité à fermer les yeux sur ce que l'on refuse de voir<sup>104</sup>, que les élevages ne sont pas si horribles que

---

<sup>104</sup> Shaun Monson, *Earthlings*, États-Unis, Nation Earth, 2005, 95 minutes.

ce que l'on dit, et que les animaux ne ressentent pas d'émotions dans ces structures.

Si l'œuvre ne nous délivre aucune morale, celle-ci choisit plutôt de faire ressentir au ou à la lecteur.rice, *via* un échange momentané de places le temps du récit, la situation d'un animal d'élevage coincé dans un monde entièrement contrôlé par son super-prédateur. Un prédateur conscient, civilisé, et au comportement spéciste.

## 2.2. *Parasite*, le prédateur « le moins pire »

« *Quelque part sur Terre, une pensée traverse l'esprit de quelqu'un... "Si la moitié de l'humanité venait à disparaître, combien de forêts pourrait-on sauver ?" Quelque part sur Terre, une pensée traverse l'esprit de quelqu'un... "Et si 99 % de l'humanité venait à disparaître, les rejets de la pollution diminueraient-ils de 99 % ?" Une pensée traverse l'esprit... "Il faut protéger l'avenir du vivant..."* »<sup>105</sup>

Ce sont les premiers textes de la version française de *Parasite*, célèbre manga d'horreur d'Hitoshi Iwaaki publié dans les magazines *Morning Open Shūkan* et *Afternoon*<sup>106</sup> entre 1988 et 1994<sup>107</sup>.

Domestiquant et asservissant les autres animaux, l'être humain règne en maître sur les espèces vivantes de la Terre.

---

<sup>105</sup> Hitoshi Iwaaki, *Parasite*, Édition originale, Grenoble, Éditions Glénat, coll. « Glénat manga », 2020-2021, volume 1, p.1-3.

<sup>106</sup> La série a été publiée dans le *Morning Open Shūkan* de 1988 à 1989, puis dans le magazine *Afternoon* de 1989 à la fin de sa publication.

<sup>107</sup> Hitoshi Iwaaki, *Parasite*, Édition originale, Grenoble, Éditions Glénat, coll. « Glénat manga », 2020-2021, 8 volumes (première publication *Kiseijū*, Tokyo, Kodansha, 1988-1994, 10 volumes).



Cet acquis est brisé dans *Parasite* le jour où une espèce extra-terrestre surgit sur notre planète. Les spécimens de cette dernière, appelés « *parasites* », atterrissent dans des coquilles s'apparentant à des châtaignes, mais venues de l'espace, dont ils sortent après leur dérive, pour faire leurs premières sessions de *ramping* dans les rues du Japon contemporain.

Les *parasites* ont une apparence semblable à celle d'un petit serpent. Ce sont des créatures qui vivent en infestant des organismes vivants, qu'ils contrôlent intégralement dès lors qu'ils ont atteint leur cerveau.

Le théâtre de *Parasite* est un contexte réaliste, contemporain de l'époque à laquelle l'œuvre a été réalisée. L'histoire se déroule ainsi dans les années 1990 au Japon, et nous y suivons les aventures de Shinichi Izumi.

Shinichi est un héros de manga typique : un lycéen tout ce qu'il y a de plus banal, de corpulence moyenne, aux cheveux noirs, en uniforme standard, et amoureux de l'une de ses camarades, Satomi Murano.

La nuit où les *parasites* débarquent sur Terre, l'un d'eux entre dans sa chambre. Après avoir été repoussé une première fois par le protagoniste tandis qu'il essayait d'entrer dans son corps par son nez quand il dormait, celui-ci parvient à pénétrer son organisme en se projetant comme une flèche dans sa direction. Shinichi se fait transpercer la main, mais parvient à faire un garrot là où la créature s'est introduite, et l'empêche ainsi de remonter son corps. L'extra-terrestre parasitaire reste alors définitivement bloqué dans

son bras droit, après être arrivé à maturité sans avoir pu manger le cerveau de sa proie. Shinichi devient alors « l'hôte » de ce *parasite*.

Shinichi et Migy<sup>108</sup>, car c'est comme ça qu'il le nomme, forcés de cohabiter dans le même corps, vont devoir apprendre à se connaître, à se comprendre et à coopérer pour subsister.

L'un est un jeune homme très simple, qui a pour seule ambition dans la vie de réussir son année scolaire, d'avoir un travail, et de déclarer sa flamme à la fille dont il est amoureux, et l'autre est une créature anthropophage dénuée de la moindre émotion, pensant rationnellement, prête à tuer et délivrant toujours ses pensées froidement.

Migy est un personnage aussi attachant que terrifiant. Au début de l'histoire, il n'a qu'un seul but en tête : utiliser le corps de Shinichi pour parvenir à ses fins - lesquelles, modestement, ne sont que de survivre.

Les *parasites* ont un régime alimentaire cannibale : ils se nourrissent exclusivement des congénères de leur hôte. Dès lors qu'un parasite infecte un chien, il ne se nourrit que de chiens, et dès lors qu'il prend possession du corps d'un être humain, il ne se nourrit que d'humain.es.

Dans la majorité du récit, les *parasites* que nous rencontrerons ont pris l'apparence d'humain.es, ce qui leur vaudra de devoir se dissimuler dans la société pour ne pas être démasqués. Migy, lui,

---

<sup>108</sup> *Migy* signifie « main droite » en japonais.

n'ayant parasité que la main de Shinichi, tient directement ses nutriments par le sang de son hôte, qui transporte les apports de la nourriture ingérée par ce dernier jusqu'à son organisme.

Dans le premier tome, alors que Migy vient de révéler le régime alimentaire cannibale de son espèce à Shinichi, à la vue de ce dernier qui ne supporte pas l'idée de laisser des gens se faire massacrer par ces monstres, Migy, froid et sans émotion, répond que ses semblables ne font que se nourrir, ainsi que le font toutes les formes de vie. Shinichi conclut la conversation en le traitant de « *Démon !* ».

Après cette brève altercation, la créature songe dans un plaidoyer :

*« Shinichi, j'ai regardé dans les livres ce que voulait dire "démon", et je trouve que ce qui s'en rapproche le plus, ce sont vous, les humains. L'homme tue de nombreuses espèces pour se nourrir, tandis que mes compagnons, eux, se contentent d'une ou deux. Plutôt frugaux. »*<sup>109</sup>

Cette analyse froide de l'alimentation carnée dans la société humaine passe par l'analogie. L'auteur utilise ainsi la figure d'une espèce anthropophage fictionnelle pour aborder notre relation aux espèces animales. Grâce à son intégration dès les premiers échanges entre les deux protagonistes, cette comparaison peut amener le lecteur à se poser des questions sur la relation de

---

<sup>109</sup> *Op. cit.* à la note 107, volume 1, p. 90.

l'être humain aux animaux qu'il mange, tout au long de la suite du récit.

L'auteur ne se prive pas de rappeler la cruauté de l'espèce humaine par plusieurs fois durant le récit, répétant les analogies avec le monde sauvage. Les comparaisons du modèle alimentaire anthropophage des *parasites*, au nôtre, carné, ne sont pas bien nombreuses, mais incisives.

Les *parasites* raisonnent froidement. Ils jugent *l'autre* comme un animal, sous un prisme évolutionniste. De nombreuses analogies sont ainsi faites entre les humains et les animaux d'élevage à travers leurs répliques.

Dans un effet humoristique, dans le troisième volume, un *parasite* qui part à la chasse, après une longue phase de repérage, contemple sa proie désignée :

*« Une femelle en bonne santé, élevée en plein air... Avec une belle peau. Elle semble bien nourrie et ne présente pas de signes de résidus toxiques... »*<sup>110</sup>

Dans le volume suivant, Shinichi, qui voit le mode de pensée apathique de Migy commencer à déteindre sur lui - en conséquence de la coexistence de leurs organismes -, tente de rassurer sa bien-aimée Murano, qui a été traumatisée par la tuerie ayant eu lieu dans leur école quelques jours auparavant :

---

<sup>110</sup> *Op. cit.* à la note 107, volume 4, p.73.

« Ça me rappelle ce qu'un ami m'a dit l'autre jour. Il m'a conseillé de considérer les humains comme des vaches, des porcs, des poissons... On a l'habitude de voir les corps des animaux en morceaux... On les mange tous les jours après tout... »<sup>111</sup>

Enfin, dans le cinquième volume, le personnage de Reiko Tamura, premier antagoniste majeur de la série, passe encore par « la case analogie » avec Shinichi, lorsque celui-ci affirme fermement son refus de voir un *parasite* se présenter en guise de maire pour les prochaines élections municipales, ne souhaitant pas « *cobabiter avec des monstres anthropophages* ». Celle-ci répond alors :

« Les humains ne vivent-ils pas avec des animaux domestiques ? [...] du point de vue d'un porc, n'êtes-vous pas des monstres mangeurs de porcs ? »<sup>112</sup>

L'auteur compare ainsi souvent le cruel prédateur qu'est le *parasite* à l'Homme, et les proies froidement abattues par ces espèces que sont, les humain.es dans *Parasite*, et les animaux d'élevage dans notre monde.

De fait, la relation alimentaire entre les humain.es de *Parasite* et les *parasites*, espèce fictionnelle qui les chasse, ainsi que la

---

<sup>111</sup> *Ibid*, p.78.

<sup>112</sup> *Op. cit.* à la note 108, volume 5, p.97.

question du meurtre, dans le récit, permettent d'aborder la question du carnisme.

À travers le langage cru dont il assaisonne les répliques de ses personnages et les nombreuses analogies qu'ils font, Hitoshi Iwaaki sert sur un plateau une réflexion sur notre modèle alimentaire et sur notre façon de cohabiter avec les animaux.

La force de *Parasite* réside dans les émotions qu'il procure. Le genre de l'horreur est ainsi tout déterminé, car il est riche en émotions. Susciter un sentiment de peur permet d'autant plus de créer un sentiment d'empathie, voire d'identification, envers l'Animal.

Le manga *Parasite* participe à décoloniser l'idée que notre modèle alimentaire est sain, civilisé, et dénué d'animalité, de cruauté, voire de monstruosité, par le genre horrifique et les meurtres en série qu'il compare à la simple alimentation de super-prédateurs venus de l'espace, *via* des analogies textuelles.

Sur le plan des enjeux environnementaux, c'est sans aucun doute le maire Takeshi Hirokawa, parmi les antagonistes finaux du récit, qui est le personnage le plus marquant.

Hirokawa apparaît pour la première fois au cours du quatrième volume parmi une troupe de huit *parasites*, sur scène, déroulant son discours de candidature à l'élection municipale. Alors que l'on croit que celui-ci est un *parasite* - ce dont nous découvrirons le contraire plus tard dans l'histoire -, la situation écologique du

monde et les questions du futur tiennent une place majeure dans son discours :

*« [...] À l'heure où les choses bougent à la surface du globe concernant la protection de l'environnement, comment pouvons-nous agir à notre niveau ? Que devons-nous mettre en œuvre, chacun, en tant qu'individus ? Que serions-nous prêts à faire ? Tout le monde aime les beaux discours, mais dans la pratique, jusqu'où serions-nous prêts à aller ? Serions-nous prêts à nous débarrasser de notre véhicule, afin d'améliorer ne serait-ce qu'un peu la qualité de notre air ?*

*Pour les gens empruntant le chemin le plus facile, inverser le courant du progrès est quasiment impossible. Sans un changement à rebours, la planète entière est en danger.*

*Car nous nous laissons emporter par ce courant qui nous rend incapables de distinguer l'avenir... »<sup>113</sup>*

Le personnage d'Hirokawa délivre une morale ou un raisonnement philosophique sur l'humanité ou sur les *parasites* à chacune de ses quelques apparitions.

Le personnage, qui dénonce les critiques émises à l'égard des mouvements écologistes, souvent perçus comme catastrophistes, propose alors une vision optimiste de l'écologisme, basée sur des actions individuelles simples et accessibles à toutes et à tous afin

---

<sup>113</sup> *Ibid*, p.97-99

d'encourager les initiatives collectives à plus grande échelle. Il soutient surtout le besoin impératif d'inverser la courbe du progrès, de générer une décroissance, et de déconstruire le capitalisme, si l'on ne veut pas que l'ensemble des espèces vivantes qui peuplent la Terre n'entrent en grand danger.

On peut constater que bien qu'elle ait été écrite dans les années 1990, la série affichait une belle avance sur son temps concernant les problématiques environnementales - qui n'étaient pas aussi importantes dans la politique à l'époque qu'aujourd'hui. Pourtant, elles prennent déjà la forme d'inquiétudes sur le futur de la planète, de la civilisation, et de la société, à travers le futur maire mis en scène dans l'histoire.

Plus tard désigné comme maire, le personnage d'Hirokawa sera démasqué comme faisant partie de la troupe de *parasites*, par l'armée venue abattre ces derniers. Après un sermon adressé à ces représentants de notre espèce sur la faculté humaine à générer des tueries, sur la restriction démographique, sur le déversement des ordures, sur la préciosité du vivant, et bien d'autres<sup>114</sup>, celui-ci en revient aux mots du début du récit : « *Quelque part sur Terre, une pensée traversa l'esprit de quelqu'un... Que l'avenir du vivant devait être préservé.* »

Les derniers mots d'Hirokawa bouleversent le sens que l'on peut donner à l'œuvre :

---

<sup>114</sup> *Op. cit.* à la note 107, volume 7, p.182-187.



« *Quel est notre tort ? Nos organismes s'emparent de vos corps dans l'unique but de maintenir l'équilibre de la planète à votre place... Alors que l'humanité elle-même est le ver qui la ronge ! Son parasite !* »<sup>115</sup>

Le personnage présente une vision opposée à celle du commun des mortels sur les *parasites* : il défend l'idée que l'être humain a besoin d'un prédateur naturel pour prendre conscience de l'importance de son espèce, et de la vie elle-même.

Cette idée rendrait ainsi le *parasite* indispensable pour l'humanité dont le rôle, en tant que plus grande des espèces, serait de préserver toutes les autres.

Le terme de « *parasite* » prend alors une tout autre signification, et interroge sur le titre de l'œuvre : Est-ce une histoire sur la figure fictionnelle des *parasites* ? Ou est-ce une histoire sur le mal infligé par l'être humain à l'environnement et aux autres êtres vivants ? Quoi qu'il en soit, l'œuvre est fondamentalement centrée sur la question de la nature humaine, et de l'être humain en tant qu'espèce animale.

Le titre devient alors, en ce septième tome, destiné à questionner sur le véritable parasite sur Terre dans ce récit, et donc, dans notre réalité.

Il convoque ainsi une réflexion sur la place de l'être humain parmi les espèces vivantes, et de son comportement vis-à-vis de celles-ci.

---

<sup>115</sup> *Ibid*, p.187

Hirokawa, abattu par les militaires, mourra simplement, révélant ainsi qu'il n'était pas un *parasite*, mais un humain ordinaire.

Par les discours philosophiques extrêmes de cet antagoniste, l'auteur propose ainsi deux visions opposées du *parasite* dans son récit. La première serait que celui-ci est un monstre anthropophage nuisible qu'il faut à tout prix éradiquer pour sauver l'espèce humaine et la Terre, et la seconde, celle d'Hirokawa, serait que les tueries que commettent les *parasites* ne relèvent que de l'ordre naturel des choses et permettraient, au contraire, de préserver la biodiversité sur Terre, *via* le principe du réseau alimentaire, et d'imposer une prise de conscience collective de la valeur de la vie.

En abordant ces deux visions qui proposent deux interprétations très différentes de son univers, l'auteur crée ainsi deux rhizomes de pensée qui convoquent une réflexion sur le rôle et les actions de l'être humain vis-à-vis du reste de la biodiversité sur Terre.

S'il aborde non pas la question de notre relation aux ressources mais celle de notre relation aux autres espèces animales, de même que Vincent Perriot à travers *Negalyod*, Hitoshi Iwaaki aborde une problématique environnementale à travers une question sociale.

Le *storytelling* de *Parasite* suit un canevas narratif binaire : on y suit le récit d'un affrontement entre humain.es et *parasites* dans un premier temps ; puis des analogies sont faites entre les

relations humain-parasite, humain-animal, et humain-environnement, à travers les grands discours philosophiques que peuvent délivrer les personnages.

L'outil narratif employé est ainsi principalement le texte *via* les conclusions morales et philosophiques de ses personnages, qui fait de nombreuses analogies entre la réalité du récit et la nôtre. Cela a pour effet de permettre au ou à la lecteur.rice de s'identifier aux personnages par le biais des émotions, ainsi qu'aux animaux de notre monde qui ressentent les mêmes en étant placés dans une position similaire. Le procédé est assez proche de celui de *The Promised Neverland*, mais passe par l'analogie textuelle, plutôt que par un *worldbuilding*, relevant lui aussi de l'analogisme.

Mais cet outil narratif textuel ne saurait fonctionner sans le second outil majeur qu'emploie Hitoshi Iwaaki, celui d'un récit qui suscite l'émotion, générant ainsi un sentiment d'empathie et d'identification aux personnages.

L'auteur sensibilise ainsi à la condition animale à travers l'émotion, les analogies, et à travers un *worldbuilding* basé sur un parallèle à la relation alimentaire de l'être humain aux animaux.

Par son graphisme simple et ses décors juste assez poussés pour remplir leur rôle dans l'histoire, contextualiser l'action, et la simplicité du design de Shinichi, *Parasite* nous vaut de pouvoir nous identifier facilement, et de nous projeter dans ce monde sans difficulté.

Hitoshi Iwaaki a ainsi une approche intéressante de sa problématique, car il en parle très peu dans son œuvre, et laisse plutôt le récit, les émotions qu'il suscite et quelques tirades philosophiques s'occuper d'ouvrir les imaginaires dans le Japon des années 1990 dans lequel il a réalisé l'œuvre.

Pour conclure sur l'engagement de cette œuvre, si en nourrissant un imaginaire en lien avec les problématiques environnementales, Hitoshi Iwaaki la positionne en tant que porteuse de questionnements écologiques, il ne positionne à aucun moment les écologistes en salvateurs. Au contraire, à travers son récit, il les analyse aussi avec sa froideur habituelle, à travers le comportement « naturel » de l'être humain en tant qu'espèce. Il justifie ainsi l'écologisme et l'altruisme par l'égoïsme, qu'il appuie dans le cinquième volume par le cours d'un professeur du lycée de Shinichi sur la théorie du « gène égoïste »<sup>116</sup>. Dans le final de l'histoire, après l'éradication de la menace des *parasites* sur Terre et la disparition de Migy dans la vie de Shinichi, celui-ci pense :

*« Notre combat, à Migy et à moi, n'était pas pour la planète. [...] »*

*Je trouve l'Homme d'une prétention étonnante quand il croit comprendre les sentiments d'autres êtres vivants. Peut-être aucune autre espèce n'est-elle l'alliée de l'Homme.*

---

<sup>116</sup>*Op. cit.* à la note 107, volume 5, p.85-91.

*Mais si elles sont autant d'inconnues... il doit les respecter, car nous partageons un lieu de vie commun.*

*Si l'Homme protège d'autres espèces, c'est qu'il se sent triste pour elles. S'il préserve l'environnement, c'est par crainte pour sa propre survie. Sa seule préoccupation est son bien-être égoïste. Mais cela n'est pas si mal, après tout. À quoi bon dénigrer l'Homme en étant soi-même tributaire de son système de valeurs ? »<sup>117</sup>*

Si l'auteur remet en question la sincérité de la cause écologiste, il se positionne tout de même, par la réalisation de cette œuvre dont il confirme les questionnements, comme l'un.e des rares mangakas engagés sur le thème de l'écologie à l'époque des années 1990.

Malgré son âge, tout comme *Nausicaä De la Vallée du Vent*, *Parasite* aborde des problématiques environnementales toujours d'actualité, et le discours politique que délivrait le maire Hirokawa pour son élection en 1992 était alors bien plus ancré dans notre époque que celui d'Emmanuel Macron<sup>118</sup> lors des élections présidentielles de 2022.

---

<sup>117</sup> *Ibid.*, volume 8, p.212.

<sup>118</sup> Ça c'est gratuit Manu.

### 3. Les héros végétariens, des nouveaux modèles d'hommes

*« Cet investissement primordial dans les jeux sociaux (illusio), qui fait l'homme vraiment homme - sens de l'honneur, virilité, manliness, ou, comme disent les Kabyles, « kabylité» (thakbaylith) -, est le principe indiscuté de tous les devoirs envers soi-même, le moteur ou le mobile de tout ce que l'on se doit, c'est-à-dire que l'on se doit d'accomplir pour être en règle avec soi-même, pour rester digne, à ses propres yeux, d'une certaine idée de l'homme. »<sup>119</sup>*

- Pierre Bourdieu

Nous l'avons vu dans les chapitres qui précèdent, la virilité d'un homme est inévitablement associée à sa consommation de cadavres d'animaux.

---

<sup>119</sup> Pierre Bourdieu, *La domination masculine*, Paris, Éditions du Seuil, 1998, p.72.

Le concept de virilité, critère de la valeur sociale d'un homme, n'est pas innocent dans le blocus d'une transition généralisée de notre modèle alimentaire vers une alimentation végétarienne, voire végétalienne. Si la crise écologique est un problème global, le carnisme, lui, est un mécanisme de verrouillage davantage ancré chez les hommes que chez les femmes<sup>120</sup>.

Claude Lévi-Strauss indique que l'objet du mythe est de fournir un modèle logique pour résoudre une contradiction.<sup>121</sup> Aujourd'hui, la contradiction de notre monde, c'est d'avoir une attitude écocide, et dans le cas présent de notre étude, c'est la perpétuation d'un modèle alimentaire carné.

Les récits ont le pouvoir d'inspirer les individus par les personnages qu'ils représentent.

---

<sup>120</sup> « Dans toutes les civilisations, semble-t-il, la consommation de viande est une marque de virilité, tout comme la chasse et l'abattage des gros animaux. [...] Par ailleurs, les hommes mangent généralement plus de viande que les femmes et il arrive même que les femmes soient exclues de certaines consommations carnées. [...] En 2009, l'Institut national du cancer notait qu'« en France, plus d'un quart des adultes (principalement des hommes) consomment plus de 500 g de viandes rouges par semaine et plus de 50 g de charcuteries par jour ». » - Yves Bonnardel, et Axelle Playoust-Braure, « 4. La viande, symbole du suprémacisme humain », dans *Solidarité animale. Défaire la société spéiciste*, La Découverte, 2020, p. 85-105.

<sup>121</sup> Christian Bonnet, Stéphanie Pechikoff, Laeticia Petit, « De l'exposition du héros aux blasons du corps » dans *Topique*, n°126, janvier 2014, p.25-38.

Il est grand temps de changer les valeurs patriarcales comme le progrès technique, la conquête et la croissance infinie, que la majorité des oeuvres continuent de transmettre à travers les récits - comme nous l'avons vu à travers le cas de la science-fiction -, pour des valeurs humaines curatrices, ayant pour but de préserver, de protéger ou régénérer la Terre et les êtres vivants qui la peuplent.

En opposition avec les héros du *shōnen manga* que nous avons vus plus haut, et dans notre volonté de déconstruire le dogme de l'alimentation carnée à travers la fiction, nous nous interrogerons ainsi sur la manière dont les héros peuvent, eux aussi, questionner l'alimentation.

Nous verrons donc dans cette partie comment certains héros de mangas et de séries d'animation se soulèvent contre le dogme du carnisme, et peuvent, par le vecteur identificateur, inspirer la jeunesse, et particulièrement celle masculine, à une consommation non-carnée.



### 3.1. Le loup végétarien, Legoshi

*Beastars*<sup>122</sup> est une histoire tranche de vie mêlant romance et enquête. Le récit met en scène des animaux anthropomorphes dans un univers contemporain, et plus particulièrement au sein d'une école, *l'institut Cherryton*, et son club de théâtre.

Dans *Beastars*, la société est divisée en deux : les carnivores et les herbivores. La vie des membres du club de théâtre de *l'institut Cherryton* est bouleversée le jour où l'un de leurs camarades, Tem, un alpage, est assassiné et dévoré. Le meurtrier pouvant être n'importe qui parmi les élèves de l'institut, les relations entre herbivores et carnivores s'effritent. Legoshi, un loup gris, s'incombe du fardeau d'enquêter pour retrouver le meurtrier de son camarade et l'empêcher de recommencer.

À travers son univers contemporain habité exclusivement par des animaux anthropomorphes qui entretiennent des relations complexes en fonction de leur espèce, de leur classe sociale et de leur personnalité, l'œuvre aborde les problématiques des relations inter-espèces, de l'alimentation carnée et non-carnée, et des instincts primaires.

L'anthropomorphisme est le procédé qui consiste à

---

<sup>122</sup> Paru Itagaki, *Beastars*, 2016-2020, Tokyo, Akita Shoten, 22 volumes.

attribuer à un non-humain des caractéristiques, un langage et un comportement humains. Ce procédé, bien connu de la fiction, est un procédé narratif qui consiste, de la même manière qu'Hayao Miyazaki personnifie les éléments dans ses films d'animation, à transposer un langage et un comportement humains à des personnages animaux.

Ici aussi, cela a pour effet, *via* la mise en scène de ceux-ci et de leurs interactions aux caractéristiques humaines, d'attirer l'œil sur leur conscience. Quand il est bien mené, l'anthropomorphisme permet également de s'identifier à ces animaux fictionnels.

Le genre tranche de vie de *Beastars* permet d'aborder différents sujets de notre société à travers les relations des personnages. Toutefois l'animalité de ces derniers permet une mise à distance de la réalité. Ainsi, dans le manga, les animaux ont - quasiment - les mêmes problèmes que nous, avec en plus celui de manger ou de se faire manger par l'autre.

L'œuvre décline les problèmes liés à la cohabitation entre espèces tels que la discrimination, la prédation et l'exploitation de l'environnement en sujets de société comme le spécisme, la consommation de viande et le bien-être animal, ou encore la prédation sexuelle. Si tout animal dans cet univers a des privilèges sociaux ou avantages physiques liés à son espèce, c'est tout d'abord le statut d'herbivore ou de carnivore qui détermine le regard des autres à son égard. C'est un peu comme si l'espèce d'un animal représentait sa classe sociale. L'alimentation incarne ainsi une fracture culturelle dans cette société fictionnelle.

Les différents animaux s'acceptent entre toutes classes sociales par le lien que l'école leur crée, mais des événements peuvent les ramener vers une discrimination primitive, comme cela se produit avec l'assassinat de l'alpaga Tem, qui vaut aux herbivores d'avoir peur des carnivores, et aux carnivores de se méfier des herbivores. Si les carnivores de l'institut ont interdiction de se nourrir de viande, la plupart d'entre eux font tout de même des haltes au *marché noir* pour s'en procurer de temps à autre.

Legoshi, le protagoniste, fait exception à la règle et considère que céder à ses instincts est une preuve de faiblesse. Ce loup gris, parmi les carnivores les plus imposants de l'institut, a une volonté inébranlable de ne pas blesser autrui. Parallèlement, il s'entraîne pour vaincre l'assassin de son ami Tem, défini comme un autre carnivore plus dangereux encore, qui s'avérera finalement être Riz, un ours brun, gentil comme un nounours, mais à la force d'un colosse.

En quête de faire tomber le masque du prédateur, Legoshi s'entraînera même avec un maître pour parvenir à maîtriser ses pulsions carnivores et développer sa force, embrassant ainsi de multiples codes du récit *nekketsu*.

Si notre loup gris s'inflige le fardeau de cet entraînement ardu et s'incombe de la tâche de défaire le mystérieux tueur, c'est parce qu'il estime qu'en tant que carnivore robuste, il est de son devoir de se battre pour protéger les plus faibles des autres carnivores robustes mal intentionnés.

Legoshi est un personnage solitaire et mélancolique qui porte de nombreux fardeaux, ce qui lui vaut d'avoir du mal à ouvrir son cœur aux autres, y compris à sa bien-aimée Haru, une lapine naine, pour laquelle il éprouve autant d'appétit sexuel que d'appétit tout court.

C'est un héros constamment tiraillé entre ses instincts primaires et ses principes moraux.

Par exemple, il éprouve plusieurs fois le désir de manger de la viande, mais s'en empêche car il ne souhaite pas blesser autrui, ou encore, il est parfois victime de pulsions étranges, à mi-chemin entre l'appétit vorace et le désir sexuel, à l'égard du personnage chétif de Haru, mais parvient, grâce à sa raison et à son désir de ne pas blesser autrui, à se maîtriser.

Legoshi est un prédateur empathique qui ne se bat pas pour vaincre ou pour se venger, mais pour protéger. Le personnage s'inflige de prendre des risques, comme lorsqu'il affronte Riz, pourtant tellement plus fort que lui, et est parfois rejeté, comme lorsqu'il s'introduit dans le quartier général d'un gang mafieux pour retrouver son ami Louis.

C'est un personnage profond, qui n'est pas simplement écrit comme un personnage bienveillant, pacifiste et parfait. Il est, comme tout un chacun, traversé par des vices et des pulsions, mais il parvient, en conséquence de nombreux efforts, de principes moraux et d'entraînement, à maîtriser son côté nocif.

Pour ces qualités, Legoshi est un personnage qui incarne un modèle d'individu positif. Il présente une nouvelle conception de

la force, basée sur la bienveillance et la capacité à aider les personnes nécessiteuses. Une force au service des plus démunis.

En un sens, il reprend certains des codes de la virilité et représente ainsi un nouveau modèle d'homme viril, fort, mais qui met sa force au service de la protection des autres, veille à ne pas heurter autrui, et enfin, qui parvient à surpasser ses instincts primaires pour ne pas nuire à son entourage.

L'une des grandes forces de ce personnage, c'est qu'il n'est pas bon de façon manichéenne. Au contraire, il a un fond mauvais, car c'est un carnivore rongé par le désir de dévorer ses camarades, et encore plus la lapine qui éveille tous ses désirs, mais parvient, à force de volonté, d'entraînement et d'efforts, à surmonter sa nature profonde pour ne garder que le positif, et utiliser son mauvais côté à des fins plus nobles, celles de protéger les non-carnivores des autres carnivores.

Par l'outil narratif du protagoniste, et le procédé de la mise en scène de ses relations aux autres personnages, et de ses tourments internes, l'œuvre aborde les questions de l'alimentation, du sacrifice pour le bien d'autrui, et de la vraie force. Le personnage de Legoshi œuvre pour le changement et pour un avenir meilleur où tous les animaux vivraient sans ressentir la crainte de se faire dévorer par leur prochain, et place toute sa force au service de cette cause.

Si le fantasme d'un monde composé d'individus aussi

bienveillants que Legoshi est utopiste, un monde où les jeunes lecteurs pourront s'identifier au loup gris de *l'institut Cherryton* comme nouveau modèle de valeurs, d'héroïsme, ou de virilité, ne pourra être composé que de meilleurs individus. Loin du patriarcat, du fantasme de la chasse, et de l'individualisme symptomatique de notre société contemporaine, le personnage de Legoshi a de quoi inspirer les hommes d'une époque où principes moraux, bienveillance et force s'amenuisent.

Le manga *Beastars* participe ainsi de décoloniser les imaginaires de l'idéal patriarcal actuel de la force, de l'homme viril, et de l'alimentation carnée comme indispensable pour un homme en tant que symbole d'héroïsme, en le substituant par un nouveau modèle, représenté lui aussi par un mâle fort, mais lui, vassal d'une quête collective en tant que quête personnelle.

## 3.2. Le moine pacifiste, Aang

Dès lors qu'il remet en question le modèle alimentaire paradigmatique de son monde, un personnage doit avoir une bonne raison, servant à nourrir son développement ou celui de l'intrigue. Si Legoshi engage toute sa force au sein de cet idéal, qui structure le récit même de sa quête initiatique, un personnage doit

avoir une bonne raison pour remettre en question ce modèle paradigmatique s'il ne sert pas son intrigue.

L'un des rares héros de récit initiatique populaire remettant verbalement en question le modèle alimentaire carné est Aang, le protagoniste d'*Avatar, le dernier maître de l'air*<sup>123</sup>.

Réveillé d'un sommeil long d'un siècle au cœur d'un iceberg, Aang, *maître de l'air* d'une douzaine d'années, est l'*Avatar*. L'*Avatar* est chargé de maintenir l'équilibre entre les royaumes des quatre éléments : *les tribus de l'eau, le royaume de la terre, la nation du feu et les nomades de l'air*.

Mais la nation du feu a profité des cent ans passés sans *Avatar* pour étendre son emprise tyrannique sur les trois autres peuples. Aang est le seul à pouvoir rétablir l'ordre du monde.

Si le récit n'est pas un manga mais une série d'animation américaine, celui-ci suit les codes du récit initiatique similaires au manga de genre *shōnen nekketsu* : Aang devra apprendre à maîtriser les quatre éléments tour à tour, découvrant par la même occasion, avec ses ami.es maîtres des éléments, les différentes cultures qui peuplent son monde.

Aang a une position sociale bien particulière : il a grandi dans le *temple de l'air austral*, un monastère de pratique des arts martiaux de l'air - système de combat propre à cet univers. Il est inspiré de

---

<sup>123</sup> Michael Dante DiMartino et Bryan Konietzko, *Avatar, le dernier maître de l'air*, 2005-2008, USA, Nickelodeon Productions, 61 épisodes.

ceux du monastère Shaolin. Dans le Bouddhisme, il existe un code interdisant d'ôter la vie à un être vivant. De ce fait, ces moines sont végétariens.

Ainsi, ce *background* structurant la personnalité du personnage de Aang lui donne une raison de remettre en question la consommation de chair animale dans le récit, dans un but de développement de sa personnalité. Le récit peut ainsi évoquer l'alimentation végétarienne devant les enfants qui regarderaient les épisodes à la télévision, sans avoir l'air propagandiste.

Par son « innocence » vis-à-vis de son choix alimentaire, le personnage représente le modèle alimentaire végétarien, qui, pour le lecteur enfant ou adolescent qui s'identifie au personnage, permet d'ouvrir la voie à une possible remise en question sur le sien, et par extension, l'introduire aux questions liées à la consommation d'animaux.

Dans ce récit, le héros Aang est construit en opposition aux codes du patriarcat. S'il combat bel et bien à l'aide de sa force, c'est un adolescent qui met ses pouvoirs mystiques au service de la paix en se soulevant contre des conquérants tyranniques.

À l'opposé, bien ancré dans les codes archaïques de notre société, Sokka, un des personnages de la bande d'Aang, est un faiblard qui vise à devenir un « grand guerrier ». Il épouse naïvement les codes de la virilité, allant parfois jusqu'au machisme, comme dans une



scène où il refuse d'apprendre l'art du sabre sous la tutelle des *guerrières de Kyoshi*, simplement parce qu'elles sont des femmes<sup>124</sup>. Les deux personnages ont des idéologies radicalement opposées et celles-ci sont souvent mises en exergue, et servent, pour l'un, à déconstruire le paradigme de l'homme phallogocentrique<sup>125</sup>, et pour l'autre, à proposer un nouveau modèle de héros, en harmonie avec son environnement et ses prochains, miséricordieux et bienveillant.

Si Aang est un nouveau modèle plus écoresponsable tel qu'il est bon d'en présenter à la jeunesse pour qu'elle puisse se projeter dans de nouvelles voies, le personnage de Sokka est indissociable de celui-ci, et ils servent un propos commun, par deux approches différentes, mais complémentaires. Un récit n'est jamais un seul personnage, mais un ensemble de ceux-ci.

Les auteurs emploient ainsi la dualité entre les deux personnages au service de la décolonisation des codes archaïques du virilisme, et proposent à travers Aang un nouveau modèle d'individu bienveillant, égalitariste, qui combat un tyran au nom de l'équilibre du monde, à l'aide des arts martiaux et de la force spirituelle.

---

<sup>124</sup> Michael Dante DiMartino et Bryan Konietzko, *Avatar, le dernier maître de l'air*, 2005, saison 1, épisode 4.

<sup>125</sup> Chez Jacques Derrida, le phallogocentrisme est un néologisme qui permet de nommer le monopole masculin de la parole pour exercer une domination illégitime sur les êtres privés de mots.

### 3.3. Francis Sauvage, le défenseur des animaux opprimés

Dans mon travail personnel, je tente moi-même d'apporter du recul sur le paradigme du héros viril et viriliste, qui a besoin d'être réactualisé selon des valeurs plus essentielles à notre société contemporaine.

Ainsi, Francis Sauvage est né. Sorte de surhomme intrépide et testostéroné parodiant les figures héroïques du cinéma hollywoodien des années 1980, Francis n'est là ni pour défendre la Terre contre un envahisseur extra-terrestre, ni pour faire exploser ses ennemis en comprimant leurs points vitaux. Francis Sauvage est un « défenseur des animaux opprimés » et un « écoresponsable autodidacte », selon ses dires. En somme, c'est un surhomme intrépide, testostéroné, végétarien et pacifiste. Francis est un colosse au cœur d'enfant, originellement né dans une bande dessinée amatrice de quatre pages : *Kata Ashi Hishigi !*<sup>126</sup>.

Dans cette première histoire, le personnage, se baladant tranquillement dans les rues piétonnes d'Amiens au cours des années 1900, manque de se faire renverser par un « chauffard » à

---

<sup>126</sup> Anthony Rico, *Kata Ashi Hishigi !*, 2019, Encre de Chine et crayon sur papier, 4 pages.

dos d'éléphant. Francis monte alors sur l'animal pour entamer une échauffourée avec son propriétaire. Après une bonne correction, le maître du pachyderme s'excuse auprès des policiers locaux de n'avoir pas pu emmener son éléphant au contrôle technique récemment, ce qui justifierait certainement sa dissidence, et dédouane, par la même occasion, son conducteur. L'éléphant affichant sur son visage un épuisement physique est alors puni pour sa prétendue désobéissance, en se faisant euthanasier par la population locale.

Dans le deuxième épisode<sup>127</sup>, Francis, qui termine sa session de natation dans les eaux du lac de la Hotoie à Amiens, assiste à un *kidnapping* en masse de canards, alors qu'une pénurie de poulet a frappé le pays. Une vague de *kidnappings* de mouettes et de canards prend alors place un peu partout dans le pays, et Francis devra tenter de récupérer ceux-ci aux gants de cuisine du redoutable Lieutenant Kentucky, qui s'emparera des oiseaux de mers à l'aide d'un immense filet de pêche jeté depuis son hélicoptère. Malheureusement pour le protagoniste, il n'aura pas d'autre choix que de laisser s'échapper son ennemi juré, et une nouvelle recette de *tenders* à base de mouette sera alors lancée à l'échelle mondiale.

Enfin, dans le troisième opus de cette série humoristique, c'est cette fois à travers un manga de quarante-cinq pages que prendra

---

<sup>127</sup> Anthony Rico, *Keiniku No Futtei !*, 2020, Encre sur papier, 16 pages.

forme le récit de notre héros écoresponsable. Dans ce volet intitulé « *Francis Sauvage : Sushi Dash* »<sup>128</sup>, ce sont cette fois-ci des thons rouges que le protagoniste tentera de sauver du prédateur humain.

Dans *Francis Sauvage : Sushi Dash*, l'histoire commence alors que Francis fait ses courses à la *Biocoop* : une boîte de conserve tombe au sol et s'ouvre. Une tête de sardine en sort et interpelle notre héros, le conjurant de sauver la biodiversité marine des *Redslice Industries* qui la menace. Ni une, ni deux, Francis effectue son meilleur sprint, enfle un costume de poisson et traverse l'océan à la nage, jusqu'à arriver dans une ferme d'engraissement de thons rouges.

Dans ce dernier opus présentant un récit de *Francis Sauvage* dans sa forme la plus aboutie, la problématique environnementale est traitée avec beaucoup d'humour. Francis, personnage naïf à la manière des héros de *shônen* mais arborant toujours une expression grave, est un personnage meut par la volonté de faire le bien, mais qui n'a d'autre solution que la violence pour tenter d'y parvenir<sup>129</sup>.

---

<sup>128</sup> Anthony Rico, *Francis Sauvage : Sushi Dash*, 2020, Dessin numérique, 45 pages.

<sup>129</sup> Cependant, très *gentleman*, il s'agit d'une violence contenue et courtoise dont fait preuve le personnage. Lui et le Colonel Honoré Hareng auront même le temps d'enlever leurs chaussures et d'installer des tatamis avant leur duel de jiu-jitsu brésilien pour décider du sort des océans.

Si l'introduction du récit sert essentiellement à contextualiser l'action, à définir les enjeux de l'histoire, et est donc prétexte à la sensibilisation sur l'écocide causé par les fermes d'engraissement aux abords de la mer Méditerranée, une fois Francis arrivé dans la ferme, le récit ne se concentrera plus que sur la mission d'infiltration du héros déguisé en poisson - mais qui restera bloqué dans son costume, gonflé par l'eau, et se fera capturer, puis vendre comme un spécimen particulier - , et l'affrontement de ce dernier avec le Colonel.

L'histoire de *Francis Sauvage : Susbi Dash* est chargée en informations complexes : pour le lecteur peu averti des problèmes environnementaux liés au commerce de thon rouge, il y a beaucoup à assimiler pour comprendre les enjeux du récit. C'est pourquoi les épisodes de cette série ont toujours une trame scénaristique très simple.

À la manière d'un *blockbuster* d'action hollywoodien, Francis aperçoit un animal en danger, découvre le marché qui menace cet animal, puis se bagarre avec le grand méchant pour sauver les spécimens menacés.

À la fin de cette histoire, Francis sera même aidé par une jeune élève révoltée contre son travail, elle qui espérait aider et protéger les animaux en travaillant dans ce milieu. Vivant une histoire d'amour au premier regard digne du coureur de jupons James Bond [*Casino Royale*, Ian Fleming, 1953], Francis le *gentleman* émettra pour seul commentaire s'apparentant à de la drague « *C'est un beau nom* » lorsque Ginette Morue lui révélera son identité, et se contentera bien d'un toucher de leurs mains, sur

la poignée qu'il et elle tireront lorsqu'il et elle libéreront les thons dans la mer. En somme, Francis est un surhomme intrépide, testostéroné, végétarien, pacifiste, et respectueux des femmes.

La bataille gagnée, un cargo pétrolier coule au large, et les poissons fraîchement libérés meurent dans l'atroce souffrance d'une noyade au sein d'une mer polluée par les produits chimiques.

Si le ton de l'histoire – sans mauvais jeu de mots - tourne autour de l'humour absurde, Francis, lui, est un personnage tragique soumis à la fatalité : si l'on pourrait attendre d'un récit d'action une victoire du bien sur le mal, ce n'est pas le cas des épisodes de *Francis Sauvage*.

Notre héros fournit des efforts considérables pour secourir les animaux sujets à la surexploitation humaine, et quand il parvient à écarter le danger central de l'histoire pour les secourir, un autre plus grand lui succède instantanément, et a raison de ces animaux.

Ce canevas narratif récurrent dans les opus de *Francis Sauvage* sert de point d'orgue à une tentative de sensibilisation écologique : à travers le sentiment de déception que peut laisser une fin si abrupte dans laquelle le héros n'a aucun pouvoir d'action alors même qu'il avait apparemment accompli sa quête, il rappelle au lectorat qu'il y a beaucoup plus qu'une cause d'extinction de chaque espèce animale liée à l'être humain. Ce motif narratif a pour but de transmettre l'idée que n'importe quelle cause de disparition de n'importe quelle espèce pourrait

constituer un récit au moins aussi long qu'un opus de *Francis Savage*.

Pour résumer l'entièreté du procédé narratif des épisodes de la série, il s'agit d'informer et de sensibiliser le.a lecteur.rice sur les enjeux d'une seule activité humaine et son impact drastique sur la biodiversité, et, une fois que ces informations sont supposément assimilées par le.a lecteur.rice, le récit désamorçait toute l'intrigue en dévoilant une seconde derrière, contre laquelle le protagoniste et sa carrure de mastodonte seront totalement désemparés et impuissants.

La pagination du récit joue également son rôle dans ce processus : le premier enjeu environnemental est développé et « diabolisé » par le biais d'une intrigue croissante sur un récit de quarante-trois pages, puis en seulement deux de plus, tous ces efforts fournis sont réduits à néant.

Francis, « défenseur des animaux opprimés » et « écoresponsable autodidacte », se positionne ainsi en tant que personnage porteur de valeurs individuelles.

Si le récit se voue principalement à la sensibilisation par le biais de l'humour plutôt qu'à la construction d'une société positive pour l'avenir, le personnage, lui, tente de véhiculer de nouveaux modèles de valeurs pour les individus. Basé sur les héros du cinéma viriliste des années 1980, celui-ci en reprend les codes pour les réactualiser à travers des problématiques contemporaines, comme le besoin de protéger les espèces vivantes et d'affronter les lobbies, notamment celles de l'industrie agro-alimentaire.

Ainsi, Francis donne au mot même d'« écoresponsable » une dimension encore plus profonde : il n'est pas simplement responsabilisé écologiquement, il est responsable de l'environnement lui-même.

Le personnage, écoresponsable, végétarien, pacifiste, *gentleman* et respectueux des femmes, est un héros ancré dans la première moitié du XXI<sup>e</sup> siècle, voué à la défense de la biosphère, mais qui, selon les codes virilistes archaïques, n'hésite pas à passer par la violence contre ceux qui blessent la Terre, pour imposer son idéal de paix entre les espèces vivantes.



## Conclusion de la deuxième partie

Parmi les œuvres que nous avons étudiées, certaines de celles qui questionnent le modèle alimentaire au cœur de leur récit affleurent le genre de l'horreur.

Ainsi, pour inviter le.a lecteur.rice à comprendre les animaux qui sont exploités, les auteur.es amènent celles et ceux-ci à se questionner en les poussant à s'identifier au rôle de proie. L'outil narratif est alors la mise en confrontation de personnages identifiables à soi, et d'une forme de vie anthropophage inexorable, à travers un *storytelling* centré autour des émotions des personnages, un genre auquel l'horreur est tout à fait disposée.

Survivre devient alors l'enjeu majeur de la quête du ou des protagonistes. Justifiant un sentiment que les animaux ressentent bel et bien dans les abattoirs : la peur, le récit horrifique peut être perçu comme le genre pionnier de la remise en question du modèle alimentaire.

Quand la tâche de sensibiliser incombe un personnage, le nouveau modèle d'héroïsme construit par opposition au patriarcat est un outil narratif prometteur.

La capacité que confère un personnage, encore une fois, à s'y identifier, constitue une grande partie de sa qualité dans un récit. En s'y identifiant, le.a lecteur.rice est impliqué.e émotionnellement dans les situations auxquelles il fait face, et

peut parvenir à comprendre cet individu fictif aussi différent soit-il, socialement, psychologiquement, ou idéologiquement, de lui ou elle.

Enfin, dans la construction d'un individu, à l'enfance ou à l'adolescence notamment, les lecteur.rices sont parfois en quête de modèles qui les inspirent, auxquels ils peuvent s'identifier, ou auxquels elles souhaiteraient ressembler dans le futur.

L'écriture de héros aux valeurs écoresponsables est alors un outil majeur dans l'objectif de décoloniser les imaginaires des modèles qui jusqu'alors étaient les seuls envisageables, en en créant de nouveaux.

Ces deux analyses montrent que les outils narratifs qui permettent le mieux au.à la lecteur.rice de remettre en question son modèle alimentaire ont à voir avec l'identification (le soi), le sentiment d'empathie (l'autre) ou avec la construction d'un modèle (le soi du futur).

Le récit, et la manière dont la relation de ces personnages au monde est narrée (*storytelling*), sont déterminants des émotions que le.a lecteur.rice ressentira à l'égard des personnages, vecteurs des émotions.

S'identifier, soit au héros « cool » comme Legoshi, Aang ou Francis Sauvage, soit à l'animal exploité comme Emma, Norman, Ray, et les habitant.es du Japon sous l'invasion des *parasites*, c'est se mettre à la place de *l'autre* pour, au cours de l'expérience du récit, tenter de le comprendre.

Faire passer le sentiment d'empathie généré par la compréhension de *l'autre*, de la fiction à la réalité, est alors l'étape suivante, qui se fait ou ne se fait pas suivant les individus, mais qui toutefois, marque l'imaginaire. Les individus ont besoin d'inspiration qui puisse les amener à chercher à soigner la Terre, à préserver les animaux et à faire preuve de bienveillance envers hommes, femmes, animaux, végétaux, et tous les êtres vivants qui peuplent cette Terre.

**Troisième partie :**  
**Reconstruire notre**  
**société**

Nous l'avons constaté au cours des deux parties précédentes, si besoin est de métamorphoser notre relation à l'environnement, aux animaux, et à tous les êtres non-humains qui nous entourent, cela passe avant tout par la métamorphose de notre perception du monde.

Percevoir les non-humains comme des ressources à exploiter, gaspiller l'eau, ne plus considérer l'animal que comme « viande », penser qu'un homme a le sacro-saint viril devoir de manger son prochain pour s'élever en tant qu'individu, sont autant de modes de pensée inculqués par notre société, qui nous gangrènent et dont les conséquences nous rattrapent aujourd'hui à l'échelle planétaire.

De notre perception du monde découlent également des comportements individuels. L'individualisme est le plus spécifique à notre société. En effet, « *pourquoi s'entraider si nous disposons tous d'un « demi-millier d'esclaves énergétiques ?* »<sup>130</sup> La tendance générale est donc à préférer s'isoler plutôt que de vivre proche des autres, ce qui réduit les associations entre individus pour réaliser des actions collectives à grande échelle.

---

<sup>130</sup> La quantité d'énergie et de ressources à disposition des habitant.es des pays riches aujourd'hui est telle que nous pourrions, si nous le voulions, nous permettre de ne côtoyer presque personne de notre vie, tant que nous exerçons un travail pour subvenir à nos besoins.

Voir Pablo Servigne et Raphaël Stevens, *Comment tout peut s'effondrer. Petit manuel de collapsologie à l'usage des générations présentes*, Paris, Éditions du Seuil, 2015, p.215.

Pourtant, en temps de catastrophe, c'est l'entraide qui permet de perdurer et qui est essentielle, et non pas l'argent<sup>131</sup>.

Si Max Rockatansky [*Mad Max 2 : Le Défi*, George Miller, 1981], Eli [*Le livre d'Eli*, Albert et Allen Hughes, 2010], le marin [*Waterworld*, Kevin Reynolds, 1995] ou Kenshiro [*Hokuto no Ken*, Buronson et Tetsuo Hara, 1977-1987] survivent à la force de leurs poings dans les jungles que constituent les sociétés de leurs récits post-apocalyptiques, en étant seuls, solitaires et aigris, ce n'est pas l'individualisme de ce type de héros qui sauvera le monde, mais bien les actions collectives<sup>132</sup>.

L'entraide, la coopération, l'acceptation et l'intégration des autres sont les mots d'ordre de la société de demain.

La richesse des savoirs et des cultures participe de la force d'une communauté, et, si nous sommes incapables de nous accepter entre humain.es, comment pourrions-nous intégrer les animaux et les autres non-humains, qu'il est nécessaire de préserver, à nos constitutions sociales ?

Comment, alors, aborder les questions de l'entraide, de la coopération, et de la bienveillance à l'égard de son prochain, dans une société d'individus individualistes ?

---

<sup>131</sup> Voir « L'entraide en temps de catastrophe », dans *op. cit* à la note 130, p.210-215.

<sup>132</sup> *Ibid.*

Ainsi, dans cette courte partie qui fera office de conclusion, nous nous intéresserons aux manières dont deux auteurs de bandes dessinées, abordent des problématiques sociales intrinsèques aux enjeux environnementaux d'aujourd'hui. J'y présenterai également deux de mes productions, à travers lesquelles je tente également d'aborder ces problématiques : *Le Mangeur d'Hommes et le Sale Monstre* [2021], et *The Shoemaker and the Hungry Leg* [2020], deux mangas présentés sous la forme de *one shots*, l'un de quinze pages de long et l'autre de trente et une.

Parmi les auteurs de bandes dessinées, nous nous intéresserons dans un premier temps au travail de Baptiste Pagani, auteur de bandes dessinées au Label 619 qui aborde les questions de genres, de stéréotypes sexuels et de diversité culturelle dans *Les Lames d'Ashura* [2021], puis, nous concluons en étudiant le travail de Merwan, qui lui, aborde les questions de l'immigration, de l'intégration, et de la coopération au sein d'un environnement post-écologique dans son œuvre *Mécanique Céleste* [2019].

# 1. La diversification des personnages pour aborder la société de demain

Selon l'écoféminisme<sup>133</sup>, patriarcat et capitalisme concordent sur bien des points, dans le sens où la domination exercée par l'humanité sur la biosphère résonne avec celle exercée par les hommes sur les femmes, elles qui ont toujours été assimilées à « la nature ».

Le patriarcat est une « forme d'organisation sociale dans laquelle l'homme exerce le pouvoir dans le domaine politique, économique, religieux, ou détient le rôle dominant au sein de la famille, par rapport à la femme. »<sup>134</sup>

Ce système social est omniprésent dans notre société, que ce soit au sein des pouvoirs politiques, à la tête des multinationales ou

---

<sup>133</sup> L'écoféminisme est une contraction de « écologie » et « féminisme ». Cette pensée tend à traiter les phénomènes culturels de domination et d'oppression des femmes par les hommes et de domination de la nature.

<sup>134</sup> Dictionnaire Larousse en ligne, <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/patriarcat/58689>, consulté le 12 août 2022.



même dans nos codes d'écriture et de langage dans lesquels « le masculin l'emporte »<sup>135</sup>.

Valorisant tout ce qui se passe en dehors du foyer : le travail, la conquête, la chasse, et ne portant que peu d'intérêt pour tout ce qui se passe à l'intérieur : procréation, éducation, entretien du lieu de vie - une femme au foyer n'est jamais bien considérée -, (alors même qu'ils sont à l'origine de la vie et que l'éducation est à l'origine des individus de demain), le patriarcat s'illustre bien à travers le mouvement colonial de la seconde moitié du XIXe siècle en Occident et sa « mission civilisatrice ». Celle-ci, aussi appelée *White Man's Burden* (« le fardeau de l'homme blanc<sup>136</sup> ») -, représente une époque à laquelle les hommes partaient à la conquête de la Terre, de ses territoires vierges, ou de ceux qui ne l'étaient pas mais dont les peuples avaient « besoin d'être sauvés par les hommes civilisés ».

Ce mode de pensée qui a colonisé la société occidentale, a fait dans l'Histoire de même que dans les récits, de l'homme blanc, le personnage principal des récits de l'humanité.

Ainsi, la raison du plus fort - lui - s'est imposée comme la vérité absolue du monde, la manière nécessaire de vivre, et a fait de tous les autres individus (femmes, non-occidentaux, tribus, animaux, végétaux, et bien d'autres) des minorités.

---

<sup>135</sup> Codes que je m'efforce moi-même de ne pas perpétuer au travers de ce mémoire.

<sup>136</sup> La *mission civilisatrice* est une théorie née en France et dans d'autres pays européens qui se prétendaient seuls pays civilisés, dont la sainte mission serait de civiliser les populations « sauvages » et « païennes », entre les XVe et XXème siècles.

Le patriarcat est également un type de rapport viriliste à l'environnement. Il anime le désir de progrès, de conquête, la compétitivité, le désir du plus, du meilleur, du plus fort.

C'est cette mentalité qui a engendré une société « rationnelle », donc chiffrée, donc capitalisée, où l'on juge la valeur des choses à leur valeur économique. La capitalisation du monde est ce qui est en train de le détruire.

Le désir de produire plus, de consommer plus, de conquérir plus de territoires, de s'appropriier plus d'écosystèmes, d'asservir plus d'animaux, sont profondément liés au patriarcat.

L'identité de l'humanité est basée sur les concepts de travail productif, de sociabilité et de culture, associés à l'homme et qui s'opposent à ceux du minimalisme, de l'attention donnée aux autres (le *care*<sup>137</sup>), et de « la nature »<sup>138</sup>, associés à la femme. Sandra Laugier dit à propos des valeurs liées au *care* qu'elles s'opposent à l'individualisme : « *La vulnérabilité et l'interdépendance sont opposées à l'abstraction d'êtres humains isolés, indépendants, dont la confrontation raisonnée (de Hobbes à Rawls) serait à l'origine du lien social.* »<sup>139</sup> L'interdépendance, c'est l'entraide, la coopération et la construction d'un système local résilient. Les êtres humains isolés, c'est l'individualisme, ce

---

<sup>137</sup> Le *care* ou « éthique de la sollicitude » est un courant philosophique du féminisme qui regroupe plusieurs sens : attention prodiguée aux autres, soin, prévenance, entraide, responsabilité...

<sup>138</sup> Sandra Laugier, « Care, environnement et éthique globale », *Cahiers du Genre*, n° 59, février 2015, p. 127-152.

<sup>139</sup> Sandra Laugier, « Care, environnement et éthique globale », *Cahiers du Genre*, n° 59, février 2015, p. 127-152.

mode de rapport au monde issu du capitalisme dont nous parlions plus tôt.

En ce sens, le patriarcat est un mode de pensée, qui, comme le naturalisme et le capitalisme, doit être déconstruit afin de pousser la société et les interactions sociales entre humain.es vers le haut. Notre société est constituée d'hommes et de femmes, et chacun.e a son rôle à jouer dans sa construction, en cohabitation, de même que chaque espèce a son rôle à jouer dans le bon fonctionnement de la biosphère.

Aujourd'hui, avec le spectre colonial, le métissage, la mondialisation, l'expansion du féminisme, l'émergence des questions de genre, les différents pays occidentaux ont vu leurs populations se diversifier. Selon les spécialistes de la question et l'histoire, le réchauffement climatique entraînera inévitablement des immigrations massives de réfugié.es à travers le monde<sup>140</sup>. Malgré tout, le racisme, le sexisme, l'homophobie, la haine religieuse et le spécisme continuent de se perpétuer au sein de notre civilisation globale. Celles-ci sont des attitudes profondément opposées à l'idée de construire une société meilleure pour le monde de demain. Si leur impact négatif dans notre société n'est plus à prouver, et que décoloniser les imaginaires d'une peur ou d'une haine de *l'inconnu.e*<sup>141</sup> semble être un combat quelque peu utopiste, les récits, eux, tel que nous l'avons vu à travers les problématiques précédentes, ont le pouvoir

---

<sup>140</sup> *Op. cit.* à la note 130, p.68-73..

<sup>141</sup> Au sens de la personne inconnue.

de créer des utopies, que les lecteur.rices-spectateur.rices embrasseront - ou pas.

C'est pourquoi, aujourd'hui plus que jamais, il est primordial de diversifier le paysage humain des récits, pour en finir avec les imaginaires stéréotypés qui cloisonnent les identités et divisent le tissu collectif. Faire accepter *l'autre* dans un récit, c'est déjà le faire accepter dans la réalité.

Comment les artistes traitent-il.elles de la question de la diversité culturelle dans leurs histoires ? Nous analyserons trois oeuvres pour y répondre, *Les Lames d'Ashura* [Baptiste Pagani, 2021], une bande dessinée dans un univers post-révolution industrielle qui casse tous les paradigmes de personnages auxquels la majorité de la fiction nous a habitués jusqu'alors, ainsi que deux de mes travaux personnels, *Le Mangeur d'Hommes et le Sale Monstre* [2021], abordant la question du spécisme en parallèle de la discrimination sociale par le biais de la mise en scène de deux personnages, et *The Shoemaker and the Hungry Leg* [2020], créant un imaginaire merveilleux autour du handicap par l'intervention d'une créature animiste.

## 1.1. Le parallèle entre discrimination sociale et spécisme dans *Le Mangeur d'Hommes et le Sale Monstre*

*Le Mangeur d'Hommes et le Sale Monstre* est un manga sous forme d'un *one shot* de quinze pages réalisé en avril 2021<sup>142</sup>. Il raconte la rencontre fortuite entre un garçon à la mâchoire protubérante, qui rêve d'avoir des ami.es mais qui est rejeté par la société, celle-ci le considérant monstrueux, et un requin échoué sur une plage, mutilé par des filets de pêche.

Le « sale monstre », protagoniste de l'histoire, vit seul dans une grotte. À la première page du récit, le personnage contemple un dessin rupestre enfantin, qui le représente entouré d'enfants humains et d'un poisson. Celles et ceux-ci se tiennent par les mains, tout sourires.

Allongé sur le côté, dos au à la lecteur.rice-spectateur.rice, le protagoniste passe la main sur la peinture tandis que son esprit est assailli de *flashbacks* dans lesquels enfants et adultes du village le

---

<sup>142</sup> Anthony Rico, *Le Mangeur d'Hommes et le Sale Monstre*, 2021, Encre sur papier et trames numériques, 15 pages.

rejettent. Il y est traité tour à tour de « chose abominable », de « créature » et de « sale monstre ».

À la deuxième page, il apparaît larmoyant sur une grande case, imbibe ses doigts de peinture et saccage la représentation pariétale, avant de s'endormir dans la tristesse.

Dans la scène suivante, tandis qu'il erre dans la jungle, le jeune monstre tombe sur un requin échoué sur une plage, mutilé et prisonnier de filets de pêche. L'enfant, alors pris de pitié, commence à l'aider. Mais il entend des personnes s'approcher. Souhaitant à tout prix éviter le contact avec les humains qui le martyrisent, le garçon se cache alors derrière des rochers.

Les individus qui approchent parlent de pêche, l'un vantant cette plage pour les gros poissons qui y nagent, les autres l'accusant de mensonge. Cette première conversation permet d'explicitier l'une des thématiques sous-jacentes de l'œuvre : la pêche.

Le groupe d'individus émerge du sentier, et ce sont un adolescent et deux enfants venant d'un village avoisinant. Ceux-ci rencontrent le requin échoué à leur tour, mais contrairement au jeune monstre, ils ne lui viennent pas en aide. Voyant ses cicatrices, qu'ils qualifient de « blessures de combat », ils l'accusent : « *Il a dû en tuer des pêcheurs !* »<sup>143</sup>. La bande d'enfants semble lui vouer une haine profonde, et après s'être mis à l'insulter, ceux-ci commencent à battre l'animal.

Un troisième personnage apparaît ensuite. Il s'agit d'une petite fille de l'âge du monstre. Elle s'interpose entre la bande d'enfants

---

<sup>143</sup> *Ibid.*, p.5-7.

et le requin, et se positionne ainsi en salvatrice du mangeur d'hommes. S'ensuit alors une confrontation de points de vue entre les deux groupes de personnages.

Le récit joue ainsi sur le parallélisme entre les deux créatures, l'une, le requin, non-humaine, et l'autre, le jeune garçon, qui instaure le doute quant à si elle l'est ou pas, car elle ne prononce pas un mot du récit, jusqu'à sa toute fin du moins.

On peut identifier le personnage du jeune monstre à celui du requin. Les deux partagent un destin commun : ils sont rejetés par le village voisin, car ils sont considérés comme une menace.

Tout au long du débat houleux entre la bande d'enfants qui veut faire du mal au requin et la petite fille qui souhaite le sauver, des allers-retours se font entre la situation du poisson et du protagoniste, discriminés pour leur différence. Ces relations se font par le mélange texte-image.

En page 7 du récit, la bande d'enfants dit à la jeune fille : « *Regarde-le bien... Il dévorerait tous les habitants du village s'il en avait l'occasion ! On peut pas laisser un monstre pareil en vie !* ».

Ces mots sont inscrits dans des phylactères tandis que le dessin révèle le jeune protagoniste, au loin, qui écoute, et qui semble blessé par ces mots. S'ils ne lui sont pas destinés au premier abord car les enfants ignorent sa présence dans cette scène, ceux-ci le touchent, car ils constituent le même type de réactions qu'il a pu recevoir par le passé - dans la page des *flashbacks* au début -, et ainsi, dévoilent le même type de pensée que l'adolescente et les enfants ont à son égard.

L'œuvre joue ainsi sur l'ambiguïté en mettant en parallèle les deux victimes de discrimination.

L'œuvre tente ainsi de faire un rapprochement entre la discrimination à l'égard d'un enfant malformé qui souhaiterait simplement s'intégrer à la société, et d'un animal craint, considéré comme dénué de conscience, de sentiments et de sensibilité, simplement à cause de son apparence si dangereuse en comparaison de l'être humain. Tous deux, pourtant, sont des victimes de la société humaine, l'un souffrant psychologiquement d'être rejeté pour sa différence, l'autre souffrant physiquement d'être emprisonné dans des filets de pêche polluant la mer, pour son animalité.

Par le personnage de la petite fille, le récit met en scène l'opposition entre deux façons de penser : un mode de pensée spéciste à travers la bande d'enfants du village - mais qui découle des parents, comme je le montre dans la page des *flashbacks* où ce sont avant tout des adultes qui rejettent le monstre -, et une volonté de sauver les animaux à travers elle.

Si toute seule, celle-ci ne peut rien faire pour sauver le requin, elle tente de rallier la bande d'enfants à sa cause, tandis que ces derniers argumentent qu'il faut, au contraire, le tuer.

La petite fille, par sa bienveillance et son courage, remplira le rôle de la figure du mentor qui guidera le héros dans cette courte aventure.



Le sentiment de peur occupe une place centrale dans le récit. Le héros comme le requin sont craints par les humains pour leurs mâchoires monstrueuses, et tous deux sont perçus comme une menace envers l'être humain à cause de cela.

Le mythe du requin mangeur d'hommes a été popularisé dans l'imaginaire collectif depuis le film *Les dents de la mer* [Steven Spielberg, 1975<sup>144</sup>]. En réalité, il y a chaque année moins de décès dus à des attaques de requins qu'à la foudre qui tombe du ciel<sup>145</sup>. La plupart des espèces de requins, sauf cas exceptionnel, ne mangent pas les êtres humains. Il s'agit encore une fois d'un mythe hollywoodien qui a colonisé les imaginaires, et qu'il est intéressant de décoloniser.

Pour contextualiser la situation de ce super-ordre d'espèces, les requins existent depuis plus de 400 millions d'années, mais 80% d'entre eux ont disparu - essentiellement après le début de l'Anthropocène. Les autres sont tous menacés<sup>146</sup>.

Dans ce manga, la bande d'enfants semble croire qu'elle vengera la mort des pêcheurs du village et sauvera ce dernier en tuant l'animal marin.

Tout au long du récit, le poisson ne bouge pas. Il est impuissant, exténué et au bord de la mort, prisonnier des filets de pêche au

---

<sup>144</sup> Steven Spielberg, *Les Dents de la mer*, États-Unis, Universal Pictures, Zanuck/Brown Productions, 1975, 124 minutes.

<sup>145</sup> Bernard Sélet et Julien Solé, *Les requins. Les connaître pour les comprendre*, Bruxelles, Éditions Le Lombard, coll. « La petite Bédéthèque des Savoirs », 2016, 88 pages.

<sup>146</sup> Aurélien Barreau, *Le plus grand défi de l'histoire de l'humanité. Face à la catastrophe écologique et sociale*, Michel Lafon, 2020, p.31.

bord de l'eau. Il y a donc là aussi un jeu de décalage entre les textes et le dessin, les mots des enfants décrivant l'animal comme une menace qu'il faut éliminer sous peine de risque de mort, et les plans du requin, lui, aux portes de la mort.

L'animal affiche une mine épuisée et ne réagit pas, désamorçant ainsi la question de son agressivité, mais cela ne l'exempte toutefois pas du danger qu'il représente. Le récit ne fait pas la morale, il donne à réfléchir sur l'animal. À travers celui-ci, j'invite le lecteur à s'interroger sur ce qu'il ou elle ferait dans cette situation. Sauver le requin malgré la peur de le toucher, ou le laisser mourir sur la plage ?

À un moment, le *leader* de la bande tente d'asséner un coup de bâton à la jeune fille qui protège le requin. Le jeune monstre, qui était prêt à s'enfuir par peur de subir plus de discrimination, impressionné par la bravoure de la jeune fille, fait demi-tour pour réapparaître au devant de la scène en tant que sauveur à son tour. Au moment de son irruption, le *leader* de la bande, effrayé, tombe dans les filets de pêche qui traînaient à l'entrée de la cabane en arrière-plan. Pris de panique, il se débat et s'emmêle dedans.

Il y a donc là une forme de « retour à l'envoyeur », dans le sens où l'adolescent partage ainsi le destin du requin. Il est comprimé par les filets, et s'il se débat, ceux-ci le couperont ou le mutileront, comme le requin.

Dans ses débâtements, un des filets accrochés à l'un des bouts de bois servant de pilier à cette cabane de fortune, attire ce dernier

dans sa chute, et alors, le toit de la cabane s'écroule. La bande d'enfants et la petite fille interviennent pour retenir celui-ci, qui menace alors d'écraser l'adolescent prisonnier des filets.

Les acolytes de sa bande et la petite fille supportent le toit, mais n'ont aucun moyen de sectionner les filets. Le temps est alors compté.

C'est le jeune monstre, empathique et doté d'une volonté de sauver son prochain, intervient pour couper les entraves de l'adolescent, avec ses dents monstrueuses.

En épilogue de l'histoire, la bande d'enfants remercie le jeune monstre, et les deux plus jeunes s'émerveillent même de ses dents : « *Dis, on peut regarder tes canines ? Waouh... C'est trop cool en fait !* »<sup>147</sup>. Les deux s'étonnent même que le monstre prononce des mots - les premiers de l'histoire - à ce moment-là, ce qui humanise ainsi davantage le personnage pour le.a lecteur.rice. L'adolescent, lui, silencieux jusqu'alors, se lève et appelle la bande désormais élargie, constituée des deux enfants, de la petite fille et du sale monstre, à toutes et tous prêter leurs dents pour couper les filets qui emprisonnent le requin, et le remettre à l'eau. Le monstre est ainsi accepté par cet échantillon de société que représentent les quatre enfants, et ses dents sont même admirées<sup>148</sup> pour leur utilité.

---

<sup>147</sup> *Op; cit.* à la note 142, p.14.

<sup>148</sup> Ce manga a été réalisé dans le cadre d'un concours dont le thème était « admiration ».

Le récit est ainsi proche d'une fable, avec une fin, sinon utopique, non loin d'être naïve. La naïveté est une qualité humaine renvoyant à l'une des puissances de l'enfance, celle d'accepter de changer d'attitude dès lors qu'il y a changement de perception du monde. Si les comportements adultes sont davantage codifiés, les enfants, eux, agissent en fonction de ce qui leur semble le plus juste. Ce sont les comportements adultes, les idées reçues et les mythes transmis dans l'éducation qui entraînent la discrimination dans la société, et à l'égard des non-humains. L'empathie, un sentiment fortement mis en avant dans ce récit, à la fois par l'empathie que peuvent éprouver les personnages, et à la fois à travers l'expérience de lecture, par laquelle je tente de transmettre ce sentiment vis-à-vis du mangeur d'hommes et du sale monstre, est un sentiment basé sur la compréhension de *l'autre*, qui peut s'enseigner et qui, selon moi, doit faire partie de l'éducation.

L'œuvre aborde les problématiques de la pollution des eaux par les plastiques, la discrimination sociale et le spécisme. L'histoire joue sur une morale, celle de l'acceptation des autres, de l'entraide, et du respect des non-humains qui peuvent renvoyer à l'idée du *care*.

Par ce manga, je tente de décoloniser l'imaginaire hollywoodien du requin mangeur d'hommes, en montrant le destin des requins dans notre monde de la manière qui me semble la plus probable aujourd'hui. Si les requins, tellement effrayants par leurs caractéristiques physiques, par leurs dents gigantesquement

puissantes, et par leur aisance à se déplacer dans un milieu naturel où l'être humain n'a pas sa place, inspirent une terreur sans équivalent dans le règne animal, ils sont pourtant tout autant victimes que les autres espèces de la prédation environnementale de l'espèce humaine. La discrimination engendrée par la crainte et les préjugés, elle, dans un monde idéal, n'a pas lieu d'être.

Je tente ainsi de convoquer une réflexion sur le traitement réservé aux non-humain.es, et à *l'autre*, dans notre société.

## 1.2. Le *character design* dans *Les Lames d'Ashura*

*« Durant plus d'un siècle, le continent de Kalandra a connu de nombreuses avancées technologiques et industrielles... Parmi celles-ci, l'invention du chemin de fer est sans nul doute celle qui a le plus bouleversé la vie de ses habitants... »<sup>149</sup>.*

---

<sup>149</sup> *Op. cit.* à la note 150, p.5-6.

*Les Lames d'Ashura*<sup>150</sup> est une bande dessinée d'action réalisée par Baptiste Pagani et publiée au Label 619<sup>151</sup>. L'histoire prend place dans un contexte post-révolution industrielle, où des *bandits du rail* attaquent des trains de marchandises pour en piller les richesses.

Vendu comme un « *Mad Max* au féminin », le.a lecteur.rice y suit l'histoire de la bande la plus renommée parmi celles-ci, *les Lames d'Ashura*, une tribu composée exclusivement de femmes<sup>152</sup>. À la mort de la cheffe Ashura, ses deux filles Shota et Ikari se disputent le sort du groupe. Celui-ci se scinde alors en deux. Shota, assassine de sa mère et coupable de mutinerie au nom d'une entité religieuse, fonde son propre groupe avec ses fidèles. Ikari, elle, reste avec ce qui subsiste des *Lames* et jure de venger Ashura. Osman, le troisième enfant et seul garçon de la bande, ne prend parti pour aucune des deux. Il ne rêve que d'une chose, rejoindre un train légendaire qui abrite la meilleure troupe de danseurs itinérants au monde, le *Samsara*.

Le train est l'une des figures centrales de l'univers de *Les Lames d'Ashura*. Si représenter ce type d'engin au centre de son histoire est avant tout un choix esthétique pour l'auteur, le motif porte également une forte symbolique historique et sociale.

---

<sup>150</sup> Baptiste Pagani, *Les Lames d'Ashura*, Roubaix, Ankama Éditions, coll. « Label 619 », 2021.

<sup>151</sup> Un entretien réalisé avec l'artiste est lisible en annexe.

<sup>152</sup> À l'exception du personnage de Osman, qui a un passe-droit en tant que fils de la cheffe.

Historiquement, l'apparition du train à vapeur marque un moment charnière<sup>153</sup> pour notre civilisation. Il s'agit de l'expansion des technologies, de l'affranchissement des frontières, et d'un gain d'autonomie sans précédent par les individus. Le train, espace clos en mobilité constante, est également un micro-monde en perpétuelle évolution<sup>154</sup>. Le monde dans *Les Lames d'Asbura* n'en finit ainsi pas d'avancer, marquant le passage de l'Holocène à l'Anthropocène. Les personnages, eux, tentent de le rattraper. Shota veut ramener la société qui évolue vers la voie de la spiritualité, Ikari veut se venger de sa sœur qui a tué sa mère, et Osman, lui, se laisse aller à la recherche du *Samsara*, puis essaiera de sauver sa famille qui a détruit « tout ce qu'il chérissait », lors de l'affrontement final entre les deux sœurs. Les personnages sont ainsi emportés dans l'évolution de leur environnement social et s'attachent de différentes manières au passé, qu'ils tentent de contrôler.

Le récit aborde les questions de la croyance et de la spiritualité. Le décuplement de la mobilité humaine et la multiplication des divertissements ont eu pour effet d'éloigner les populations de leurs cultes et religions, en même temps que du monde vivant. Si l'apparition des technologies coïncide avec une

---

<sup>153</sup> La première locomotive a été construite par Richard Trevithick en 1804.

<sup>154</sup> Cette figure peut rappeler, dans un contexte différent, le film *Snowpiercer*, *le Transperceneige* de Bong Joon-Ho [2013], dans lequel un train en mouvement est le dernier habitat viable pour l'humanité. Le train est alors un monde lui-même.

perdition de la spiritualité, selon l'artiste, c'est que la démystification de l'inconnu, de l'au-delà du visible et de l'ailleurs, a rendu les cultes et les religions qui rassuraient jusqu'alors les individus obsolètes.

« *Ne comprends-tu pas qu'à la vitesse à laquelle évolue le monde, le peuple n'a plus aucun repère ? Il ne pense qu'à voyager, se divertir. Et en oublie les fondamentaux spirituels qui cimentent chaque civilisation* »<sup>155</sup>, dit Shota à Osman, vers la fin de l'album. L'époque charnière du récit, entre paysannerie et modernité, résulte en des conflits entre les protagonistes. Le récit convoque ainsi des réflexions sur le rapport de l'être humain contemporain à la spiritualité, à la machine et à l'environnement, au travers d'un contexte représentatif du conflit « nature-culture ».

Les deux sœurs s'opposent en termes d'idéaux, de personnalité et de spiritualité. Elles ont deux rapports au monde radicalement opposés.

Ikari est nerveuse, impulsive, et souvent en mal avec ses émotions qui lui causent du tort. Rendue folle de rage par l'assassinat de sa mère, elle jure de se venger de Shota. L'héroïne prend la tête de ce qui reste de la bande de bandits du rail mais ne parvient pas à se faire respecter parmi les populations. Elle emploie alors la tyrannie comme régime politique, et continue les razzias pour implémenter la peur partout où elle va. Sombrant dans la consommation de drogue lors de son séjour prolongé au sein du *Samsara*, elle ira

---

<sup>155</sup> *Op. cit.* à la note 150.



jusqu'à mutiler Kalet, un danseur avec lequel elle entretenait une relation intime. Ikari boit, couche, se drogue - à l'excès. Elle a un comportement très codifié masculin, par rapport à son frère Osman qui, à l'opposé, a un comportement très féminin. C'est un personnage frustré par son destin qui cherche à se faire une place dans la société.

Shota, elle, pratique les arts martiaux de façon assidue et est très portée sur la spiritualité. Elle est droite et impassible. C'est sa spiritualité qui la conduira à assassiner sa mère, car celle-ci voulait s'emparer d'une statue de *la Déesse Duraga* pour la revendre, comme elle le ferait avec n'importe quel trésor. Shota considère que la société est dépravée à cause de la multiplication des divertissements, et rejoint la *secte du Tigre Blanc*, une secte religieuse d'adorateur.rices de la Déesse Duraga. Aveuglée par ce culte, elle se lance dans une quête spirituelle personnelle, qui devient une sorte de quête pacificatrice à l'égard du monde, et qui n'est pas loin de faire du personnage une dictatrice.

Elle commandera plus tard cette secte depuis son palais dans la *région de Kharm*, drapeau rouge vif et étoile dorée dessus, en se convaincant de faire le bien en protégeant les paysan.nes, qui la respectent en retour. Ainsi, devenue une éminente personnalité religieuse et politique, elle attendra patiemment *la grande procession de Khandar*, une cérémonie qui fera office de climax de l'histoire, pour étendre son emprise.

L'artiste la décrit : « *Elle refuse l'excès, dans un vœu de retourner à un type de rapport au monde très central. Elle devient une*

*dictatrice, mais elle le fait par altruisme - du moins c'est ce qu'elle croit. [...] Shota, c'est un peu un Darth Vader. »*<sup>156</sup>

Les deux rapports très différents des personnages au monde témoignent d'un cheminement identitaire et spirituel opposés, et par leur confrontation à travers le combat, les deux sont mis en comparaison - sans pour autant que l'un n'ait l'air plus honorable que l'autre. L'histoire est celle d'une fratrie déchirée par la perte de la mère, qui, sans elle pour unir les trois enfants, se voit divisée tandis que ceux-ci entrent dans le monde adulte, à leur manière et en cherchant chacun leur identité propre.

Au niveau des personnages, c'est surtout au point de vue de la déconstruction des stéréotypes que l'œuvre est marquante. L'univers de *Les Lames d'Asbura* est rempli de personnages hauts en couleurs qui nous posent des questions sur leur genre et leur orientation sexuelle. On y rencontre des femmes minces, des femmes charnues, des femmes musclées, des hommes maquillés, des hommes aux pectoraux saillants comme des seins... ou tombants comme des seins. On y voit tantôt des femmes viriles qui font l'amour avec des hommes féminins, tantôt des femmes qui font l'amour à des femmes, et tantôt des hommes qui font l'amour à des hommes. Ikari est très masculine, Osman est très féminin. Bref, les sexes et les sexualités ne sont pas déterminants des personnages dans ce *blockbuster* d'action.

---

<sup>156</sup> Voir entretien en annexe.

Dans l'une des premières scènes de l'histoire, au cours d'une fête en l'honneur du dernier butin obtenu par la troupe, Osman, seul mâle du groupe, « échange sa place » quelque temps avec celle d'une femme au sein d'une société patriarcale :

Ikari : « *Je vais vous dire, les filles... J'aurais bien tiré un coup pour fêter ça, ha ha ha ! Ça manque quand même de mecs chez nous, vous ne trouvez pas ?* »

Les filles de la bande : « *Ha ha ! C'est clair, ma soeur ! Mais regarde Osman... Il doit se sentir seul, lui aussi ! Allez Os' ! Sois sympa ! Juste une !* »

Osman : « *Non, pas ce soir. Je suis claqué !* »

Les filles de la bande : « *Allez frangin, te fais pas prier ! Vas-y, beau gosse ! Fais pas comme si t'aimais pas ça !* »

Une fille de la bande, prenant une petite guitare : « *Allez, on t'accompagne !* »

Osman, en se déshabillant : « *Tsss... C'est tous les soirs pareil, avec vous...* »

Sur la pleine page suivante, Osman danse, tandis que la fille à la guitare joue et que toutes les autres le regardent avec émerveillement<sup>157</sup>.

Cette scène, procédant à une inversion des rôles, comme dans *The Promised Neverland* ou *Parasite* (mais sans le côté horrifique),

---

<sup>157</sup> *Op. cit.* à la note 150, p.24-25.

invite à la réflexion sur les relations sociales entre les hommes et les femmes. Avec la danse comme métaphore sexuelle, la scène convoque la question du harcèlement sexuel en collectivité. Osman, traité comme un objet de désir dans cette scène, s'il a le choix de danser ou non, n'est pas écouté concernant les émotions qu'il peut ressentir dans la situation présente au sein de cette société matriarcale, et se soumet aux désirs fantasmatiques de ses partenaires.

À son opposé, Ikari, elle, toujours aussi crue, va au bordel pour fêter son « jour de paie » lorsque la bande s'arrête dans la grande ville d'*Aleksandir*<sup>158</sup>.

Pas de dénonciation, pas d'illustration d'un propos, l'auteur utilise des dialogues décontextualisés (on ne sait pas de quoi les personnages parlent au début de la scène de la danse) et la métaphore (la danse) pour aborder la question sociale du harcèlement sexuel en collectivité. La question des genres est l'une des problématiques principales de l'histoire, et pourtant, Baptiste Pagani ne l'aborde pas une seule fois à travers les dialogues de ses personnages. Ainsi, l'auteur choisit plutôt la force de la subtilité visuelle que la dénonciation textuelle pour aborder sa thématique.

Le *design* des personnages occupe une place importante également dans celle-ci. Les femmes de l'univers de *Les Lames d'Ashura* sont de toutes proportions et de toutes formes. Des femmes herculéennes comme Toho et Rika, des géantes comme la

---

<sup>158</sup> *Ibid.*, p.34.

combattante de *l'arène de Khandar* et des charnues comme Layla sont monnaie courante dans cet univers. Les hommes eux, sont très coquets pour certains. Des hommes musclés maquillés comme Muhammad, à la coiffure sophistiquée comme les chignons de Kalet, ou encore parés de bijoux et de boucles d'oreilles comme les prostitués d'*Aleksandir*, cohabitent avec les mâles testostéronés de la troupe de mercenaires d'Ikari, sans distinction physiologique.

L'œuvre joue également d'un dessin parfois maladroit pour accentuer le doute sur l'identité des personnages. La similitude entre les pectoraux et les seins, les gabarits multiples des personnages, et leurs interactions sexuelles non-définies par leur sexe ne nous laissent aucun indice sur celui-ci. Au fil de la lecture, le.a lecteur.ice en vient rapidement à ne plus se poser la question. Si Pierre Bourdieu disait : « *Qu'est-ce en définitive que la virilité si ce n'est une non-féminité ?* »<sup>159</sup>, Baptiste Pagani, lui, mélange virilité et féminité d'autant de façons possibles qu'il n'y a de personnages dans son univers.

Les personnages sont des personnages, ils sont humain.es, ils sont fidèles de Shota ou partisan.es d'Ikari. L'artiste dit à ce propos :

*« Ce qui importe pour mes personnages, c'est qu'ils aillent au bout de ce qu'ils veulent faire, et qu'ils s'épanouissent sans contraintes sociales ou de genres. Je veux poser cette*

---

<sup>159</sup> Pierre Bourdieu, *La domination masculine*, Paris, Éditions du Seuil, 1998, p.90.

question de “est-ce que le genre a vraiment une importance dans les histoires qu’on raconte ?” »<sup>160</sup>

De plus, par le biais de la mondialisation, conséquence de l’invention des chemins de fer, les personnages ont aussi des origines ethniques très variées, ce qui enrichit davantage le paysage humain de l’œuvre.

L’œuvre joue ainsi de nombreux outils narratifs pour convoquer une réflexion sur les genres et sur la diversité culturelle. Elle présente un paysage humain riche en diversité qui supprime la question de l’appartenance sexuelle, ethnique, ou sociale d’un personnage. Dans *Les Lames d’Ashura*, le personnage n’est pas stéréotypé et n’obéit pas à des codes sociaux en fonction de son genre, de son sexe ou de son ethnie. À la manière de Calcifer, Haku ou *Le Grand Esprit de la Forêt* de Miyazaki, il est personnage. L’auteur casse ainsi des modèles paradigmatiques auxquels le.a lecteur.rice est habitué.e dans la majorité des œuvres de fiction qui stéréotypent les personnages.

*Les Lames d’Ashura* traite ainsi de problématiques sociales à travers le *design* de ses personnages, leurs comportements, et l’inversion des codes féminins et masculins.

Par la diversité et l’originalité de sa galerie de personnages, l’auteur initie des réflexions sur la diversité sociale et culturelle. Il décolonise ainsi les imaginaires stéréotypés des genres, et ouvre des

---

<sup>160</sup> Voir entretien en annexe.

réflexions qui tiennent à l'acceptation des autres comme personnes, sans discrimination de sexe, de genre, ou de provenance culturelle, en les faisant d'abord accepter en tant que personnages. Les personnages sont, sont ainsi, et sont des personnages comme les autres. Leur existence se passe de mots et de justification.

À la manière de l'animisme chez Hayao Miyazaki, la leçon que nous pouvons tirer de l'oeuvre de Baptiste Pagani dans le but de convoquer une réflexion sur la diversité culturelle, serait de diversifier nos galeries de personnages autant que possible (sachant que l'imagination n'a que peu de limites) et de raconter nos histoires sans tenir compte de cela dans les interactions sociales entre les personnages. Les apparences ne doivent pas définir les personnages en tant que personnes, ce sont leurs actions qui le doivent.

Les actes d'une personne déterminent son identité. Le sexe, le genre, l'ethnie, la classe sociale ou l'espèce vivante ne déterminent rien. Le personnage est un personnage.

### 1.3. Le handicap et le corps animé dans *The Shoemaker and the Hungry Leg*

*The Shoemaker and The Hungry Leg* est un manga sans textes, long de trente et une pages, que j'ai réalisé en juillet 2020<sup>161</sup>. Dans ce manga, je conte l'histoire d'un jeune cordonnier démuné de jambes qui, un soir, alors qu'il rentrait du travail par un chemin dans la forêt, fait la rencontre de la *came-cruse*, une jambe errante avec un œil au milieu du genou et une bouche sous la voûte plantaire.

La *came-cruse* est une créature folklorique française originaire de la région de la Gascogne appartenant à la catégorie des croque-mitaines. Selon la légende et la version du conte de *La Goulue*, une jeune fille qui ne se nourrissait que de chair fraîche demanda un jour à ses parents d'aller lui en acheter au village. Ces dernières n'en trouvant point, effrayées à l'idée que leur fille n'entre dans une rage folle, trouvent alors une solution pour satisfaire son caprice : aller au cimetière, déterrer un mort, lui couper la jambe, et la ramener à leur fille en guise de repas. Les parents procèdent ainsi et la jeune fille se repaît du membre

---

<sup>161</sup>Anthony Rico, *The Shoemaker and the Hungry Leg*, 2020, Encre sur papier et trames numériques, 31 pages.



fraîchement découpé sur un cadavre du voisinage enterré le matin-même. Plus tard, cette *came-cruse* (*came-cruse* signifiant « jambe crue ») réapparaît dans la maison et dévore la jeune fille à son tour en guise de vengeance. Depuis, cette créature erre sur les routes de la région en quête de dévorer les imprudent.es qui s’y aventurent la nuit.

Les trois premières pages de *The shoemaker and the Hungry Leg* sont consacrées à résumer cette légende en images. Une fois le.a lecteur.rice introduit.e au mythe, le récit prend une tournure toute différente. Il va désormais suivre la vie fictive d’un jeune cordonnier.

Notre protagoniste est un jeune cordonnier, un enfant, qui, par une sorte d’ironie du sort, n’a plus que la moitié de ses deux jambes. Se déplaçant en fauteuil roulant, un soir, alors qu’il rentre du travail, celui-ci traverse le chemin forestier avec un sac de bottes accroché à son fauteuil. La route est sombre, l’ambiance est inquiétante, et soudain, un buisson commence à craquer. Il craque de plus en plus et d’autres bruits étranges se font entendre également. Pris de peur, le jeune cordonnier accélère sa course en fauteuil pour dépasser les bruits aussi vite que possible. Le buisson loin derrière, l’enfant souffle un bon coup, et rouvre les yeux face à la route. Il y voit, plantée en plein milieu de son chemin... une jambe<sup>162</sup>. C’est la *came-cruse*.

---

<sup>162</sup> Il s’agit d’une jambe droite.

Celle-ci se jette sur l'enfant handicapé qui, par un réflexe miraculeux, sort l'une des bottes de son sac et parvient à l'enfermer dedans. Il la ramène ensuite chez lui et la laisse enfermée dans le sac de bottes. Entendant « l'estomac » de la créature gargouiller<sup>163</sup>, il la délivre du chausson qui l'emprisonnait jusqu'alors, et lui offre un bol de soupe de pommes de terre. La créature l'engloutit sans se faire attendre<sup>164</sup>. Une fois celle-ci repue, l'enfant lui soigne le petit orteil qu'elle s'est cogné plus tôt lors de son assaut dans la forêt, ce qui a pour effet d'intriguer la jambe qui, désormais calmée, contemple son bienfaiteur. En constatant l'absence de jambes du cordonnier, celle-ci, prise d'empathie, s'apaise.

À la page suivante<sup>165</sup>, les deux personnages vont apprendre à faire connaissance, faire des activités ensemble comme cuisiner, faire le ménage ou dessiner<sup>166</sup>, jusqu'à devenir amis. Ils partageront leur vie et auront une importance capitale dans celle de l'autre durant la suite du récit.

Si l'histoire n'aborde pas directement des problématiques environnementales, on retrouve tout de même dans *The Shoemaker and the Hungry Leg* des questions communes à l'intégration des autres, ici, d'un personnage handicapé, en société. Le récit tient à la relation entre trois éléments : un enfant

---

<sup>163</sup> La créature a littéralement « l'estomac dans les talons ».

<sup>164</sup> Le potage, pas l'enfant.

<sup>165</sup> *Op. cit.* à la note 161, p.16.

<sup>166</sup> Le scénario est quelque peu farfelu, je vous l'accorde.

amputé des deux jambes, le métier de cordonnier, et une jambe animée.

Dans la seconde partie du récit, les deux protagonistes, devenus amis, développent leur amitié. Un clocher emblématique de la ville se trouve en haut d'un escalier. La *came-cruse* veut monter tirer la corde de la cloche avec son ami, mais celui-ci est dans l'incapacité de monter les marches à cause de son handicap physique.

Alors que le cordonnier se démène pour fabriquer une chaussure sur-mesure à son amie, la *came-cruse* disparaît un matin en s'engouffrant mystérieusement dans la forêt.

L'enfant, rentrant chez lui le soir, le cadeau pour son amie dans les bras, constate que celle-ci a disparu. Lui qui vivait seul et sans ami jusqu'à ce que la *came-cruse* n'apparaisse dans sa vie, voit son bonheur s'effondrer brutalement, comme s'il n'avait été qu'une illusion passagère. La *came-cruse*, devant un fossé, elle, a un point de vue surplombant le corps sectionné auquel elle appartenait autrefois.

Quelque temps plus tard, l'enfant, déprimé chez lui, s'écroule de tristesse. Une ombre surgit à sa porte ouverte. C'est la *came-cruse*, de retour. Des larmes de soulagement coulent des yeux de l'enfant. Comme invitée à entrer par la créature, une seconde ombre se présente face au cordonnier. Il s'agit d'une deuxième *came-cruse*, plus petite, et cette fois-ci faite d'une jambe gauche, qui le regarde

avec un grand œil juvénile. Encore larmoyant de joie, l'enfant éclate de rire, dans son grand bonheur de voir les deux *came-cruses*. Dans la scène suivante et finale du récit, l'enfant monte les escaliers du clocher en marchant, tire sur la corde et fait retentir la cloche. Il a désormais deux jambes avec un œil chacune, les deux *came-cruses*, et on voit le glas retentir tandis que son fauteuil est resté en bas de l'escalier.

Au départ baptisé *Le Cordonnier et la Came-Cruse*, j'ai décidé d'opter pour *The Shoemaker and the Hungry Leg* comme titre final de ce *one shot*. Si je privilégie bien sûr le manga local au divertissement mondialisé, et que je ne vise pas une carrière aux États-Unis, le titre anglais avait une force que le français n'avait pas : l'inclusivité. En effet, après la publication de ce *one shot* sur internet, le personnage du cordonnier, que j'avais conçu comme un jeune garçon dans mon esprit, et étant donné que le manga muet ne donnait aucune information à son sujet, était autant vu par les lecteur.rices comme un garçon que comme une fille. Certain.es le pensaient d'un genre, et tout autant le pensaient de l'autre. Finalement, son genre n'avait aucun enjeu dans l'histoire, et cela me faisait plaisir que les lecteur.rices s'approprient le personnage en se racontant leur propre histoire. J'ai donc choisi de « dégenrer » mon personnage en débarrassant le récit de la seule information qu'il pouvait donner quant à son sexe tel que je le percevais, celle du titre comportant « *le cordonnier* » au masculin.

Si toutefois, au travers de ce texte descriptif, j'ai décidé de genrer le personnage selon ma conception personnelle, il est important pour moi que celui-ci garde l'universalité que les lectureur.rices lui ont conférée, et il ne sera donc pas genré en dehors de celui-ci.

C'est là l'une des forces emblématiques du manga muet : par l'absence de textes, il laisse la libre interprétation - à un certain degré - au ou à la lectureur.rice. À la manière de *Les Lames d'Asbura* ou de *Mécanique Céleste* - que nous verrons dans la partie suivante et finale du mémoire -, l'image est libre d'interprétation, et nourrit les imaginaires, *l'imaginatio*, l'image, pour réfléchir aux problématiques sous-entendues par le récit, et chercher ses propres réponses.

C'est donc un médium intéressant pour convoquer des réflexions chez le.a lectureur.rice, et, en le sens qu'il doit forcément se focaliser sur les émotions, il peut, tout autant que le manga au texte raisonné, marquer l'imaginaire.

À travers la figure de la *came-cruse*, j'invoque également une forme d'animisme, et le registre du merveilleux tout au long de ce récit. Si les jambes ne sont pas une espèce en voie de disparition qu'il faudrait apprendre à percevoir autrement pour les préserver de leur extinction, tout personnage est intéressant à animer, et celui-ci l'est particulièrement dans sa rencontre avec le personnage du cordonnier sans jambes, car il permet de convoquer une réflexion sur l'idée du membre fantôme - ici littéralement fantôme, dans la mesure où il provient du corps

d'un mort, celui que surplombe la *came-cruse* à la page 23. L'animisme est donc double dans l'univers du récit : il évoque à la fois une créature non-humaine - quoique, vu qu'elle est extraite d'un corps humain - animée, et la question de l'au-delà à travers la mort antérieure de cette créature.

Ces deux protagonistes atypiques viennent diversifier le paysage humain du manga, et permettent ainsi d'aborder la question du handicap à travers le registre merveilleux. À la manière de *Les Lames d'Asbura* de Baptiste Pagani, je tente d'invoquer un type de personne qui a du mal à faire sa place dans la société aujourd'hui à travers un personnage, en souhaitant, par le biais du récit, convoquer chez le.a lecteur.rice un sentiment d'empathie en se mettant à la place de *l'autre* par le vecteur identificatoire du protagoniste.

Les jambes merveilleuses qui viennent se greffer au corps du protagoniste à la fin, elles, si elles offrent une vision un peu naïve, renvoient un message d'espoir lié à la guérison. À la manière d'un conte, le récit a pour but de faire ressentir des émotions, de faire s'interroger sur l'handicap, et de transmettre un message d'espoir et de solidarité.

Si l'œuvre ne décolonise aucun imaginaire écocide et n'aborde pas directement de problématique environnementale, elle enrichit toutefois le paysage humain des personnages de manga, et nourrit des imaginaires positifs sur la question du rapport au corps, du rapport au monde, et de la vie en situation de handicap.

## 2. Le *pop-post-apo* pour dessiner un futur joyeux

« *Et si, tout en regardant les catastrophes dans les yeux, nous arrivions à nous raconter de belles histoires ?* »<sup>167</sup>

- Pablo Servigne et Raphaël Stevens

Selon Pablo Servigne et Raphaël Stevens, tout l'enjeu des récits aujourd'hui est de montrer des voies positives à suivre pour inspirer la société de demain. Les récits, et particulièrement la fiction, ont le pouvoir de mettre en scène des solutions potentielles à appliquer à notre monde, et de nourrir les imaginaires qui le bâtiront dans le futur.

Aujourd'hui, le mot effondrement est fortement associé à un imaginaire post-apocalyptique à la *Mad Max*. Dans la majorité du cinéma hollywoodien, des mangas et de la production de récits de science-fiction abordant un effondrement de la civilisation, on y retrouve la figure d'un héros solitaire héritée des héros de *western*

---

<sup>167</sup> Pablo Servigne et Raphaël Stevens, *Comment tout peut s'effondrer. Petit manuel de collapsologie à l'usage des générations présentes*, Paris, Éditions du Seuil, 2015, p.217.

- dont le genre du post-apocalyptique n'est qu'une réactualisation<sup>168</sup> -, comme Max Rockatansky dans la saga *Mad Max* [George Miller, 1979-2015], le marin dans *Waterworld*<sup>169</sup> [Kevin Reynolds, 1995], Eli dans *Le livre d'Eli*<sup>170</sup> [Albert et Allen Hughes, 2010] ou encore le redoutable Kenshiro dans le manga *Hokuto no Ken* [Buronson et Tetsuo Hara, 1977-1987], qui affrontent des bandes de bandits qui se sont découvert une passion pour le meurtre et le viol après l'effondrement.

L'individualisme, ce comportement propre à la société capitaliste dont nous parlions plus tôt, s'incarne ainsi au travers des héros solitaires des récits post-apocalyptique, et les imaginaires négatifs de ceux-ci viennent nourrir le sentiment de peur et justifier les comportements comme le viol, le pillage, le meurtre et tous les autres crimes possibles comme faisant partie intégrante de la nature humaine.

On peut noter par exemple le film *The Divide* [Xavier Gens, 2011<sup>171</sup>], qui représente un groupuscule de personnes qui ne se connaissent pas, enfermées dans un *bunker* à la suite d'une

---

<sup>168</sup> Frédéric Ducarme, Gabriel Bortzmeyer et Joanne Clavel, « Chapitre 16 : Hollywood, miroir déformant de l'écologie » dans *Le souci de la nature*, France, CNRS, 2017, p. 219-229.

<sup>169</sup> Kevin Reynolds, *Waterworld*, 1995, États-Unis, Universal Pictures, Gordon Comany, Davis Entertainment et Litch/Mueller Film Corporation, 136 minutes.

<sup>170</sup> Albert et Allen Hughes, *Le livre d'Eli*, 2010, États-Unis, Warner Bros, 118 minutes.

<sup>171</sup> Xavier Gens, *The Divide*, États-Unis, Allemagne et Canada, Instinctive Film, Julijette et Preferred Content, 2011, 122 minutes.



apocalypse nucléaire, et dont chacun.e des huit survivant.es, tour à tour, perdra la raison, parfois à en tuer ses camarades, à les mutiler ou à les violer. Le film pèse d'une ambiance à vomir tout du long et met en lumière tous les côtés les plus horribles qu'un être humain peut avoir, comme si cela était la norme. La morale de l'histoire : l'être humain est fondamentalement mauvais, rappelle la théorie du vernis de civilisation répandue après la seconde guerre mondiale<sup>172</sup>. L'œuvre est nihiliste, pessimiste et négative au premier degré.

Si l'on s'en réfère à la préparation des frayages neuronaux qu'effectue l'expérience du récit selon Alain Damasio<sup>173</sup>, le.a spectateur.rice de *The Divide* qui se retrouvera un jour coincé.e dans un *bunker* avec d'autres individus, aura ainsi tendance à penser que la cohabitation se passera fatalement d'une manière similaire, car le *bunker* rend les autres fou.olles. Le duo d'auteurs emblématique de la collapsologie dit ainsi au même propos :

*« Par exemple, il est probable que certains lecteurs ne croient pas toujours à ce qui est affirmé à la section précédente sur l'entraide en temps de catastrophe, car ils sont convaincus que l'être humain est fondamentalement*

---

<sup>172</sup> Cette théorie scientifique porte l'idée que l'être humain est fondamentalement mauvais par nature, et que ce sont uniquement les lois et les codes sociaux qui l'empêchent d'effectuer des meurtres, des viols, et des crimes en tout genre. À ce propos, voir Frans De Waal, *Le singe en nous*, Paris, Fayard, coll. « Le temps des sciences », 2006.

<sup>173</sup> *Masterclass* d'Alain Damasio dans le cadre de la 3ème édition de NewImages Festival, le 27/09/2020 au Forum des images (Paris).

*égoïste et violent s'il n'est pas encadré par des lois. D'autres, peut-être, croient toujours qu'en cas de catastrophe, les gens se comportent de manière irrationnelle, hurlant, se bousculant et courant dans tous les sens. Cet imaginaire de la foule irrationnelle, qui n'est pas basé sur des faits mais qui est continuellement nourri par l'industrie du cinéma hollywoodien, pénètre si bien notre inconscient que nous le tenons pour acquis. »<sup>174</sup>*

Aujourd'hui, l'art du *storytelling* a fort à faire pour le monde de demain. Si c'est le *storytelling* qui construit des imaginaires négatifs tels que nous venons de les citer, le *storytelling* est aussi capable du meilleur. Comme tout outil, sa valeur ne tient qu'à la manière dont on l'emploie et à la mission à laquelle on le destine.

Si les œuvres citées jusqu'ici sont positives par l'imaginaire qu'elles véhiculent, par les problématiques qu'elles interrogent ou par les modèles qu'elles tentent de construire, nous allons à présent nous interroger, dans cette ultime partie, sur comment aborder un imaginaire fondamentalement positif, dans tous les sens que le mot peut prendre, en regard des problématiques environnementales. Une œuvre me vient alors à l'esprit, celle de *Mécanique Céleste*, une bande dessinée réalisée par l'auteur Merwan en 2019.

---

<sup>174</sup> *Op. cit.* à la note 167, p.216.

Les récits permettent de projeter une vision de l'avenir, et de, pourquoi pas, inspirer les individus, sociétés, et constructions de demain. Ils ont donc le pouvoir, lorsqu'ils sont réalisés en regard des problématiques environnementales, de proposer des voies possibles, dans toute leur modestie, pour bâtir un futur meilleur.

Si les récits ne sauvent pas le monde, ils peuvent donner aux individus les clés pour tenter de le sauver, ou au moins, amortir sa chute, pour le reconstruire de plus belle.

Sur les récits « positifs », Pablo Servigne et Raphaël Stevens tentent de donner quelques pistes :

*« En effet, le succès du mouvement de la transition vient du fait que les participants adoptent une « vision positive » de l'avenir. [...] ils imaginent (ensemble) un avenir à l'horizon 2030, sans pétrole et avec climat dérégulé, mais où il fera bon vivre ! La puissance de l'imagination se trouve dans les détails. Il suffit de les dessiner, de les imaginer, de les rêver ensemble... puis de se retrousser les manches et de se mettre à les matérialiser. Cette stratégie s'est avérée extrêmement puissante en termes de mobilisation et de créativité. »<sup>175</sup>*

---

<sup>175</sup> *Op. cit.* à la note 167, p.239.

Si les relations à l'environnement, aux animaux et aux humains sont à métamorphoser dans notre société, il est un critère indispensable à l'élaboration d'un futur positif : l'espoir.

Merwan, au travers de sa bande dessinée *Mécanique Céleste*, réalise un récit qui fait l'éloge de la vie, de la non-violence et de la puissance de l'enfance, à travers des couleurs « pop », un dessin riche d'énergie et des personnages qui donnent le sourire, malgré qu'il se déroule sur une terre mutilée à la suite d'un effondrement écologique et social.

L'auteur délivre à travers son chef-d'oeuvre un récit plein d'espoir, que, s'il ne désigne pas comme appartenant au genre du *hopepunk*<sup>176</sup>, il qualifie de « pop-post-apo ».

---

<sup>176</sup> Le *hopepunk* est un sous-genre de la science-fiction issu du néologisme entre *hope* « espoir » et *punk* « voyou ». Officiellement « créé » en 2017 par l'autrice anglo-saxonne Alexandra Rowland, celui-ci a pour vocation de raconter des histoires aussi positives que possibles pour construire le monde.

## 2.1. La puissance de l'enfance dans *Mécanique Céleste*

*Mécanique Céleste* est une bande dessinée réalisée par Merwan en 2019 et éditée chez Dargaud<sup>177</sup>. Le récit nous conte l'histoire des habitant.es de *la cité agricole de Pan*, et d'Aster, une *extra-pan*, forcé.es de coopérer pour résister à la *République de Fortuna*, sorte de géante société capitaliste qui colonise les territoires autonomes par la force, dans un jeu de balle sacré appelé « *mécanique céleste* ».

Le récit prend place dans *la cité agricole de Pan*, une collectivité isolée sur une petite île. Contextualisée dans notre espace-temps, l'histoire se déroule en 2068 et débute dans la forêt de Fontainebleau où vit la protagoniste, Aster. Il y fait 29°C un matin comme un autre du mois de février, le taux d'humidité est de cent pourcents, et la radioactivité est à peu près trente fois plus élevée que la moyenne actuelle en France<sup>178</sup>.

---

<sup>177</sup> Merwan, *Mécanique Céleste*, Paris, Dargaud, 2019.

<sup>178</sup> 136 mSv/an dans l'histoire contre 4,5 mSv/an (exposition annuelle moyenne) en France en 2015. Source : IRSN, [https://www.irsn.fr/FR/connaissances/faq/Pages/Quelle\\_est\\_la\\_dose\\_annuelle\\_moyenne\\_de\\_radioactivite\\_recue\\_en\\_France.aspx](https://www.irsn.fr/FR/connaissances/faq/Pages/Quelle_est_la_dose_annuelle_moyenne_de_radioactivite_recue_en_France.aspx), consulté le 20 août 2022.

Les citoyens et citoyennes de Pan vivent sur une sorte de micro-archipel de bois, de terres végétales encore épargnées par les eaux et de ruines de bâtiments et de bateaux, à la lisière fluviale de la forêt. Les personnages vivent en autosuffisance alimentaire, ont une politique de rationnement rizicole, et acquièrent des biens en faisant du troc et des enchères à partir de toutes les matières et les objets qu'il.elles peuvent recycler dans les ruines de la ville.

La forêt abrite « *la zone rouge* », l'épicentre d'un foyer de contamination radioactive, et cette dernière a repris ses droits sur ce qui semble autrefois avoir été une ville, comme le font aujourd'hui les végétaux dans les environs de la zone irradiée de Tchernobyl. Les eaux sont montées et ont séparé la communauté de Pan des autres terres, alors devenues inaccessibles pour les habitant.e.s de celle-ci qui s'interdisent de s'aventurer dans ce qu'il.elles appellent les « *eaux-profondes* ».

Tout, ou presque, dans le contexte du récit est fait en considération des enjeux environnementaux et sociaux de notre temps, à tel point que l'on pourrait presque citer une page de *Comment tout peut s'effondrer. Petit manuel de collapsologie à l'usage des générations présentes* pour appuyer chacun des éléments constitutifs de l'univers. Par souci de digestibilité, nous ne le ferons pas, cependant, il est intéressant de constater à quel point le théâtre conscient du récit lui donne une force d'engagement.

Dans un procédé similaire au traitement de la question des genres que fait Baptiste Pagani par l'image au sein de *Les Lames d'Asbura*, Merwan n'aborde pas verbalement les problématiques

environnementales dans son récit. Celles-ci découlent en des problématiques sociales telles que l'isolement communautaire, la difficulté à s'alimenter ou le manque de moyens pour se défendre, mais elles ne sont pas centrales dans l'histoire. Elles sont une toile de fond - bien visible, certes - qui introduit des difficultés supplémentaires dans la vie des personnages, mais avec lesquelles il.elles vivent largement au quotidien<sup>179</sup>.

Dans la première scène de présentation de l'univers<sup>180</sup>, en ville, on peut voir à travers les images des vestiges de notre civilisation tels que des pneus, des obus ou des tanks. On y voit aussi un amas de carcasses de voitures embouteillées figées dans une végétation luxuriante, des bâtiments remplis d'eau, et on entend parler pour la première fois d'une « zone rouge » complètement toxique. Des pompes à essence recouvertes d'un tissu sur lequel est écrit « *Cuves vides. Inutile de menacer le pompiste. Merci* », un panneau « commissariat » criblé de balles et une enseigne de la Société Générale taguée en « *Société Gerbante* », le pire semble être passé. « *Les animaux reviennent* » disent les protagonistes Aster et Wallis. L'œuvre présente ainsi les ruines d'une société effondrée et des phénomènes comme des températures élevées, des eaux

---

<sup>179</sup> Quand l'ambassadeur Mouliès de la République de Fortuna proposera de protéger la cité agricole de Pan de ses pirates, le délégué de la Pax-Pan répondra : « *Votre protection ? Mais on se débrouille très bien de nos pirates !!!* », tandis que deux scènes auparavant, il devait se cacher de ces derniers au bureau de *la coopérative rizicole, ibid.*, p.60.

<sup>180</sup> *Ibid.*, p.18-33.

menaçantes par leur hauteur et une radioactivité bien au-dessus de la moyenne, sans les expliquer.

Ils sont pourtant bel et bien mis en avant, et on ne peut pas faire mine de ne pas les remarquer<sup>181</sup>. Il tient alors à chaque lecteur.rice de s'expliquer sa propre histoire de l'univers pour comprendre comment tout cela a pu se produire.

Ce procédé ouvre ainsi les imaginaires à réfléchir les problématiques environnementales que peuvent convoquer les éléments constitutifs de cet univers d'anticipation.

Le scénario est le suivant :

Le soir de *la grande votation*<sup>182</sup>, un ambassadeur de la *République de Fortuna* interrompt la cérémonie en débarquant avec son bateau à moteur et un équipage de militaires armés de *fusils à embuller*<sup>183</sup>, afin de proposer à *la cité agricole de Pan* un marché :

« *En rejoignant Fortuna, vous bénéficiez de sa protection totale... en échange de seulement 25% de votre production rizicole. [...] Acceptez notre accord ou nous vous écraserons !*

»<sup>184</sup>

Sur la recommandation désespérée d'un prisonnier de l'équipage ennemi, le représentant en chef de la communauté de *Pan*, Eddy,

---

<sup>181</sup> À moins d'avoir des œillères dignes d'un climato-sceptique.

<sup>182</sup> L'élection des trois délégués des institutions majeures de la cité agricole de Pan que sont la *coopérative rizicole*, la *Pax-Pan* et la *fédération du commerce*.

<sup>183</sup> Des fusils capables de figer des gens dans de grandes bulles.

<sup>184</sup> (Ceci est un condensé de la phase de négociations), *ibid.*, p.60-64.



demande l'arbitrage par la loi de la *mécanique céleste*. Cette ordalie est en réalité un jeu de balle au prisonnier sophistiqué et sacralisé, et les protagonistes qui n'y connaissent rien vont devoir jouer trois matchs contre *la force de Fortuna*<sup>185</sup>, tout en tentant d'apprendre les règles, que les joueur.ses adverses transgressent et réinterprètent de plus en plus au fur et à mesure de l'histoire.

Le récit nous conte ainsi une opposition entre deux collectivités : d'une part, les agriculteur.rices de la cité agricole de Pan, coupé.es du monde, vivant en autosuffisance, sans énergie et grâce au rationnement, au recyclage, et à l'artisanat ; et d'autre part, les soldats<sup>186</sup> de la République de Fortuna, sorte de lobby cherchant à étendre son emprise sur les territoires voisins, taxer leurs ressources et asservir leurs populations pour son intérêt, dans une « campagne fédérative à l'égard de ses territoires isolés »<sup>187</sup>, qui vivent dans une ville technologisée où le capitalisme règne plus que jamais.

Une civilisation *low tech* contre une civilisation *high tech*, c'est le monde d'hier - ou de demain - contre le monde d'aujourd'hui. La confrontation permet une forme de mise en comparaison des deux positions, qui évoque deux attitudes possibles des humain.es bien différentes face à la crise écologique : retourner au *low tech*

---

<sup>185</sup> La « *force* » est le nom donné aux équipes d'*affidé.es* (= joueur.ses)

<sup>186</sup> Au sens symbolique de quelqu'un qui se bat pour *Fortuna* et ses intérêts.

<sup>187</sup> Dit l'ambassadeur Mouliès, *ibid.*, p.59.

pour préserver ce qui reste de biosphère, ou poursuivre la voie de la *high tech* en continuant d'exploiter les autres à leur détriment.

Si la République de Fortuna maîtrise à la perfection le jeu de la mécanique céleste grâce à une connaissance aiguë des règles de celui-ci, des installations sur-mesure et une équipe locale indétrônable, au sein de la communauté de Pan, la nécessité de travailler en équipe va révéler bien des failles dans la capacité des habitant.es de la collectivité à coopérer. Et c'est là que l'œuvre aborde la question de la communauté.

Aster, qui est une *extra-Pan*, c'est-à-dire qui ne détient pas la citoyenneté de Pan, est au départ rejetée, notamment par Fetta, la sœur de Wallis, qui refuse qu'elle intègre l'équipe. Juba, l'aîné de la fratrie<sup>188</sup>, l'intégrera de force en utilisant l'excuse que, selon le règlement, leur équipe doit être obligatoirement composée de trois femmes et de quatre hommes dans ce jeu. Cela conduira la jeune sœur à éprouver une forte jalousie envers la non-citoyenne.

Ainsi, durant le premier match, Fetta intercepte une passe de Juba destinée à Aster, leur faisant perdre la manche, et au cours du deuxième, celle-ci utilise la protagoniste comme un bouclier pour tenter d'échapper aux tirs d'orbes<sup>189</sup> de leurs adversaires.

Selon une loi, un.e *extra-Pan* ne peut pas devenir citoyen.ne de Pan. Ainsi, Aster, recueillie par Eddy dans un couffin qui voguait

---

<sup>188</sup> La fratrie est composée de Wallis, Fetta et Juba, enfants d'Eddy et de la déléguée de la *fédération du commerce*.

<sup>189</sup> Les « orbes » sont le nom donné aux balles.

au fil de l'eau quand elle était bébé, bien qu'elle ait grandi à Pan, ne peut pas obtenir la citoyenneté à cause de certaines règles obscures de la communauté.

Au cours de l'histoire, Eddy fera un coup d'état au moment le plus critique (quand l'ambassadeur Mouliès vient proposer le marché avec *Fortuna*) et, dans sa première réforme, au moment de la détermination de l'équipe de jeu, déclarera face à Fetta qui refuse l'intégration d'Aster au groupe : « *Ma première loi sera d'ouvrir les portes de Pan à quiconque décide de la défendre* »<sup>190</sup>.

Les rapports des deux joueuses s'amélioreront avec le temps, et Fetta en viendra même à se sacrifier à la fin de la deuxième manche pour permettre à Aster d'arracher la victoire à leurs adversaires.

Grâce à ses performances, Aster acquiert au fil des matchs le respect de tous les fans de mécanique céleste, y compris l'admiration des supporters de Fortuna, et une sculpture sera même érigée à son effigie dans l'épilogue de l'histoire.

Le récit évoque ainsi, par le statut social de son héroïne, la question législative de la citoyenneté, la question sociale de l'intégration et la question humaine de la discrimination. Le jeu de la *mécanique céleste*, lui, sport qui se pratique en équipe, pose forcément la problématique de l'esprit d'équipe, et ainsi de la coopération. Par le statut d'Aster encore une fois, le motif du jeu vient renforcer les questionnements autour de l'intégration au sein d'une équipe - une équipe étant, en soi, une communauté -,

---

<sup>190</sup> *Ibid.*, p.71.

mais aussi de l'entraide en temps de crise, car il s'agit bien là d'une crise pour la cité agricole de Pan, qui aurait tout à perdre pour sa survie si elle ne gagnait pas ces matchs.

Pour l'opposition finale, les joueur.ses de *la force de Pan* seront interchangeé.es - à l'exception d'Aster -, pour céder leurs places aux pirates de l'île. Les pirates sont les seuls personnages de la communauté de Pan à posséder des armes à feu et de l'essence raffinée, ce qui leur vaut d'obtenir tout ce qu'ils veulent au sein de la cité agricole par l'intimidation. Il.elles sont considéré.es comme *extra-Pan*. Il.elles viennent faire leur collecte alimentaire régulière, et repartent à leur base. La *Pax-Pan*, police locale de la cité agricole, ne fait rien pour les arrêter, car « *c'est pas l'envie mais l'équipement qui manque* » dit lui-même le chef de cette dernière<sup>191</sup>.

Mais les réserves d'essence et de munitions des pirates ne sont pas infinies et il.elles commencent à « voir le fond de la cuve ». La bande de cinq accepte ainsi de se battre pour Pan aux côtés d'Aster et de Wallis pour la dernière des trois manches. Lorsque les citoyen.nes apprennent cela, il.elles protestent, mais finissent par accepter que six des sept défenseur.ses de Pan soient des étranger.ères, qui se verront d'ailleurs octroyer la citoyenneté pour leur acte, au nom de la protection de leur communauté, et de l'entraide pour une bonne cause.

---

<sup>191</sup> *Ibid.*, p.43.

L'œuvre aborde ainsi largement les questions de la citoyenneté, de l'intégration et de l'identité. Aster, héroïne qui combat au service d'une communauté qui la rejette, est un personnage qui amène à se questionner sur sa place dans le monde. Cette fois encore, en ne mentionnant à aucun moment les conditions à remplir pour acquérir la citoyenneté au sein de la communauté de Pan, l'auteur invite le.a lecteur.rice à utiliser sa propre imagination pour supposer des pistes sur pourquoi l'héroïne est rejetée comme citoyenne de la cité agricole de Pan. Le.a lecteur.rice est ainsi invité.e à la réflexion pour trouver ses propres réponses quant à des problématiques liées aux questions de l'intégration sociale.

Si l'on pourrait classer le récit dans le genre « post-apocalyptique », que Merwan convoque des enjeux environnementaux tragiques bien réels, met en scène une société ravagée par un effondrement inévitable avec précision, et représente un environnement difficilement viable pour la communauté protagoniste, incapable de se défendre en termes d'armement face au monstre capitaliste qui tente de la dominer, il n'en fait pas un récit partisan du désespoir, de la négativité, ou du nihilisme pour autant.

Bien au contraire, l'œuvre est *joyeuse*.

Un jeu de balle au prisonnier pour remplacer les conflits armés, un esthétique « *pop* » et des personnages rigolos par leurs défauts, l'œuvre est un récit d'action bourré d'énergie et de couleurs qui

défend la vie elle-même. L'auteur, qui ne voulait pas nourrir l'imaginaire négatif que les conflits ne peuvent se régler que par la violence, s'est intéressé aux procédures guerrières dans l'Antiquité grecque. Les sports pratiqués au cours des Jeux Olympiques étaient originellement un moyen pacifique de régler les conflits. Une autre solution que la violence, en plus d'être souhaitable, a ainsi déjà existé par le passé de notre civilisation.

Le jeu de la balle au prisonnier, un jeu d'enfants pratiqué dans les cours de récréation du temps de la jeunesse de l'auteur<sup>192</sup>, a ainsi émergé comme une solution à son esprit<sup>193</sup>. L'auteur souhaite ramener le.a lecteur.rice à la « puissance de l'enfance », la force mentale d'une période à laquelle les problèmes n'existent pas dans l'esprit, car il estime que cette force peut être salvatrice pour les êtres humains.

Merwan décolonise ainsi, à travers son œuvre *Mécanique Céleste*, l'imaginaire nihiliste d'une fin de l'humanité, grâce à la pleine floraison de la joie et de la vie, après un effondrement écologique.

*Mécanique Céleste* est un récit profondément positif qui construit des imaginaires positifs pour l'avenir. L'œuvre ne dénonce pas de grand méchant, ne s'arrête pas sur les problématiques, et ne s'attarde pas à critiquer un système alors que, selon l'auteur, cela reviendrait à le nourrir. L'œuvre raconte simplement des personnages et leurs interactions, avec leurs

---

<sup>192</sup> Tu es toujours jeune, Merwan, bien sûr.

<sup>193</sup> Voir entretien en annexe.

qualités et leurs défauts, tout en évoquant les problématiques de l'écologie environnementale, humaine et sociale, sur le passage de cette vie représentée.

On appréciera la tirade du personnage d'Aster avant le coup de batte délivré à la balle pour conclure le match final :

*« Je ne devais pas participer à ce match...*

*Je ne devais pas voir le jour...*

*Je ne devais pas exister.*

*Je suis l'imprévue !*

*Un défi à l'univers froid et mécanique.*

*Je suis...*

*La vie !!! »<sup>194</sup>*

« *La vie !!!* », s'incarnant par le dessin dans une représentation pleine page d'Aster, toute petite, frappant d'un morceau d'antenne-relais comme d'une batte la balle, idéogrammes en fond, et une onomatopée colossale :

---

<sup>194</sup> *Ibid.*, p.188-190.

# BANG

L'œuvre passe ainsi un message d'espoir. Si l'effondrement de la civilisation aura peut-être bien lieu, la vie continuera. La vie continue toujours. Et si l'auteur n'a pas la prétention d'être optimiste pour l'avenir, ni-même positif, il cherche juste, dans la grande humilité de son récit, à être joyeux, et à transmettre sa joie aux vivant.es qui le liront.

« *Que ma joie demeure.* »

- Sébastien Bach<sup>195</sup>

---

<sup>195</sup> Merwan cite le célèbre compositeur lors de notre entretien.



## Conclusion de la troisième partie

Nous avons vu à travers cette partie quelques façons d'aborder les problématiques humaines et sociales liées à la crise écologique, notamment celles de la discrimination sociale et de l'individualisme.

Dans les récits, là où il y a émotion, il y a soit identification, si l'on arrive à se projeter en *l'autre*, soit empathie, si l'on arrive à comprendre les sentiments de cet *autre*. Prodiguer des émotions est l'un des résultats les plus souhaitables vis-à-vis de son lecteur. L'émotion est ce qui marque les esprits, et ainsi, grave les récits dans les imaginaires.

Sensibiliser à la discrimination et au spécisme à travers la souffrance d'un personnage, faire accepter des personnages en tant que tels quelque soit leur sexe, leur genre, leur ethnie, ou leur apparence physique et donner à réfléchir sur le handicap et la relation au corps à travers la relation entre deux personnages dans un registre merveilleux, sont autant de procédés narratifs capables de marquer les imaginaires de l'existence, de la présence et des sentiments de *l'autre*, celui ou celle que l'on n'identifie pas à soi. Représenter devient ainsi décoloniser les imaginaires des stéréotypes convenus tels qu'ils existent dans notre société, afin d'enrichir à la fois la vision du monde et la vision de l'humain par une infinité de variations entre les individus.

Les valeurs humaines telles que l'entraide, la coopération, le respect et la bienveillance sont essentielles à la vie en communauté. Décoloniser l'imaginaire de la figure du héros post-apocalyptique solitaire qui survit à la destruction, seul, dans le désert, à l'aide de ses poings, pour mettre en scène un groupe de personnages qui surmonte les épreuves de la vie grâce à la coopération et à l'entraide, est également une manière de combattre l'individualisme naturel vers lequel tend l'être humain occidental moderne.

Contextualiser un récit dans un environnement post-effondrement écologique documenté pour en montrer et décrire la société, ainsi que la vie des personnages, et parvenir à raconter une histoire pleine d'espoir, d'énergie positive qui fait l'éloge de la vie, est une démarche artistique qui permet de combattre le nihilisme et l'éco-anxiété qui tend à se répandre aujourd'hui. Pablo Servigne et Raphaël Stevens affirment à ce propos :

*« L'absence d'alternatives concrètes génère même un sentiment d'impuissance qui, lui, est cancérigène (mais qui disparaît une fois que nous passons à l'action). »<sup>196</sup>*

La création artistique, elle, est une forme d'action qui a le pouvoir de faire entrevoir des alternatives, aussi utopistes soient-elles, et d'inspirer les imaginaires à la projection d'autres alternatives, et est

---

<sup>196</sup> Pablo Servigne et Raphaël Stevens, *Comment tout peut s'effondrer. Petit manuel de collapsologie à l'usage des générations présentes*, Paris, Éditions du Seuil, 2015, p.232.

alors un des combats qu'il est possible de mener afin de lutter contre l'éco-anxiété. On dit de l'espoir qu'il fait vivre. Merwan dit de la puissance de l'enfance qu'elle peut nous sauver.

Tout comme nous l'avons vu dans la partie sur l'animisme chez Hayao Miyazaki, l'outil narratif à acquérir en vue de générer de l'acceptation et de l'empathie pour *l'autre*, pour le *storyteller*, est simple : diversifier les personnages.

Créer des personnages non-humains pour faire-valoir la conscience des éléments, et anthropomorphiser des animaux pour les mettre en scène comme les êtres sentients qu'ils sont s'accompagne évidemment du fait de diversifier les personnages humains pour donner à voir différents types d'individus et ouvrir la réflexion à l'acceptation des personnes différentes de soi. Cela permet ainsi de lutter contre les stéréotypes patriarcaux devenus obsolètes et néfastes aujourd'hui. Vivre en communauté, c'est accepter les autres, sans même, comme avec les personnages de *Les Lames d'Abura*, avoir besoin de les étiqueter, afin de les intégrer, et être capable, à la manière d'un match de *mécanique céleste*, de collaborer avec pour surmonter les épreuves de la vie.

Ainsi, le dessin, si nous en avons moins parlé que les mots au travers de ce mémoire par manque de temps et de place, est également un outil narratif plein de possibilités pour aborder les problématiques environnementales, humaines et sociales qui découlent de la crise écologique.

Nos deux auteurs de référence affirment pour le futur de la société et des individus :

*« Le plus important, pour ne pas dire l'urgence, serait de reconstruire un tissu social local solide et vivant, afin d'instaurer progressivement un climat de confiance, c'est-à-dire en fin de compte un « capital social » qui puisse servir en cas de catastrophe. Il faut donc dès maintenant sortir de chez soi et créer des « pratiques » collectives, ces aptitudes à vivre ensemble que notre société matérialiste et individualiste a méthodiquement et consciencieusement détricotées au cours de ces dernières décennies. Nous en sommes convaincus, ces compétences sociales sont notre seule vraie garantie de résilience en temps de catastrophe. »*<sup>197</sup>

Les initiatives collectives sont l'avenir de la société, et nul doute que, pour surmonter l'effondrement brutal de notre système, l'humanité aura besoin de toutes ses forces, unies et réunies, et de tous ses imaginaires. La transition s'est déjà trop faite attendre. Les individus auront aussi besoin d'espoir. De beaucoup d'espoir, que des œuvres comme *Mécanique Céleste* sont capables de transmettre dans les cœurs et les imaginaires.

---

<sup>197</sup> *Ibid.*, p.219.

# Conclusion

À travers ce mémoire, nous avons vu différentes manières d'aborder différentes problématiques environnementales que peuvent employer les récits fictionnels aujourd'hui :

- Le *worldbuilding*, pour mettre en avant un univers fictionnel traversé par des problématiques environnementales qui découlent en problématiques majeures dans la vie des personnages. Développer la problématique consiste alors à faire découvrir cet univers au lectorat.
- Le *design* de technologies fictives, pour questionner notre rapport aux machines, notre relation à la Terre et au monde *via* le prisme de celles-ci, et pourquoi pas, inspirer les inventeur.ses de demain dans la construction des leurs (dans un monde *low tech*).
- La personnification des éléments de l'environnement en personnages, pour questionner sur notre relation à eux, et ainsi, poser la question : « sont-ce uniquement des ressources à exploiter ? »
- L'introduction d'une nouvelle espèce bouleversant la chaîne alimentaire, afin d'interroger sur notre relation aux autres espèces animales, à travers l'alimentation, le divertissement, la mode ou l'expérimentation.
- La création de personnages porteurs de valeurs héroïques et dotés de la volonté absolue de ne pas faire de mal aux animaux et

de protéger leur prochain.e, humain.e ou non, pour inspirer les jeunes individus.

- La diversification du *character design* en représentant des personnes de toutes ethnies, de tous sexes, de tous genres, et de toutes physicalités possibles sans que ces caractéristiques ne prédéterminent leur personnalité, leur identité ou leur comportement vis-à-vis des autres, afin d'enrichir le paysage humain de la fiction.

- La glorification d'un groupe de personnages qui surmonte l'adversité grâce à l'entraide et à la coopération, afin de mettre en lumière l'interdépendance en temps de crise, de lutter contre l'individualisme, et de montrer des voies sociales positives pour l'avenir.

- L'expression d'un récit positif au sein d'un environnement post-effondrement, afin de véhiculer de la joie, de l'espoir, et lutter contre l'éco-anxiété, tout en ne fermant pas les yeux sur la catastrophe.

Si l'on pourrait citer de nombreuses œuvres qui emploient des outils narratifs pour convoquer une réflexion sur les problématiques environnementales contemporaines, je ne me suis focalisé que sur un nombre restreint d'entre elles que j'ai dû sélectionner en essayant, au plus possible, de varier les outils analysés.

Celles-ci avaient toutes pour critère de sélection supplémentaire d'être des œuvres qui constituent des modèles pour moi dans ma

création artistique. Les outils narratifs abordés ne sont ainsi pas centrés sur « comment sensibiliser à l'écologie », mais sur le fait de créer des voies positives, et d'inspirer les imaginaires. Dénoncer des problèmes sans proposer de solutions pour y remédier me paraît obsolète aujourd'hui, même si certaines de mes anciennes œuvres le font. La volonté de changement ne s'accompagne jamais de l'absence d'un itinéraire, et nous en avons grand besoin aujourd'hui.

Voilà pourquoi au travers de ce mémoire, j'ai accordé davantage d'intérêt à la volonté d'« inspirer », bien que celle-ci n'aille jamais sans une forme de dénonciation des itinéraires néfastes qui nous ont conduit aux problèmes environnementaux d'aujourd'hui, et qu'il faut tâcher d'éviter de réemprunter à l'avenir. Si cette dernière partie s'appelait « reconstruire » et non pas « changer », c'est parce qu'à mon sens, le changement ne peut s'opérer que dans un « après ». Celui qui vient après le Capitalocène. Pourtant, les initiatives de transition doivent commencer dès aujourd'hui, afin de renouveler la société le plus rapidement possible.

La vie continuera.

Pour reprendre les mots de l'auteur de bandes dessinées Merwan, l'effondrement, c'est la fin d'un monde, pas la fin du monde, et pour reprendre une avant-dernière fois notre ouvrage de référence afin de citer Pablo Servigne et Raphaël Stevens :

*« L'effondrement n'est pas la fin mais le début de notre avenir. [...] La fin du monde ? Ce serait trop facile, la*

*planète est là, bruisante de vie, il y a des responsabilités à prendre et un avenir à tracer. »*<sup>198</sup>

Être collapsonaute, ce n'est pas vivre en pensant que nous allons toutes et tous mourir, c'est vivre en pensant que la civilisation telle qu'on la connaît va s'effondrer, et qu'il va falloir trouver d'autres moyens de vivre au quotidien. Être collapsonaute, collapsologue ou collapsnik, c'est tenter de trouver des voies pour permettre à l'humanité un avenir aussi viable que possible.

Suivre la voie de la collapsosophie est à mon sens, une mission, celle d'une personne consciente de l'effondrement à venir qui tente de se battre, avec le peu de moyens qu'elle a, pour protéger celles et ceux qui n'en ont pas conscience, pas le temps ou la possibilité de le faire, dans toutes les formes que le mot « combat » puisse épouser, afin de tenter de préserver le vivant autant que possible.

Le leitmotiv de la collapsologie est celui d'une confrontation sans filtre avec la réalité : « *C'est parce que la catastrophe constitue un destin détestable dont nous devons dire que nous n'en voulons pas qu'il faut garder les yeux fixés sur elle, sans jamais les détourner.* »<sup>199</sup>.

---

<sup>198</sup> Pablo Servigne et Raphaël Stevens, *Comment tout peut s'effondrer. Petit manuel de collapsologie à l'usage des générations présentes*, Paris, Éditions du Seuil, 2015, p.256-257.

<sup>199</sup> *Ibid.*, p.253.



Grâce aux récits, grâce au *storytelling*, grâce aux mangas, à la bande dessinée, au cinéma, à la littérature et à toutes les formes de création, inspirons la construction du monde de demain. Décolonisons la fiction, décolonisons les imaginaires, et décolonisons la société, du naturalisme, du capitalisme et du patriarcat, ces voiles obscurs qui camouflent la réalité de ce qu'est le monde : des êtres vivants en interaction perpétuelle les uns avec les autres, dont les actions individuelles ont des conséquences sur la vie de tous les autres.

Nourrissons les imaginaires des générations présentes et à venir, afin d'inspirer leur créativité, pour bâtir un futur aussi positif, responsable et éthique que possible, afin de cohabiter entre humain.es, et avec la Terre et chacun des êtres qui l'habitent et la constituent, de la manière la plus harmonieuse et respectueuse qui soit. Chantons les louanges du vivant, de la vie, et de notre magnifique planète.

Comme dirait mon ami Vincent Perriot :

« Vivre ! »

# **Annexe**

# Entretiens d'artistes

# Adrien Vermont

*Adrien Vermont est un artiste français né en 1981 et résidant à Bruxelles. Sa pratique s'articule autour du dessin figuratif, et plus particulièrement autour du dessin animalier. Si au début de sa carrière, l'artiste réalisait des dessins d'animaux dans un genre naturaliste, il s'est rapidement tourné vers un dessin plus stylisé en s'inspirant notamment des dessins d'enfants, pour leur force de synthétisation. Aujourd'hui, il réalise essentiellement des portraits de personnages animalisés ou d'animaux personnifiés, déjantés et qui entrent en interaction avec l'espèce humaine par le biais du texte qu'ils adressent aux spectateurs.*

**En représentant une rancœur des animaux envers les êtres humains, tu évoques la crise écologique actuelle... Est-ce que le genre post-apocalyptique, dans le cinéma, la bande dessinée, la littérature,... t'inspire ?**

C'est un genre que j'aime particulièrement. Le post-apocalyptique permet de se poser les questions importantes de « *Qu'est-ce qu'il y avait ? Qu'est-ce qu'il n'y a plus ? Qu'est-ce qu'il y a encore ?* ».

C'est surtout à travers le jeu vidéo que je m'en suis nourri, avec le jeu *The Last of Us* [Naughty Dog, 2013] par exemple, qui aborde des thèmes complexes pensés pour un public adulte, et que le

médium du jeu vidéo parvient à développer de manière très intelligente.

L'apocalypse c'est la fin d'un temps, et l'idée de destruction qu'elle évoque fascine l'être humain, car lui-même tend vers la destruction.

On va mourir. Tu peux construire le plus beau château de sable qui soit, ton plus grand kif, c'est quand tu le détruis.

Mais ça reste une forme relativement restreinte. Au-delà du post-apocalyptique, c'est le genre de la dystopie, qui elle-même englobe celui-ci, qui m'intéresse le plus.

Quand j'avais 25 ans, j'ai lu *1984* de Georges Orwell. Le mec a tout prédit. La maîtrise des thèmes abordés est extrêmement exigeante dans ce genre basé sur le fait de pousser un questionnement à la limite de sa rupture.

C'est un genre qui aborde des questions parmi les plus essentielles pour moi, car il permet de penser à partir de ce qu'on a aujourd'hui, qu'est-ce qu'on aura demain. La dystopie, c'est pour moi une des formes auxquelles je suis le plus réceptif quand il s'agit d'aborder des thèmes essentiels. C'est au cœur de mon travail.

Il y a un jeu vidéo qui va sortir en fin d'année, *Cyberpunk 2077* [CD Projekt, 2020]. Ça se déroule dans une dystopie, basée sur des études urbanistes et anthropologistes. L'urbaniste, c'est un type qui étudie comment devrait être la ville pour que les populations s'y sentent bien.

Embaucher des types avec des diplômes payés dans des grandes écoles pour construire des villes, c'est improductif, ceux-là construisent des cités et des H.L.M., qui vont à l'encontre du bien-être des gens qui y vivent.

Tous les maires devraient avoir une équipe d'urbanistes avec eux. Ça, par exemple, c'est une réalité que la dystopie peut pousser à bloc pour poser d'autres questions.

Concernant la « rancœur » animale, j'essaye au contraire de garder mes personnages loin de ces questions « petites » qui appartiennent à l'être humain. Il n'y a pas de rancœur chez l'animal, il y a une incompréhension, un questionnement, une mise en abyme, mais pas de rancœur.

**Comment tu transformes la réalité présente en un univers dystopique ? Est-ce que tu fais de la documentation à partir des actualités écologiques ?**

Le dessin d'observation, c'est ma base.

Il s'agit d'observer, étudier et comprendre la réalité pour la retranscrire différemment.

Pour le fond, je fonctionne exactement de la même manière. Je ne fais pas de recherches spécifiques sur un sujet pour le traiter ensuite, les questions que j'aborde proviennent de la somme d'une vie de réflexions. Toute ma vie je me suis intéressé à ces questions qui sont d'ordre éthique et moral. Des thèmes comme l'écologie,

l'impact de l'humain, les réponses politiques, qu'est-ce que la politique, comment c'est né, ect...

Je nourris chacun de mes domaines de tous les domaines qui m'intéressent.

**Dans tous tes dessins le message est clair : tu dénonces l'animal attardé qu'est l'être humain et le mal qu'il fait à la nature, et pourtant tu parviens à le faire sans être lourd ou moralisateur... Selon toi, ça vient d'où ?**

Quand je me suis séparé de la partie naturaliste de mon travail, je me suis demandé qu'est-ce que je pouvais injecter à la figure humaine, qui soit universel. La première idée qui m'est apparue c'est l'animalité de l'être humain, au sens de tout ce qu'elle a de plus repoussant. Je prenais le métro, je voyais les humains, je trouvais qu'ils ressemblaient à des cafards.

Pour contrebalancer avec ma violence, je dessine des animaux qui rient, qui sourient. Le sourire est un appel, une invitation chaleureuse.

J'essaye aussi de leur donner une présence qui se rapproche du divin, notamment par leurs yeux qui ressemblent à des sortes de portes vers l'au-delà. Le contraste leur donne des airs de figures démoniaques. J'ai fait un voyage en Indonésie qui m'a marqué. Là-bas, certains démons sont des protecteurs contre les autres démons.

C'est ce genre de chose que je veux mettre en forme, des figures à la fois repoussantes et attirantes. Comme mon propos est violent, intense et revendicatif, il fallait que je lui donne une forme qui allait, dans une certaine mesure, à l'opposé de ça.

L'humour à mon sens, c'est une des meilleures portes d'entrées pour aborder des thèmes complexes ou difficiles. Si tu veux t'adresser à des gens qui ne sont pas particulièrement intéressés par un propos, tu as intérêt à t'adresser à eux dans une forme qui leur soit accessible. Une de mes références principales, c'est *South Park* [Trey Parker et Matt Stone, 1997-en cours], notamment ses saisons 4 à 8. La série aborde des thèmes complexes et engagés dans ce qui semble être du grand n'importe quoi. Dans un épisode, les enfants doivent élire une mascotte par le vote, et ils ont le choix entre « *poire à lavement* » et « *sandwich au caca* ». Dans les deux cas, les votants se font niquer. À travers une forme simple, divertissante, et drôle, les auteurs font réfléchir à ce qu'est le droit de vote selon le système bi-parti aux États-Unis.

Plus que la somme de la connaissance, c'est le produit de la connaissance qui m'intéresse. Il y a des types qui ont besoin de faire des encyclopédies ultra complexes et ultra détaillées, dans toutes les sciences et sciences humaines, et on a besoin de ces types. Mais dans la bande dessinée ou le jeu vidéo par exemple, ce qui est intéressant, c'est de faire passer ces informations complexes de façon digeste, et accessible à tous. Y a une phrase qui déchire « *Simple is not easy* », ça veut dire que plus ta pensée est profonde,



plus tu dois lui donner une forme profonde, quand bien même cette profondeur prendrait la forme d'une simplicité.

**Tes dessins sont très drôles, est-ce que toi ça te fait rire quand tu les réfléchis et que tu les dessines ?**

L'humour c'est pour moi une forme ultra importante. Si j'arrive le lundi matin à l'atelier, que je regarde ce que j'ai fait la semaine précédente et que je me tape une barre en me disant « *Putain c'est n'importe quoi* », je sais que je tiens un bon truc. L'humour est central dans mon travail.

**« *Juz dont do it* », « *Mother nature is mad at you* », « *Nature ≥ culture ≥ capital* ». C'est une *punchline*, une phrase et une règle mathématique qui résumant merveilleusement ton travail. Tu peux nous en parler ?**

« *Juz dont do it* », je prends un slogan qui définit notre société et qui la tue « *Just do it* » et je le transforme pour dire qu'il la tue.

« *Mother nature is mad at you* », je dis les choses telles que je les pense.

Ensuite avec « *Nature ≥ culture ≥ capital* », j'écris le produit de ma pensée en une formule. Le but c'est de faire comprendre que Nature, culture et capital, c'est la même chose. C'est égal, mais c'est supérieur ou égal parce que si l'un doit prévaloir sur l'autre,

alors il faudrait que ça se fasse dans ce sens. C'est parce qu'il y a la Nature qu'il y a de la culture, et c'est parce qu'il y a de la culture qu'il y a du capital.

Toute structure qui va me permettre de développer mon propos, et particulièrement qui va me permettre d'aller à contre-pied de la forme qu'on en attendrait, c'est ce qui m'intéresse parce que c'est ce qui nourrit la pensée.

La ligne est la représentation des choses, dans toute culture : le dessin, l'écriture, l'alphabet, la littérature, la poésie, la géométrie, les mathématiques, l'arithmétique, la musique,... «  $E=mc^2$  », par exemple, a cinq manières de s'écrire différentes, et chaque culture l'écrit de la façon la plus esthétique selon ses codes. La formule mathématique est apparue dans mon travail quand j'ai compris que les mathématiques étaient aussi de l'écriture, et donc une façon d'utiliser la ligne pour représenter et dire quelque chose.

J'essaye de mettre en forme, quelque soit le médium, mon propos de telle sorte qu'il soit dit de la façon la plus intelligente qui soit, au même titre que c'est la formule  $E=mc^2$  qui a été choisie pour écrire la théorie de la relativité.

Je vais donc piocher dans la publicité, dans la philosophie, dans les mathématiques, dans la bande dessinée, dans le hip hop, et dans tout ce dont j'ai besoin pour rendre mon propos plus profond, plus complexe, et ensuite lui donner une tournure d'humour, parce qu'il s'agit pour moi de la meilleure porte d'entrée pour aborder les thèmes complexes que j'aborde.

## **Tu peux nous parler de tes projets actuels ?**

Dans mes grandes peintures, je me demande actuellement si on peut faire apparaître Dieu à travers la figure. Non pas à travers la représentation qu'en font les religions monothéistes, mais à travers l'idée de divinité.

Au même titre que je voulais ramener la nature humaine à sa nature animale, je cherche à présent à ramener la nature animale à sa nature divine. Cette nature divine de l'animal, c'est quelque chose qui a été présent dans toutes les cultures, jusqu'à l'arrivée de la technologie et de « l'élevage » industriel.

Une poule en temps de guerre, c'est elle qui fait vivre toute ta famille. Ta vie dépend d'elle, tu la respectes, tu la brosses, tu prends soin d'elle, tu la vénères.

Ensuite, contrairement à ce qu'on peut penser parce qu'on a l'idée que la taille fait la grandeur, une des formes les plus abouties de mon travail, ce sont mes dessins en petits formats. Je les continue aussi.

Pour finir, depuis de nombreuses années, je compte attaquer de la bande dessinée. C'est selon moi un des médiums les plus à même de transmettre un propos philosophique. 2021 sera sûrement l'année pour m'y confronter.

Tout ce à quoi je réfléchis, mon but, c'est pas d'y apporter des réponses, parce que pour moi, la meilleure réponse à une question, c'est d'y apporter une meilleure question.

**Pour conclure, selon toi, qu'est-ce qu'il/qui reste de la jungle ? (C'est l'intitulé probable de mon mémoire)**

Ce qu'il reste de la jungle aujourd'hui, c'est ce que chacun, dans l'intelligence qu'il a de penser cette notion, sera capable d'y mettre comme éthique et comme morale. C'est cette nature première qui peut prendre corps dans n'importe quel élément, pour peu que tu aies l'intelligence de la voir.

Je pense que ta question est une bonne question qui permet d'aborder ce thème de Nature-culture, qui pour moi est aujourd'hui pensé comme de la merde, puisqu'on considère qu'il n'y a plus de Nature, parce que tous les terrains sont cultivables, qu'on a pris possession de la planète, qu'on peut tout contrôler et que même la Nature est contrainte dans des périmètres qu'on a nous-même définis.

La seule réponse que j'ai à opposer à une pensée aussi merdique, pauvre et bête que ça, c'est que le jour où, sur 600 km<sup>2</sup>, il n'y aura que du bitume, la moindre touffe d'herbe qui poussera sera adorée comme un dieu.

Et les gens viendront de partout pour adorer cette touffe d'herbe.  
Et qu'importe la culture et le capital, parce que personne peut  
marcher sur la Nature.

Propos recueillis par Anthony Rico,  
le 22 novembre 2020.

# Baptiste Pagani

**Dans *Les Lames d'Ashura*, tu choisis de raconter l'histoire d'une société où, au contraire de *Mad Max* et de la plupart des œuvres du genre post-apo, ce ne sont pas des hommes, mais des femmes qui règnent sur le monde de la violence. D'où te vient ce choix ?**

La première erreur qui est faite avec (*Les Lames d'Ashura*), c'est de qualifier l'œuvre de « post-apo ». Ça a été l'accroche de l'éditeur de la vendre en tant que « *Mad Max au féminin* », mais je ne suis pas d'accord avec ça. C'est de la *fantasy* dans un univers post-révolution industrielle, qu'on peut comparer à une Angleterre du XVIIIe siècle, mais en Asie. À aucun moment il n'y a pénurie de quoi que ce soit.

Au contraire, c'est un monde en plein essor, dans lequel les populations découvrent le train et la technologie, ce qui leur vaut de s'affranchir des frontières, de gagner en autonomie et de s'éloigner de la religion, en même temps qu'ils s'éloignent de leurs peurs.

En revanche, il y a bien le côté horde sauvage et *western*, qui sont des genres typiquement masculins par leur violence, le thème de la conquête, etc., et moi, j'avais envie de mettre des femmes à la

place. J'ai toujours aimé dessiner des femmes fortes, depuis mes plus anciennes œuvres comme *Fastlane*, publié sur Delitoon il y a quinze ans. Mais je cherchais un angle d'approche intéressant qui puisse apporter quelque chose au public.

**L'univers de *Les Lames d'Ashura* est rempli de personnages qui nous posent des questions sur leur genre et leur orientation sexuelle. Le genre semble être un de tes propos principaux, et pourtant tu ne l'abordes pas une seule fois à travers les dialogues de tes personnages. Comment tu questionnes la société juste par l'image ?**

Lors de certaines interviews, on me parle parfois d'*Ashura* comme d'une bédé militante, mais je me défends toujours de la qualifier comme telle. Pour moi, la bande dessinée militante est quelque chose à part, elle est faite par des féministes, des anti-racistes, etc., des activistes qui mettent leur propos au cœur de leur récit. Poser ces questions sur les genres était bel et bien l'intention sous-jacente du mien, encouragée par Mathieu Bablet et Guillaume Singelin d'ailleurs, mais je ne voulais pas forcer le trait, alors j'ai trouvé un moyen plus subtil de parler de ce sujet : ne pas en parler.

Dans un scénario d'action ou un manga type *shōnen*, si tu montres quelque chose comme un postulat normal dans ton univers, le message passe aussi bien que si tu l'expliquais. Certaines personnes

de la communauté L.G.B.T. en ont marre que toutes les fictions qui parlent d'homosexualité mettent forcément en scène un personnage qui a le SIDA ou qui se fait maltraiter à l'école. À force, ce genre de récits attise le malheur, au lieu d'encourager l'épanouissement. On n'est pas obligé de parler de maladie et de misère quand on parle d'une minorité.

Ce qui importe pour mes personnages, c'est qu'ils aillent au bout de ce qu'ils veulent faire, et qu'ils s'épanouissent sans contraintes sociales ou de genres. Je veux poser cette question de :

« Est-ce que le genre a vraiment une importance dans les histoires qu'on raconte ? ».

**Est-ce que ce n'est pas un risque vis-à-vis du public de mettre au centre de ton récit des personnages qui cassent des paradigmes profondément ancrés dans notre culture ? Et jusqu'où tu le prends selon toi ?**

Je pense que je tombe à la bonne période pour le faire. C'est un débat qui revient souvent aujourd'hui avec l'écriture inclusive, les questions du futur, etc. Si je l'avais fait il y a vingt ans, je ne pense pas que beaucoup de monde aurait médité dessus. Donc je prends très bien ce risque je pense. Je n'ai jamais lu de commentaires négatifs sur ça.



Après, disons ce qui est, ma bande dessinée a dû être lue à 3000 ou 5000 exemplaires, ça reste un public de niche. La seule critique se fait souvent au niveau du dessin, car certaines personnes sont perturbées de ne pas reconnaître qui est un homme ou qui est une femme dans mon dessin.

Tout le monde est baraqué dans *Ashura*. Certains lecteurs s'attendent à voir des femmes belles, plantureuses, avec des belles formes, et des mecs musclés, virils, avec de la barbe. Ceux-là, mon dessin les rebute. Mais ça ne me dérange pas, c'est volontaire et je suis largement prêt à continuer ainsi.

**En prenant comme théâtre de *Les Lames d'Ashura* une époque fictive parallèle à celle de la révolution industrielle, tu situes l'histoire dans une société où les relations sont bouleversées par l'apparition des technologies, qui se modernise et se mondialise, en s'éloignant de la Nature en même temps que de sa crainte de cette dernière. Est-ce que tu peux parler de la construction de cet univers qui semble interroger le conflit Nature-culture ?**

C'est venu en construisant l'histoire. Dans mes *scenarii*, je construis toujours mes personnages en premier. Je les place ensuite dans un univers en porte-à-faux avec eux. Dans *The Golden Path*, Jin Ha est une femme, et une femme musclée qui plus est, dans l'environnement masculin du cinéma d'arts

martiaux, ce qui définit toute sa carrière et son aventure. Pour *Les Lames d'Ashura*, j'ai trois personnages : Ikari dans l'action, Shota dans la spiritualité et Osman, qui est presque dans le non-choix. Ce n'est pas nouveau de dire que plus on a de centres d'intérêt ou de culture, plus on s'éloigne des fondamentaux.

Avant, on ne connaissait pas grand-chose et on rationalisait l'inconnu par la religion.

En brisant les tabous de ce qu'il y a, par exemple, de l'autre côté d'une frontière, on s'est éloigné de la peur, puis de ce qui nous rassurait et nous tenait autrefois, la religion, mais également de la collectivité. Si on ne pense qu'au divertissement et au plaisir, on devient autocentré.

Côté esthétique, j'avais envie de dessiner des trains dans lesquels j'imaginai déjà des scènes, et c'est une technologie qui permet aux gens de se déplacer et de s'amuser, sans toutefois être trop *high tech*. Ça me semblait donc être une bonne époque pour mon récit.

**Ashura, Daruga, Sheeda... Tu invoques plusieurs divinités dans ton récit - japonaises et indiennes je crois – et tu y fais un parallèle entre les comportements sociaux et la spiritualité. Est-ce que s'éloigner de la spiritualité a mené à s'éloigner de la Nature, selon toi ?**

À part Ashura, ce sont des noms inventés, mais effectivement empreints de la culture indienne et japonaise. Pour moi, il s'agit surtout d'une prise de conscience de son corps et du corps des autres, qui passe par la spiritualité.

Shota est le personnage le plus spirituel, elle refuse l'excès, dans un vœu de retourner à un type de rapport au monde très central. Elle devient une dictatrice, mais elle le fait par altruisme - du moins c'est ce qu'elle croit. Ikari, elle, est épicurienne dans tous les sens du terme. Elle jouit de tous les plaisirs de la vie, elle couche, elle se drogue, et elle tue même. Elle cherche à avoir un rapport à tout le monde, alors que Shota cherche à avoir un rapport global au monde, harmonieux avec la Nature et les êtres humains. Shota, c'est un peu un Darth Vader. L'une est une dictatrice, l'autre est un tyran, ce sont deux rapports différents pour lesquels on a difficilement envie de prendre parti.

**La pratique des arts martiaux construit la philosophie de certains de tes personnages, comme une voie spirituelle à suivre : Shota, Jin Ha,... Dans *The Golden Path*, à la fin du récit, on semble comprendre que la véritable importance des arts martiaux dans la vie de Jin Ha, c'est comment ils l'ont forgée spirituellement, et non physiquement. Est-ce que toi tu pratiques des arts martiaux ? Et quel lien tu fais entre arts martiaux et spiritualité ?**

J'ai fait un an de *Viêt Vo Dao*<sup>200</sup>, mais je n'ai jamais pu continuer par manque de temps. Les arts martiaux me fascinent, mais l'essentiel reste pour moi d'écrire des récits d'action qui ont un sous-texte, pas juste de mettre en scène de la baston décérébrée. C'est le cinéma hongkongais et certains bons films d'action américains comme *Die Hard* qui me l'ont appris.

Le lien entre arts martiaux et spiritualité se fait dans le rapport au corps, à l'esprit, et au monde.

Dans *Crazy Kung-Fu* de Stephen Chow, le discours du film est que tout le monde a besoin d'arts martiaux dans sa vie. En Chine, « *kung-fu* » est presque synonyme de « sport ». Il a un côté fédérateur, religieux. À une époque, les mouvements d'arts martiaux étaient même des mouvements politiques, le film *The Grandmaster* de Wong Kar-Wai en parle très bien.

**À la page 68, on voit un des membres des *lames* d'Ikari, nommé Takezô, avec un katana dans la main, et en page 71, Osman enseigne la danse à Ikari, en lui disant de s'inspirer de la Nature, du Soleil, du vent dans les arbres, des lacs... est-ce que c'est une référence au roman d'Eiji Yoshikawa, *La Pierre et le Sabre* ?**

Oui, ça me fait plaisir quand des gens le remarquent, c'est bien une référence à ce roman. Je l'ai lu il y a deux ans et c'est en passe

---

<sup>200</sup> Art martial vietnamien.

de devenir un de mes bouquins préférés. Il fait preuve d'une grande modernité, avec des ressorts d'action dignes du cinéma contemporain, on pourrait croire qu'il a été écrit aujourd'hui. Il a aussi une très belle philosophie.

**Tu es très influencé par le cinéma hongkongais, qui est même le sujet principal de ta première bande dessinée solo *The Golden Path*. Quelle influence a eu le cinéma d'arts martiaux dans ta vie ?**

J'ai découvert ça comme beaucoup de gens à la télé, avec les films de Jackie Chan.

À vingt-quatre ou vingt-cinq ans, je me suis installé à Paris et avec mon coloc' on achetait des VCD, des CD gravés sur lesquels on pouvait avoir quatre ou cinq films – en qualité déplorable - pour pas cher. J'en ai profité pour acheter et rattraper tout ce que je n'avais pas vu du cinéma hongkongais.

Je n'irai pas jusqu'à dire que ça a eu une influence dans mon éducation, mais dans mes premiers pas dans la bande dessinée, oui. Yukari Oshima, une actrice que j'adorais, a eu un pan de sa vie très sombre, durant lequel elle a joué dans des films bas de gamme aux Philippines, etc. C'est une actrice qui a connu un *rise and fall* total dans sa carrière. En lisant sa biographie, je me suis dit « *Ok, ça fait un scénario* », ça m'a inspiré l'histoire de *The Golden Path*.

Le cinéma hongkongais m'a aussi beaucoup influencé dans les émotions des personnages, au même titre que *One Piece* d'ailleurs - qui est, pour revenir à ce qu'on disait tout à l'heure, super inclusif. Ce cinéma est super expressif.

**Dès le début de *Les Lames d'Ashura*, tu nous montres les excès d'égo des trois protagonistes comme un motif central de leur personnalité. Dans le genre post-apo, on suit souvent un héros solitaire et mystérieux. Toi, tu nous dépeins trois héroïne.s qui se retrouvent isolé.e.s tour à tour au fur et à mesure de l'histoire - Shota exilée de la famille, Ikari qui ne trouve plus sa place, et Osman qui quitte le groupe tout seul. Jin Ha se retrouve également de plus en plus seule au fil de l'histoire de *The Golden Path*. Tu peux parler de la solitude de tes personnages ?**

Avec grand plaisir. Déjà, ce n'était pas volontaire, et sans en faire non plus office de psychothérapie, les auteur.es mettent toujours leurs angoisses dans leurs histoires.

Pour moi, ce qui se retrouve dans *The Golden Path* et dans *Les Lames d'Ashura*, ce n'est pas vraiment comme on pourrait le penser la peur de l'abandon, mais plutôt ce qu'on appelle « l'angoisse de performance ».

Ce qui arrive à Jin Ha dans *The Golden Path*, c'est ce que j'ai peur de vivre au Label 619 pendant que j'écris cette bédé.

Jin est au top de sa carrière, elle rejoint les studios *Golden Path*, moi je fais enfin de la bande dessinée, ce qui est déjà assez exceptionnel parce que c'est une chance d'en faire un métier, et en plus, je le fais dans mon label favori. Du coup, je vis clairement le « *rise* », et pendant toute l'écriture de cette histoire, je me posais des questions du genre :

*« Et si ça foire? Et si je vends pas de bouquins ? Et si on trouve que c'est la pire bande dessinée du Label ? »*

Quand ça t'arrive, tu fais que fantasmer et t'imaginer comment tu vas retomber et comment tout le monde va te tourner le dos.

Dans *Les Lames d'Asbura*, cette angoisse se décline en une autre énergie, à travers des questions comme le besoin d'une communauté, le face à face avec soi-même, l'épanouissement sans les autres, ... Le parallèle est donc très évident pour moi. On retrouve également ces thématiques dans leur rapport à la famille.

### **En quoi le manga des années 80-90 t'a-t-il influencé ?**

Narrativement, sur le format. Dans les longues séries comme on en retrouve dans le manga, tu prends le temps de connaître les personnages. Les cinquante pages à l'ancienne de la bande dessinée franco-belge, j'ai du mal à y retourner, je trouve ça trop court. Ensuite, c'est dans le fait que les Japonais ne se refusent rien dans leurs récits : du gore, du sang, du cul,... ils vont là où ils veulent

raconter quelque chose, même si parfois ça peut devenir problématique.

Et esthétiquement, je suis super fan de la pâte des années 90. *Yu Yu Hakushô*, *Gunnm*, *Mother Sarah*, *Akira*, *Appleseed*... toutes ces œuvres qui ont un encrage extrêmement poussé, jusqu'à ce que le manga *mainstream* ne soit parti sur quelque chose plus proche de la ligne claire à l'époque de l'arrivée de *Death Note*. Actuellement je lis *Dorobedoro*, dans lequel je retrouve cette pâte à l'ancienne que j'adore.

Les mangas fourmillent d'idées, et au niveau des scènes d'action, tu peux plus en lire en comics quand tu en as lu en manga, c'est trop fort. Les Japonais sont allés beaucoup trop loin dans le découpage de l'action.

**Puisqu'on parle mangas des années 90, et qu'on peut y retrouver un propos commun avec ton travail dans la déconstruction des paradigmes genrés des personnages... *Jojo's Bizarre Adventure*, qu'est-ce que tu en penses ?**

J'adore absolument. Même si j'ai un peu décroché à cause de la communauté toxique que ça a attiré depuis que c'est devenu *mainstream* avec la diffusion de l'anime en France.

J'ai vu des débats entiers sur Twitter pour savoir si c'était « gay ou pas gay ».



Moi, j'ai découvert ça dans les années 2000 quand c'était édité en France par les éditions J'ai Lu, et c'était vraiment particulier de connaître ça dans son coin, tout seul, et d'être tranquille pendant vingt ans. Mais maintenant tout le monde reprend l'œuvre, et pas pour les bonnes choses, alors qu'il y a tellement plus dedans autre que les « *Mudamudamuda* ».

Le rapport d'Hirohiko Araki à l'art est vraiment quelque chose qui me marque : il essaye de sortir de l'univers de son manga en écrivant des histoires complètement différentes, mais à chaque fois, il retombe inéluctablement dans celui-ci au fur et à mesure de son écriture. Je trouve ça hyper intéressant et constructif sur l'œuvre de se dire que quelque soit le genre, l'époque et les personnages, si c'est toi qui écris, ça restera la même œuvre.

Et puis quel délire ce parti-pris de mélanger *Hokutô No Ken* avec la mode italienne des années 80 et de les faire matcher. Il m'influence beaucoup, j'ai ses *artbooks* à la maison, et c'est peut-être quelque chose qui me dessert pour le dessin réaliste d'ailleurs, mais c'est lui qui m'a donné envie d'autant contorsionner les corps.

**Toi, Mathieu Bablet, Run,... au Label 619, vous parlez beaucoup de société dans vos œuvres. C'est un hasard ?**

On n'est pas un label physique, donc on se voit assez peu, et on échange même assez rarement. L'idée qu'on est un label physique

et qu'on bosse tous dans un même hangar n'est absolument pas vraie.

Je travaille dans le même atelier que Guillaume Singelin, donc on échange beaucoup, avec Mathieu Bablet on a beaucoup été en contact quand j'étais sur *Les Lames d'Asbura*, et Run m'a suivi pour *The Golden Path*.

Par contre, effectivement, il y a une velléité de tout le monde dans le choix entre récit d'action et récit sociétal/ philosophique. Nous, on a décidé de ne pas choisir, on fait les deux. On a beaucoup de respect pour le genre de l'action, donc on le prend très au sérieux.

Pour l'anecdote, Run a été assez déçu au début de la série *Doggybags* parce que beaucoup de potentiels scénaristes avaient pris la série à la rigolade. Ils nous envoyaient des scénarios parodiques, alors que les histoires de *Doggybags* parlaient des attentats du 11 septembre, des tueries en masses, de la maladie, de la mort,... Il était hors de question qu'on y fasse de la parodie, et tout le monde ne le comprenait pas.

Donc oui, d'une certaine façon, on croit à ce qu'on fait, et je pense que c'est pourquoi on écrit des récits qui touchent les gens. Et c'est le leitmotiv que devrait avoir tout.e auteur.e.

**J'ai vu que tu préparais une nouvelle bande dessinée dans un univers aquatique, est-ce que – si tu peux nous en parler - il y a des thématiques centrales déjà définies ?**

Actuellement je suis sur une bande dessinée jeunesse, *Arcade Club*, scénarisée par Aurélien Ducoudray aux éditions Auzou. Mais je prépare ce projet de science-fiction post-apocalyptique pour mon retour au Label.

Ça n'a rien d'officiel pour l'instant et c'est sûrement voué à changer encore, mais je veux faire une histoire dans un monde ravagé par la montée des eaux due au réchauffement climatique, à la *Waterworld*, qui mette en scène les relations entre les êtres humains et une autre espèce propre à cet univers.

*Le Transperceneige* est également une de mes références pour cette histoire. Les personnages vont y découvrir des technologies de notre époque, et certains voudront s'en servir, d'autres les rejeter.

Sur la question des genres qu'on abordait tout à l'heure, j'ai aussi envie de passer à la vitesse supérieure, mais il faut que je m'assure que ça serve mon récit.

Sinon, j'aimerais en faire un genre de post-apo très coloré, un peu à la *Final Fantasy X*, plutôt que de rentrer dans les sentiers battus du post-apo sombre, grisâtre et désert. Mais en tout cas, ça me fait du bien de travailler un an en dehors du Label, pour ne pas dépendre que d'eux, et apprendre des choses de mon côté.

Comme ça j'y reviendrai plus fort et je pourrai leur apporter de nouvelles choses. J'ai hâte de ça.

Propos recueillis par Anthony Rico,  
le vendredi 10 décembre 2021.

# Vincent Perriot

*Alors que de grands auteurs comme Aldous Huxley (Le meilleur des mondes), Harry Harrison (Soleil Vert) ou encore Frank Herbert (Dune) se servaient de leurs récits pour prévenir les générations futures des dangers de la technologie, des inégalités de richesse ou de l'appauvrissement des ressources, l'imaginaire collectif a surtout gardé de la science-fiction les fantasmes de technologies rocambolesques, de voyages dans le temps et de conquêtes spatiales...*

**Dans ta série de science-fiction *Negalyod*, tu mets en scène des problématiques environnementales telles que le monopole des plus riches sur les ressources des plus pauvres, la montée des eaux, l'immigration climatique, ou l'épuisement des ressources, dans un univers *low tech*. Comment penses-tu qu'il faille réinventer la science-fiction aujourd'hui ?**

Déjà, pour moi, il s'agit de questionner notre rapport aux machines. Écrire ces albums était pour moi une manière de questionner mon propre rapport à celles-ci.

Comment sont-elles venues à moi ? À quel moment de ma vie et de ma vie d'artiste ? Comment je les ai senties, d'année en année, prendre une place dans ma vie, jusqu'à avoir une emprise dessus ?

Et ensuite, pourquoi je me suis tant habitué à elles ? Qu'est-ce qui fait que dans ma jeunesse, je n'en avais pas besoin pour créer, mais qu'aujourd'hui elles me sont devenues indispensables ? Qu'est-ce qui fait que j'ai besoin de leur attention, de leur regard ? Que j'en ai besoin pour m'informer, pour me distraire, pour exécuter mes tâches administratives ?...

Quand j'étais enfant, je n'imaginai pas tout ça.

À propos de la science-fiction, j'en ai lu très peu. J'ai lu quelques grands classiques de la littérature ou de la bande dessinée du genre bien sûr, mais pas plus, et je pense que c'est ce qui me donne ma force, car grâce à cela je ne suis pas investi de milliers de références, je pars d'une sorte de bulle vierge.

La science-fiction est un canal de pensée, et la force de ma neutralité vis-à-vis de lui est que je puise mon inspiration d'autres sources que l'imaginaire déjà ultra-référencé de ce genre. Je m'inspire principalement de mes voyages, de mes sensations de vie, de mes sensations intimes, des chocs esthétiques que j'ai vécus.

Ensuite, je me questionne également sur l'acte de création. Pourquoi on dessine ? Qu'est-ce que c'est que ce pouvoir de retranscrire des émotions ou des sensations dont on ne connaît pas l'origine, mais qui viennent en surface pour titiller l'esprit. Plus on dessine, plus on comprend des choses, et à plein niveaux. Les mécanismes, les interactions du vivant et des objets, les

espaces, l'histoire, le temps. Toutes ces notions-là sont abordées en bande dessinée lorsqu'on crée.

Science-fiction et bande dessinée créent ainsi une alchimie intéressante, car j'ai un rhizome d'idées créatrices à faire converger vers ce canal, qui est nouveau pour moi. Le canal de pensée qu'est la science-fiction est extrêmement large, voire presque infini, car on peut toujours renouveler le genre et questionner le futur.

**Dans le premier tome de ta saga, c'est le *camion météo* à la page 27 qui introduit une forme de conflit nature-culture dans le récit, en anéantissant le troupeau de chamosaures de Jarri. Les conducteurs de ces engins sont des « condamnés », qui sont « programmés », c'est-à-dire privés de conscience et dotés de la seule volonté de mener leur véhicule à destination, ces camions libèrent des éclairs verts qui fendent le ciel et déclenchent des pluies, et leur explosion engendre un champignon de fumée et de flammes qui rappelle celles d'une explosion atomique. Est-ce que le nucléaire est un sujet qu'il t'intéressait d'aborder dans ta bande dessinée ?**

Le *camion-météo* était à l'origine du premier album. C'est un objet qui cristallisait le conflit - plus que nature-culture - de technique-nature.

Parmi mes premiers dessins de l'univers, j'avais réalisé une grande illustration avec des chevaux qui tentent de rattraper le *camion-météo* au milieu du désert. Il y avait donc déjà cette métaphore de l'animal qui tente de rattraper la machine.

Mais ce n'est pas tant le nucléaire que la géo-ingénierie que j'ai voulu mettre en question dans cette histoire.

La géo-ingénierie part de l'hypothèse que les bouleversements écologiques ne poseraient aucun problème pour le futur si on les laissait se perpétuer sans agir pour limiter les dégâts faits à l'environnement, car si on les laissait faire, on pourrait de toute façon les résoudre par des technologies telles que des machines qui auraient la possibilité de réguler, voire de contrôler le climat.

Cela existe et, si ces techniques ont un effet immédiat, les conséquences à long terme sur le biotope sont imprévisibles. Leur coût par rapport au bénéfice réel n'est pas satisfaisant.

Au-delà du nucléaire, c'est aussi le motif de l'énergie qui m'intéressait. L'exploitation de l'énergie est ce qui repousse toutes les limites que peut connaître notre civilisation. Mais toute expansion de pouvoir porte avec elle la destruction, et manier l'atome a aussi son revers.

**De ce que j'ai compris, tu dessines tes albums en improvisation, sans en écrire l'histoire avant. L'improvisation constitue un énorme risque que peu d'auteur.es prennent en bande dessinée. Tu as d'ailleurs**



**même refusé que je t'envoie les questions de l'interview avant celle-ci pour être plus naturel. En quoi ça t'intéresse de faire appel à l'improvisation dans ton processus de création, et jusqu'où tu le laisses intervenir dans celui-ci ?**

Dessiner une case, ça prend du temps. Alors improviser en bande dessinée permet quand même de faire des choses très réfléchies, car le temps de dessiner une case offre tout le loisir d'imaginer toutes les pistes possibles d'explorer pour la suite.

Lorsque je dessine mes personnages, je réfléchis sur leur destin, leurs interactions, etc., et les représenter au fur et à mesure du récit me permet de laisser venir des sensations de surface.

Ce processus me permet également d'éviter l'attendu dans mon récit.

Lorsqu'on passe par une phase d'écriture, si on a besoin de tel ou tel élément pour faire avancer notre histoire, on peut se raccrocher à des archétypes par facilité. Mais en improvisant, on est soumis à des aléas, on laisse des choses non-résolues, on se laisse surprendre par les personnages et par l'espace, créant de l'inattendu. Je me laisse inspirer par cette force de vie qui émane du dessin, comme des éléments ou des personnages en arrière-plan.

Par exemple, dans le premier tome, les grandes villes à l'envers m'ont été inspirées par une planche retournée qui traînait sur mon bureau, dans le deuxième, le livre que tenait Jarri dans une scène du premier est devenu un élément central du développement des personnages.

L'improvisation permet également de rejeter plus facilement les mauvaises idées, car si on ne les note pas, on les oublie.

Une très bonne idée, elle, qu'elle soit écrite ou pas, on ne l'oublie pas. Elle nous réapparaît de façon lancinante jusqu'à ce qu'on puisse la poser sur papier. C'est comme ça que je trie les bonnes et les mauvaises idées. L'improvisation donne une impression de déployer les scènes plus que de nature, car en les vivant, on a tendance à les rallonger.

Et pour finir, le point d'orgue de ce procédé, qui est pour moi une chose incroyable, c'est que je pense à moi en me centrant sur l'instant où je dessine, plutôt que de penser incessamment au plaisir du lecteur, et je pense alors à mon plaisir avant tout. Dessiner, créer, faire émerger une histoire se vit au moment où on la dessine. Le résultat est quelque chose d'autre. Je me sens créer et vivre en même temps, plutôt que de me sentir être le commanditaire de quelque chose. C'est quelque chose que peu d'auteur.e.s s'autorisent, mais c'est une sensation hyper cool.

**Justement... comment tes éditeurs ont réagi lorsque tu leur as présenté un dossier éditorial en leur disant que tu improviserais l'histoire ?**

C'était une bataille intérieure. J'ai mis entre six mois et un an à faire mon dossier éditorial. Je l'ai commencé en impro aussi, d'ailleurs.

Je savais que je voulais dessiner de grands espaces, alors j'ai dessiné de grandes architectures et des déserts. Je sentais que ça allait être de la science-fiction. Au fil des recherches graphiques, un proto-univers commençait à émerger, j'y ai intégré des personnages, et j'ai réalisé une trentaine de planches de cette manière. Au bout d'un moment, j'ai eu l'idée de créer Jarri, un berger de dinosaures, inspiré par deux bergers que j'ai rencontrés en Turquie. Il est le mélange entre des sensations de vie survenues lors d'un voyage, et d'un plaisir d'enfance, celui de dessiner des dinosaures.

Parallèlement, je me suis beaucoup documenté sur l'environnement, et au fur et à mesure que ma conscience écologique s'accroissait, j'avais de plus en plus de visibilité sur ce que pourrait être notre futur sur le plan humain et géopolitique.

L'idée d'assécher mon univers et de canaliser l'énergie dans des tuyaux est une extension métaphorique de notre monde à nous.

Après tout ça, je me suis retrouvé avec un dossier constitué d'une soixantaine de planches et d'un synopsis un peu vague, en lesquels j'étais très confiant, et je suis allé le présenter à trois éditeurs au

festival d'Angoulême. Les trois ont validé et j'ai choisi Casterman, qui a misé le plus sur mon projet.

On s'est concertés sur ce que pourrait être l'album fini, et on a rapidement opté pour ce livre-objet conséquent de quelques deux cent pages qu'on a obtenu à la fin. Ce format représentait un risque, mais il coïncidait avec celui des rééditions d'œuvres de science-fiction qu'il réalisaient à ce moment-là. Ils m'ont accordé leur confiance pour improviser la suite.

**Tu abordes dans *Negalyod* des problématiques réelles inspirées par un fond documentaire, et pourtant, on retrouve dans son univers des dinosaures, de l'animisme, de la communication avec les âmes et du voyage spatio-temporel par l'esprit. Comment peut-on créer un univers aux airs de merveilleux quand on parle si durement de réalité ?**

Selon certains, la science-fiction ne serait que l'application des visions d'anticipation et de super-puissance de l'être humain, des sortes de voyages spatio-temporels vers l'infiniment grand et vers l'infiniment petit.

Je lis en ce moment des bouquins sur le pouvoir de notre imagination.

Ce pouvoir, c'est celui de créer la fusion entre les matières elles-mêmes. Le dessin, comme l'écrit, permettent une fusion des matières que l'on ne trouve nulle part dans la réalité.

Comme dit Alejandro Jodorowsky :

« *Si tu peux l'imaginer, fais-le.* »

On peut tout faire, les questions sont : « Comment le faire ? » et « Par où passer pour voyager au plus loin et imaginer au plus loin ? ».

Généralement, on prend des machines, parce qu'on est conditionnés à croire que pour voyager au plus loin, on a besoin d'elles. On croit que c'est par elles qu'on peut augmenter notre pouvoir d'imagination.

Moi, je veux remettre cela en question, on surestime trop les machines.

Le livre *Pieds nus sur la Terre sacrée*<sup>201</sup> rapporte à travers leurs propos comment les Amérindiens communiquent avec la Nature, les animaux, les esprits, pour rester connectés au vivant. Nous, on a oublié la façon dont on peut imaginer grâce à la Terre et au vivant, et je veux transmettre par mes récits une façon d'imaginer grâce au vivant. Je veux donner la force d'imaginer le mélange des matières par le vivant, et non plus par les machines.

---

<sup>201</sup> *Pieds nus sur la Terre sacrée*, textes réunis par T.C. McLuhan.

**Vincent : Je vais parler du futur. Je vais anticiper une question, ça te dérange pas ?**

En tant que créateur, pour moi, le futur c'est une sorte d'entonnoir guidé par une urgence de crier qu'on est dans la merde, à crier qu'on va devoir changer toutes nos habitudes : notre rapport à l'énergie, notre rapport au confort, nos rapports sociaux, notre rapport au vivant, notre rapport aux histoires et notre rapport à l'imaginaire.

Certains créateurs comme moi sont conscients que cela va arriver, bien qu'on ignore quand, et pour cela, on se sent responsables de défendre des créations positives par rapport au vivant - même si nos voix sont noyées dans un océan de machines et de divertissement.

On a de la rage à crier par la création, des valeurs à défendre par le dessin, et des systèmes à attaquer par les histoires.

C'est en cela que mon rapport à la création est étrange : je sais que mon temps en tant qu'auteur de bandes dessinées est limité, et qu'un jour, on devra tous en revenir à cultiver du vivant soi-même pour nourrir les siens.

Et ça fait se questionner sur l'incroyable chance que c'est de réaliser des livres.

Mettre à disposition toute mon énergie de vie au service de la création d'un livre, qui est, dans notre civilisation, un des objets les plus considérés, un concentré de savoir, de sensations et d'imaginaires en quelques pages, qui met à disposition des autres un imaginaire et qui les amène à la réflexion est incroyable.

Paradoxalement avec ma philosophie, tout comme nous sommes actuellement en direct sur ma chaîne Youtube<sup>202</sup> pour cette interview, un livre reste tout de même le fruit de l'avancée technique de notre civilisation.

Et un jour, il n'y aura plus tout ça, mais j'ai quand même hâte de transformer mon dessin pour le donner à voir autrement.

Je suis pris à défaut par le système qui me fait rêver, mais jusqu'à quand ?...

**Tu continues de dessiner en traditionnel - encre sur papier - et de découper et recoller des morceaux de feuilles au scalpel pour rectifier tes dessins, alors que les tablettes graphiques permettent de dessiner beaucoup plus vite et de rectifier la moindre de ses erreurs beaucoup plus facilement. Qu'est-ce que le dessin traditionnel t'offre de plus que le digital ?**

---

<sup>202</sup> Chaîne *Youtube* de Vincent Perriot :

<https://www.youtube.com/channel/UCnRVP2VacpyOHJ26dHXXKJQw>

Quelle sensation de vertige quand on est seul face à une feuille blanche !

Être face à une feuille blanche, c'est se pencher au-dessus d'un gouffre vers un milliard d'idées qui virevoltent à l'esprit.

Quelle sensation d'en choisir une, de choisir comment la mettre en scène, comment lui donner corps, tout ça est incroyable, et se vit encore plus à travers l'improvisation, d'ailleurs. Canaliser ces milliards d'idées dans le peu de fenêtres que sont une page blanche et ses cases, c'est un défi qui me transcende.

Par rapport à la matière, il faut être conscient qu'une feuille de papier, c'est un arbre.

On a tendance à l'oublier.

Dessiner sur du papier est donc aussi une manière d'être en contact avec le vivant. Moi, j'ai envie d'honorer l'arbre qui a constitué cette feuille, tout comme j'ai envie d'honorer l'encre, la plume, et mon esprit. C'est un honneur que de tenter de remplir cette feuille blanche au plus juste dans le temps qui m'est donné. C'est un acte très humble que de tracer des traits, d'essayer de sculpter ses idées, et de ressentir les fibres du papier.



Le dessin sur papier forme un canal direct entre l'idée, le cerveau, la main, la plume et le papier, sans être filtré par un écran d'ordinateur. C'est un accès direct de la conscience au geste.

J'imagine quelque chose, et je tente de reproduire cet idéal que j'imagine. C'est ce qui rend le dessin traditionnel si vrai, la plume accroche le papier, ne va pas exactement où on le souhaite, et répond par sa matérialité.

Rater ce qu'on voulait représenter, c'est aussi dialoguer avec la matière.

Dessiner sur papier, c'est un dialogue constant entre moi, l'idée, et le papier, sa matérialité.

Mais je n'ai rien contre le dessin à l'ordinateur, et je pourrais dire plein de choses positives sur l'outil numérique aussi bien sûr.

**Tu n'utilises jamais la règle pour dessiner. Est-ce que ça a un rapport ?**

Dans mon parcours de dessinateur, en faisant beaucoup de croquis d'après nature, j'ai pu réaliser que toute chose était vivante. Une voiture, un arbre, un visage, le vent ou un poteau électrique, tout cela est vivant dans un dessin.

Quelque soit la matière, je la retranscris par des traits sur ma feuille. Les objets intercommuniquent, c'est cette fameuse fusion des matières dont je parlais plus tôt.

Ne pas utiliser de règle me permet aussi de faire des perspectives alambiquées en fonction de ce que je veux montrer dans mon image. Ne pas tracer de lignes droites me permet d'improviser l'espace en fonction des besoins de mon récit.

Les seuls traits que je fais à la règle, ce sont les contours de mes cases, une fois que le dessin contenu dans celles-ci est terminé.

C'est pour moi un plaisir, qui représente un peu l'achèvement de mon dessin, figé dès lors que je trace cette fenêtre vers le tableau de l'imaginaire.

**Dès la première page du premier tome, on témoigne de la valeur qu'accorde Jarri à la vie de Stygo en prenant le risque de goûter l'eau écoulee d'une canalisation du réseau pour ce dernier. Plus tard dans le tome, on apprend que certaines personnes parlent la langue des dinosaures. On a une maman ptérodactyle qui est un personnage à part entière de l'histoire, et pour ma part, je ne l'ai réalisé qu'une fois qu'elle a commencé à parler. Alors que dans la plupart des fictions à partir d'un certain âge, les animaux sont uniquement des faire-valoir ou des ressources exploitables, tu leur donnes une véritable importance dans ton récit. Est-ce que tu peux nous parler du rôle des animaux dans tes fictions ?**

Dans mon récit comme dans la vie, je considère que l'animal est l'égal de l'homme.

Dans le premier tome, je veux mettre en lumière la place qu'ils subissent dans leur interaction biaisée avec l'homme, qui se croit supérieur. Le personnage de Jarri est considéré comme fou parce qu'il a une vision animiste. Dans le deuxième tome, j'ai voulu faire valoir d'autres dinosaures, les basylosaures et les baryonyx, en tant que dernières grandes puissances - l'une aquatique et l'autre terrestre - qui pourraient destituer l'homme de son piédestal des espèces vivantes.

*Negalyod*, c'est la métaphore du monde futur tel que je le vois. Je n'y dessine pas d'animaux réels parce que j'y vois de moins en moins d'animaux, étant donné qu'on vit actuellement l'extinction de plus en plus d'espèces animales. Pourtant, je devrais leur rendre hommage en les dessinant, mais ça m'attriste trop de dessiner des animaux qui sont en train de disparaître, pour la plupart.

J'ai donc utilisé le prétexte de la science-fiction pour ne pas dessiner des animaux qui souffrent dans la réalité, et j'y ai mis des dinosaures à la place, qui me permettent à la fois de déployer une vie à côté de celle des humains, et à la fois de ne pas représenter les espèces qui vont subir le même sort de s'éteindre.

**Un propos social, environnemental ou politique est quelque chose qui évolue sans cesse. Est-ce qu'après coup, il y a des**

## **choses que tu aurais aimé aborder autrement dans albums précédents ?**

Quand j'ai fini le premier tome, j'ai senti que je n'avais pas dit tout ce que je voulais dedans. Il restait beaucoup de questions en suspens.

Et dans le deuxième tome, j'en ai trop dit, je suis allé trop loin dans mes angoisses, dans mes obsessions, et dans ma radicalité écologique, dans le sens où j'y détruis énormément de choses que j'avais mises en place dans le premier.

Mais ça me semblait important de le faire, car l'urgence écologique étant de plus en plus grande, j'ai dû moi-même accélérer la destruction de mon univers.

Cet album cristallise donc beaucoup d'angoisses, mais également beaucoup de lumière à la fin, pour la simple raison qu'à la fin de sa réalisation, je me sentais mieux. On en revient au fait de créer en improvisant : c'est répondre de ses humeurs sur le moment.

Je me sentais mal en écrivant ce deuxième tome de *Negalyod*, et ça se voit dans mon dessin, qui est plus fourni, mais également plein de retouches, parce qu'au fur et à mesure que je perdais parfois confiance en notre monde, et ça se traduisait en une perte de confiance en mon dessin.

À la fin de l'album, je sentais que la vague était passée, et que la lumière pouvait maintenant réapparaître.

Pour le troisième tome et les suivants, je vais enfin pouvoir continuer à explorer les hypothèses de destins de mes personnages que j'ai mises en place dans les premiers albums, et ça me rend plus serein, car je peux prendre plus de temps pour répondre à ces questions-là.

Mais qui sait, en le faisant, peut-être que l'actualité me donnera tort, et qu'elle me fera replonger dans la traduction de mes angoisses.

**Tu n'as pas Instagram, Twitter, Twitch, Tiktok, etc., tu tiens loin des réseaux sociaux, et tu m'as demandé à ce que ce visio se fasse sur un logiciel qui n'appartienne pas à une grande firme. Malgré que tu fasses des vidéos sur ton site internet, que tu dessines en live sur Youtube et qu'on y diffuse cette interview actuellement, ton affranchissement de la pollution numérique est déjà significatif pour un artiste. Est-ce que tu peux nous parler de ta vision du lien entre les réseaux sociaux et le métier d'auteur aujourd'hui ?**

Déjà, je ne me place pas du tout en tant que personne exemplaire, preuve en est avec ce *live*.

Ensuite, je vais tout simplement dire que je me suis fait aliéner par les machines. On s'est tous fait aliéner, voire soumettre, voire posséder.

Parce que c'est trop puissant, plaisant, et addictif. C'est une drogue qui nous a soumis plus que n'importe laquelle.

C'est très difficile de se déconnecter complètement des réseaux, si on s'éloigne et qu'on n'a pas notre lot de nouveautés, on se reconnectera, même de façon très limitée. C'est très difficile de ne pas avoir un ordinateur, d'en acquérir un, puis d'arriver à s'en débarrasser. Une fois qu'une personne se connecte pour la première fois sur un écran, et pire, sur internet, c'est terminé pour elle, elle est droguée.

On est trop curieux, on est des êtres d'informations, de savoir, et on veut toujours aller plus loin dans notre appétit de connaissances. Les machines nous donnent ce que l'on cherche et nous offrent même des rencontres *via* les réseaux sociaux.

Moi, je suis drogué à Youtube. Alors je fais parfois un exercice : je liste les vidéos que je regarde, sur papier. Les lister à la main, ça permet de se confronter à tout le temps perdu à regarder des vidéos inutiles, avec plus de recul qu'un simple historique internet.

Mais il y a des canaux encore pire que Youtube : Instagram et Facebook en sont les pires. Ces réseaux sont basés sur le regard des autres, ils sont très énergivores.

Un conseil pour les personnes qui dessinent, ces réseaux ne doivent pas exister dans nos pensées quand on crée.

Ce ne sont que des outils, ils ne doivent pas embarrasser le terrain de la création, et la force des idées premières de l'imaginaire. Les *likes* font retomber la tension du dessin et de l'esprit, et c'est mauvais, car il faut toujours aller plus loin. Quand on crée, savoir se déconnecter est essentiel pour moi. Moi-même, je vais tenter d'échapper au monstre Youtube.

### **Un mot de la fin ?**

La prochaine fois, c'est moi qui t'interviewe ?

Propos recueillis par Anthony Rico,  
le mardi 14 décembre 2021.

# Merwan

**Dans *Mécanique Céleste*, la société s'est effondrée à la suite d'une série de catastrophes écologiques. Pourtant, le conflit de l'histoire y est réglé par un jeu de ballon, dans une esthétique très colorée. Quel intérêt tu donnes au fait de créer des récits positifs pour parler de la catastrophe environnementale ?**

Je suis beaucoup les mouvements de contestation du système, mais à mon sens, la critique n'amène jamais l'envie de suivre. Critiquer un système, c'est le nourrir.

C'est comme quand tu as une personne qui saoule tout le monde dans un groupe, que tu te retrouves entre potes et que vous passez votre soirée à critiquer cette personne. En faisant ça, tu passes ta soirée à nourrir cette personne, et tu ne construis rien d'autre avec ton groupe. Donc au final, en étant dans le groupe comme hors du groupe, cette personne devient indispensable.

Pour moi, c'est là que les mouvements qui pourraient nous faire évoluer positivement doivent utiliser les armes de l'adversaire. Mais aujourd'hui, on mélange les armes avec ce qu'il y a à défendre. Par exemple, les mouvements anticapitalistes et écologistes refusent d'utiliser les armes qui « créent du désir », comme le marketing. Ils restent dans la critique. Et ça c'est une énorme erreur. Parce que par exemple, pourquoi, alors que tu es



dans plein de combats sociaux, tout à coup, ça t'arrive d'acheter des yaourts, alors que tu sais que c'est de la merde, que tu vas mal les digérer, etc. ? Parce qu'ils utilisent toutes les armes du marketing moderne, celles qui créent du désir, qui te donnent envie d'en acheter. Et à partir du moment où ces armes sont associées à ces mouvements, elles sont elles-mêmes jugées comme négatives. On se les interdit et on croit que si on les utilise, on est la même chose que ceux que l'on combat.

C'est une énorme erreur.

L'être humain est un être de désir.

La critique, elle, c'est ce qui interdit à l'être humain d'avancer, qui stérilise et annihile sa possibilité de changer. J'ai grandi dans la critique mais si tu y regardes bien, tout le temps que tu passes à critiquer, c'est un temps où tu n'es pas face au vide de « qu'est-ce que je pourrais faire de bien ? ». Et pour moi, même dans la politique, les oppositions entretiennent ce à quoi on s'oppose.

Prenons l'exemple des ZAD : l'histoire de l'aéroport était réglée, les gens y vivaient tranquille, n'embêtaient personne, ne faisaient pas de bruit, pas de manif, ils ne disaient pas de mal sur le gouvernement... il n'étaient pas dans l'opposition. Pourtant on les emmerdait quand même. Ils les ont fait chier parce que ce qu'ils défendaient ça allait concrètement à l'encontre de leur système, et c'était la propriété collective. Et ils ne les ont laissés tranquille que quand les habitants de la ZAD ont déclaré une propriété individuelle de chaque zone. Eux, ils refusaient et voulaient une

propriété collective, et ça pour moi, c'est une révolution. Et ce ne sont pas des gens qui sont dans la critique. Ils ne veulent plus d'un système, mais ils ne s'apitoient pas dessus.

Ils créent une utopie réaliste, ils veulent une propriété collective d'usage, ils la vivent.

C'est là que j'ai compris que les gens les plus dangereux pour un système, c'est ceux qui créent une contre-société sans se préoccuper de celle qui existe.

Donc pour en revenir à *Mécanique Céleste*, dans le même sens, je ne l'ai créé que par envie ! À un moment de l'écriture, j'avais toute mon histoire, mes personnages, mon intrigue, etc. mais il y avait quelque chose pour lequel je voulais pas montrer l'histoire : tout se réglait à coup de pistolet. Je ne voulais pas défendre que la seule issue pour un conflit, ce soit de se tirer dessus - même si c'est ce que la société veut nous faire croire. Après, ne pas vouloir est une chose, trouver par quoi le remplacer, c'est plus dur.

Un soir, je me disais « c'est foutu, j'y arriverais pas », ça faisait trois ans que j'étais sur l'écriture, j'en pouvais plus, et je suis allé voir au théâtre une pièce... *Chantons sous la pluie*. Ce soir-là, j'ai vu ce personnage, qui dansait sous la pluie, comme s'il ne pleuvait pas autour de lui. Il ne s'apitoyait pas sur le fait qu'il pleuve, il dansait juste, heureux.

Ce moment m'a ramené à mes plus grands moments, où tout était parfait. Et ces moments, c'était quand je jouais à la balle au prisonnier dans la cour de récré. Je me suis dit « *c'est ça qui va me sauver, et si ça me sauve, ça peut sauver le monde* ».

Pour ne pas se faire la guerre, les cités grecques réglèrent leurs conflits dans les jeux sportifs. C'était un vrai moyen pour régler les conflits, avant les pistolets. Mais ça n'était possible que grâce à un respect « sacré » vis-à-vis des règles.

Ça m'a amené à penser que pour que les humains vivent bien ensemble, il faut un retour au sacré, il faut une valeur supérieure à la force brutale, une valeur respectée par tous les camps à la décision.

**Les peuples dans *Mécanique Céleste* ont des croyances. D'où t'es venue l'inspiration de leurs cultes ? Et quelle place tu donnes à la spiritualité dans la relation de l'être humain à la nature ?**

Pour moi, religion et spiritualité ne sont pas synonymes - même s'il peut y avoir de la spiritualité dans la religion. « Religion », étymologiquement, vient de « relier ». C'est donc « ce qui lie les êtres humains ». À partir de là, une religion, ça peut être un personnage, des centres commerciaux, un vaccin, etc...

La religion veut dire qu'on se reconnaît par la sacralisation d'un objet. C'est une croyance qui nous relie aux autres. La spiritualité, elle, concerne l'esprit. Elle dépasse la croyance. Quand tu n'es pas dans la religion, tu as peur de ne pas appartenir au groupe, et la peur interdit tout accès à la spiritualité. Donc quand la spiritualité fusionne avec la religion, la spiritualité est annihilée.

Mon père a beaucoup travaillé sur l'anthropologie, la psychologie et la philosophie en Afrique, donc on a toujours parlé de ça à la maison, comme on était athées. Il a beaucoup fait de la psychanalyse avec des communautés issues de l'immigration. Donc j'ai toujours entendu parler de différentes croyances. Pour moi, « croyance » est un mot fondamental. On est des êtres de croyance, c'est ce qui nous mobilise. Parfois, ça nous envoie dans le mur, mais c'est ce qui nous meut, à mon sens.

Les personnages de *Mécanique Céleste* ont subi les lois de la nature et ont été coupés de la modernité telle qu'on la connaît aujourd'hui. Ils sont soumis aux aléas de la météo et du climat, donc dans ce monde, les dieux de la nature ont repris une place prépondérante. En un sens, les personnages redeviennent donc animistes. L'animisme, c'est de reconnaître une vie en chaque chose (sachant que vie = âme). Notre société, aujourd'hui, au contraire, elle nous dit qu'on n'a pas d'âme : notre corps n'est plus sacré, et on n'est plus libre de nos choix vis-à-vis de lui. Pour moi c'est une tentative désespérée d'enlever le reste de l'âme qu'il y a en l'être humain. Sachant qu'on en est arrivé à penser qu'il n'y avait plus que nous qui avons des âmes... Pour moi, ce qu'il devrait se passer demain, c'est un retour à l'animisme. La vie est partout, l'âme est partout.

C'est la dynamique de la guerre de la conscience.

Les personnages sont plus ou moins reconnectés à ce sens, même Aster qui ne connaît pas les rituels. Je suis d'ailleurs hyper content de la conclusion du livre, sur la place de sa vie. Ici, ce qui est sacré,

c'est la loi de la mécanique céleste. Fortuna elle, manque vachement de spiritualité, et c'est pour ça qu'elle tombe, je pense. Un des personnages dit qu'ils vont tomber car ils sont accros au jeu, mais qu'ils refusent d'accepter la défaite. Quelque part, c'est le monde occidental qui est accro au jeu des hommes, et qui refuse qu'in-fine, dans la vie il y à la mort.

**J'ai l'impression que le thème principal que tu abordes à travers ton histoire, c'est l'entraide et la coopération ?**

Hé ben j'en sais rien ! (rires)

Finalemnt, Aster est extrêmement individualiste. J'avais un prof de sociologie qui disait que pour faire des bonnes collectivités, il fallait des individualités fortes.

Moi, je pense qu'il faut un juste panaché de tempéraments : s'il n'y a que des leaders, ils vont se mettre sur la gueule, et s'il n'y a que des suiveurs, ils ne vont prendre aucune décision. Mais, et c'est ce qui manque aujourd'hui, la place de chacun doit être reconnue sans être méprisée. Le leader doit reconnaître qu'il doit tout à ses troupes, et les gens au service doivent avoir un respect pour leur leader. C'est le même débat, c'est de l'animisme, c'est la reconnaissance de chacun par chacun, des actions, et des nécessités.

Dans *Mécanique Céleste*, la coopération passe par les personnalités des personnages qui s'emboîtent justement. Par exemple le duel

final avec la paire Aster-Wallis : Wallis n'a éliminé aucun joueur de tout l'album, mais il a d'autres qualités, et Aster brille, mais elle le doit à Wallis aussi.

**Avec le personnage d'Aster, qui est une « extra-Pan » et est constamment rejetée par la communauté, tu soulèves également la question de l'appartenance au groupe. En quoi c'est important pour toi d'aborder ce sujet ?**

C'est ma place dans la République française.

Mon père est né Français musulman, puis il est devenu Algérien, puis grâce au mariage en France, il est redevenu Français. Et il a élevé ses trois fils pour qu'ils soient plus français que français. Donc le rapport à la citoyenneté, on nous a toujours enseigné que c'était un truc pas évident.

Aster elle est un peu comme nous, c'est grâce à ses facultés qu'elle acquiert la citoyenneté. Mon père l'a acquise par sa capacité à travailler, à être aimé, on a vu Macron accorder la citoyenneté à cet homme qui a sauvé un enfant à un balcon... Zidane est devenu français en gagnant la coupe du monde. (rires)

Il y a l'administration, et il y a ce que la société reconnaît comme qualité qui mérite la citoyenneté.

**L'histoire a pour théâtre la forêt de Fontainebleau, près de chez toi. Qu'est-ce que ça t'a apporté dans ton récit de l'avoir situé dans un cadre réel ?**

Quand j'ai réalisé l'album, ce n'était pas près de chez moi. Mais c'était l'endroit où je venais me ressourcer avec ma compagne. On kiffait trop, et je me suis dit que ce serait parfait de faire renaître le monde dans ce coin.

Il y a un truc qui m'agaçait vachement, c'est les auteurs qui situent leurs histoire à New York, tout ça. Moi je suis plutôt école japonaise, je regardais *Ranma 1/2* et j'ai toujours vu que Rumiko Takahashi avait choisi un faubourg banal de Tokyo. Pour moi ça donne un charme et un crédit incroyables. J'aime bien dire « *raconte ce que tu connais, c'est ce qui va donner le sel de l'histoire* ». Si tu me racontes une anecdote, j'ai pas envie que tu me racontes celle de ton pote. J'aime assumer le risque de raconter d'où je suis, je préfère raconter mon bled que New York.

Par rapport à la collapsologie, à cette période, j'écoutais beaucoup de discours alarmistes - parce que comment ne pas être alarmiste, hein ? - et moi, je suis à tendance assez compulsive, c'est-à-dire qu'il faut que j'en sache toujours plus. J'ai fini par plonger dans l'éco-anxiété. Et j'ai une définition très personnelle de l'angoisse.

L'angoisse pour moi, c'est « la promesse d'un malheur qui n'arrive pas ».

On nous annonce tellement la catastrophe, on nous dit même que c'est plus possible de faire autrement, et pour moi l'angoisse, c'est de pas la voir arriver. Je vais crever d'un ulcère avant. (rires)

Donc pour pas crever, je me suis dit « ben vas-y, elle a eu lieu », et j'ai écrit *Mécanique Céleste*. Il y a eu des morts, mais il y a encore de la vie, et la vie repart, et la vie s'en fout du passé. Donc les personnages ne parlent pas de la catastrophe, ils s'en foutent, surtout qu'ils ont dix-sept ans, ils sont au top de leur vitalité. Je raconte la vie humaine au moment où elle a le plus d'énergie, de jus et d'insouciance et où tout ce qu'on veut, c'est être amoureux. Donc je suis parti du postulat que ça a pété, mais ce n'est pas la fin du monde... C'est la fin d'un monde, mais ce n'est pas la fin du monde. C'est comme ça que je suis sorti de l'angoisse.

Ça fait du bien, je trouve, de donner des perspectives, parce que dire que tout est foutu et qu'on va mourir, on le sait et ça ne va aider personne. Moi, je trie mes déchets, je vais me faire un potager, il y a pas de problème, mais angoisser tous les jours, ça servira à quoi ? Du coup la solution c'était ça, raconter l'après-catastrophe.

Le « pop-post-apo », j'appelle ça. J'ai vu le *hopepunk* dans tes questions, je connaissais pas, moi ce que je fais, j'appelle ça du « pop-post-apo ».

**Qu'est-ce que tu penses que les artistes peuvent apporter au futur ?**



Je pense que quand on écrit des histoires, c'est qu'elles nous ont sauvé la vie. Pour moi, les histoires créent des perspectives à l'être humain. Après, à toi de voir quelle humeur tu veux transmettre.

Moi je refuse catégoriquement de transmettre de l'anxiété, de la noirceur, de la tristesse. Certains diront que ça existe, ok, mais moi je ne veux plus raconter ça, je ne veux plus lire ça, je ne veux plus voir ça. Notre époque n'a plus besoin de ça. Elle a besoin de pensées positives.

Dans une interview sur France Culture, on m'a posé la question « *Alors vous êtes optimiste, Merwan ?* », j'ai répondu « *Non, j'essaye d'être joyeux !* ».

La positivité peut toujours être contredite. Entre le positif et le négatif, on est dans un paradigme. Alors que si tu essayes d'être joyeux, c'est une dynamique, ça ne peut pas être contredit.

Être dans la joie, c'est ma quête.

Ce bouquin, quand je le lis, j'ai le sourire, je le trouve super joyeux, et j'en suis heureux pour ça. Comme le dit Jean-Sébastien Bach : « *Que ma joie demeure.* ».

**En lisant *Fausse Garde*, on s'aperçoit tout de suite que tu as pratiqué les sports de combat. Tu peux nous parler de ça rapidement ?**

J'ai commencé parce que j'en avais marre des sports collectifs justement.

Avec mes deux grands potes on s'est lancés dans le kung fu quand on était aux arts déco. C'était donc une sorte de collectif de l'individualité. Et en cours de route, le fils d'un de nos maîtres s'était lancé dans le MMA, aux tout débuts du sport. C'était il y a vingt ans, c'était un peu *Fight Club*.

J'adorais ça.

D'ailleurs, on voit dans *Fausse Garde* que la première partie est plus kung fu, alors que la deuxième est plus combat libre.

Le moment où je me suis jeté à corps perdu dans le MMA, c'est le moment où j'ai quitté le domicile familial. J'avais un peu une vie de taulard, je travaillais toute la journée enfermé chez moi, et mes seuls moments de sortie, c'était le mardi et le samedi pour aller me taper. Mais heureusement que c'était là.

Ce mode de vie, c'était un peu un cri de désespoir, je me battais pour me battre, je sais pas contre quoi, mais c'est ça qui me faisait tenir. J'aimais l'adrénaline, j'adore les gars de là-bas, tous autant qu'ils sont, mais la règle limite était floue parfois.

Il a fallu que je me blesse pour arrêter. Je me suis arraché les côtes en combat au sol. J'étais trop entre la bédé et le sport à cette période. J'étais en mauvaise forme physique, je rentrais d'une semaine de festival, j'ai forcé. Je pense que chaque blessure est recherchée.

L'art martial est entre religion et spiritualité. Il y a l'équilibre entre le corps et l'esprit, l'entretien du corps et l'harmonie d'un côté, et le combat pur et dur de rageux à la Fessat de l'autre côté. Pankat

(autre titre de Fausse Garde - NDR) c'était un parallèle entre la pratique des arts martiaux et du dessin.

**Tu y parles aussi beaucoup des côtés sombres du monde des sports de combat.**

Bien sûr, de tout ce qui fait sortir de l'essentiel des sports de combat. Ce qui sort de l'essence de l'art, c'est toutes les nécessités matérielles pour en vivre.

Mané, le héros, essaye de s'en approcher le plus possible. Ce qui le guide, c'est son histoire personnelle. Le fait qu'il n'ait pas de place dans ce monde.

Celui qui a la voie la plus tragique dans l'album, c'est Fessat.

Les personnages n'ont pas trouvé d'issue par la violence ou par leur art. Dans le combat final, il n'y a pas de victoire.

Il n'y a pas de victoire dans la vie.

**Dans ton album *Fausse Garde*, tu racontes le combat d'une manière réaliste, violente. Tu t'éloignes du fantasme du combat que l'on peut retrouver dans la plupart des récits « de baston ». Comment tu penses le combat en tant qu'outil narratif ?**

C'est génial. C'est génial parce que tu es dans l'absolu de la lutte avec la vie.

Quand on était petits, avec mes frères, on n'avait pas le droit de se battre. Et moi j'étais vachement fasciné par les combats de boxe anglaise, les films de Bruce Lee, etc. C'est un peu un truc de petit garçon, de vouloir être fort et tout. Et du coup j'adorais ça dans la fiction aussi.

Dans *Dragon Ball*, petit, j'adorais le combat. Aujourd'hui, je vois ça comme une œuvre spirituelle. Un œuvre spirituelle où tu vas chercher les forces, tu vois les tempéraments des adversaires, ils ont de l'envie, de la rage, un désir de puissance, et Son Goku, il a jamais ça, il est éminemment spirituel, il est juste présent face au monde et il aime avoir de nouveaux adversaires, pour éprouver des choses.

Quand l'autre est plus fort, il est admiratif. Il a toujours une attitude extrêmement joyeuse d'accompagnement du monde, et quand on lui dit d'ailleurs « le monde va être détruit si jamais tu ne tues pas cet adversaire », lui il s'en fout, il veut juste pouvoir le combattre de nouveau. Comme avec Végéta, ils pourraient le tuer, et Goku dit aux autres de le laisser, qu'il veut le combattre de nouveau plus tard, au top de sa forme.

Ce qui compte, c'est pas la collapso, c'est de se préparer à une forme d'affrontement, c'est d'être le bon *yin* face au *yang*. C'est hyper spirituel. Et au niveau des valeurs, c'est ce qui tire le plus vers le haut.

L'autre version, celle de le tuer, c'est nourrir la peur. Goku c'est : faisons tout pour être plus fort demain.

Et sur la planète Namek, c'est pareil, il y a la notion de jeun, l'absence de masculin/féminin, planter des arbres... il y a un truc super « chemin de l'éveil » chez les Nameks. Il y a la libération du potentiel aussi, qui est un travail éminemment spirituel. Quand tu es libéré de tes peurs, tout à coup, les blocages se défont. Mais pour cela, il faut faire un travail de nettoyage des peurs, qui peut venir par le jeun, le travail respiratoire, la compréhension des amertumes, etc.

### **Tu as lu *La pierre et le sabre* ?**

Ouais. J'ai chialé en le lisant. (rires)

Ça tu vois, c'est génial, parce que tu es encore une fois face à un romancier qui ne prend jamais parti, qui ne décrit jamais le bien et le mal mais par contre il décrit les tempéraments et les actions des personnages. Et c'est ouf comment tu es avec Musashi à la fin, face à Kojiro.

Et c'est une œuvre que j'ai comprise après coup. Par exemple le personnage de Takuhan, je comprenais pas pourquoi Musashi était autant obsédé par lui. Takuhan l'a vaincu uniquement par la force de son esprit, et Musashi cherche à prendre sa revanche durant tout le livre.

Ça va bien au-delà du combat de sabre.

**Dans une de ses conférences, Alain Damasio parle de l'influence des récits nihilistes sur la perception de l'autre et les comportements qui en découlent. Quels sont les imaginaires négatifs qui circulent en ce moment, pour toi ?**

Tu vois, *Black Mirror* ? C'est la préparation au monde qu'ils nous promettent.

Le fait de regarder, c'est déjà adhérer.

Autre exemple, *Squid Game*. Je l'ai vu, je me suis dit « ça, c'est dégueulasse ». C'est l'inverse de *Mécanique Céleste*. C'est des pauvres endettés qui vont jouer à un jeu à mort, pour de l'argent. Et les jeux, ce sont des jeux enfantins. Donc ils se tuent dans des jeux d'enfants.

Et ça pour moi, c'est la destruction.

Moi ce qui a sauvé ma vie, humainement, c'est de revenir à la puissance de l'enfance, et eux, ils t'emmènent à la puissance de l'enfance pour y célébrer le meurtre de masse des pauvres gens.

On y couronne la perversion.

Il n'y a pas d'issue. Ça, c'est du nihilisme absolu.

C'est la destruction de l'âme et de l'individu.

*Squid Game* = poubelle de l'histoire.

**Le genre du *hopepunk* porte l'idée que se battre pour une société plus juste est un combat qui vaut tous les risques. Dans *Mécanique Céleste*, les personnages parlent souvent de transgresser les règles. Dans *Fausse Garde*, Fessat combat au service d'un activisme révolutionnaire. Tu es familier avec le genre du *hopepunk* ? Pour toi, y a-t-il une place pour la violence contre le système capitaliste ?**

La question de transgresser les règles, je l'adore dans *Mécanique Céleste*, parce que les personnages ne le font que par des biais légaux.

Et par exemple, tout ce qu'on vit aujourd'hui avec la « crise sanitaire », c'est accepté uniquement parce que c'est sous le sceau de l'état d'urgence. Si tu veux changer le monde sans respecter les lois, il faut qu'il y ait état d'urgence. Les premiers à contourner la loi et à exploiter ses failles, c'est ceux qui les érigent.

Le personnage d'Eddy en est le parfait exemple, c'est-à-dire « Oh, il y a urgence ? Ben décidez-vous maintenant ! ». Et ça pour moi c'est dégueulasse, c'est comme l'agent immobilier qui te met la pression pour que tu achètes. Donc toute cette façon de faire, cette pression, cette pressurisation, ça crée forcément de la violence. Et l'autre côté de la violence, c'est l'injustice, c'est le même paradigme.

Donc la question c'est même pas s'ils ont tort ou raison, parce que les gens qui contiennent leur violence, c'est encore pire, c'est des cocottes-minute.

Si la violence sort, c'est qu'elle en a besoin.

C'est comme un enfant auquel on interdit d'être violent, ça dissimule juste son mal-être, au lieu d'essayer de le comprendre et d'avancer. Et puis si on le punit derrière, ça l'empêche encore plus de s'exprimer, et il se renferme encore plus sur ce qui ne va pas.

Donc pour moi, c'est même pas un débat.

Mettre ce débat en place c'est affirmer qu'on ne cherche pas d'harmonie dans la société. Se demander « pour » ou « contre », c'est passer à côté de cette recherche.

Après, la question qui m'intéresse, c'est « Que révèle l'expression de la violence ? Est-elle instrumentalisée par ceux qui sont autorisés à penser ? »

Tu peux dire ce que tu veux, la violence, si on t'empêche de l'exprimer, y a un moment où ça explose.

**Qu'est-ce que tu penses de la place du manga en France ?**



La force du manga, c'est que ça parle au jeune public. Y a de la bande dessinée européenne pour le jeune public, y a pas de souci, mais ce qui m'attriste, c'est qu'une grosse partie de ce public ne trouve pas son compte par les auteurs français. C'est dommage qu'on n'arrive pas à échanger avec ces gosses-là. Mais je me prête à croire qu'avec des trucs comme le Label 619 on retrouve ce côté pop culture, etc.

Moi, j'aimerais beaucoup retrouver ce public, parce qu'on a eu les mêmes lectures, donc je vois pas pourquoi on n'aurait plus rien à se dire.

Le manga en France c'est une grande question, parce que moi, je suis pour le rapprochement des mondes, mon travail il est entre les deux. Je kiffe *Gaston*, je kiffe *Akira*, je vois pas pourquoi j'aurais à choisir.

**Dans ton dernier album, *Mécanique Céleste*, tout semble avoir été réalisé en traditionnel.**

**Dans un monde où l'outil numérique est de plus en plus présent, quelle relation entretiens-tu avec le dessin traditionnel ?**

J'ai pas envie de porter un jugement, mais ce que je peux raconter, c'est mon expérience. J'ai fait des bédés entières en numérique.

Moi je pense que le numérique, c'est comme toute grande découverte de l'humanité. On l'utilise et on l'essaye dans tous les

domaines, et au final on le gardera que pour les domaines où il est pratique.

C'est comme quand on a eu le pétrole, on a tout fait avec : de la pétrochimie, du plastique, etc. Et puis à un moment donné, on s'est rendu compte qu'il y avait des domaines où le carton était mieux que le plastique.

L'être humain n'est peut-être pas assez intuitif pour s'empêcher d'essayer les nouveaux trucs partout. Donc le numérique, on fait pareil, on l'utilise partout. On en arrive même à des domaines où on croit que ça fait gagner du temps, mais en fait ça en fait perdre. Et personnellement, je trouve qu'en dessin numérique on atteint un niveau d'absurdité. Les *brushes* et tout, etc.

Moi j'ai eu pas mal de frustration à la sortie de certains albums parce que l'ordinateur me poussait à rentrer trop dans le détail à cause du *zoom*, donc déjà il me faisait perdre le rapport avec ma planche une fois qu'elle serait imprimée, devant laquelle je me disais au final « *Ah, tout ça pour ça ?* ».

Et puis j'ai développé un sentiment de non-accomplissement : je finissais ma journée, j'éteignais l'ordi, et le non-contact avec la matière y jouait. Et je me suis rendu compte que le numérique, comme tu peux effacer ou annuler, j'étais moins impliqué dans ce que je faisais. Et paradoxalement, quand tu veux être hyper précis, tu perds du temps. Tu dois zoomer. Moi quand je veux zoomer, je m'approche, je m'applique.

Mon rendu, il serait impossible à avoir dans le même délai. Et pour l'aquarelle, tu peux te brosser. Alors, y a des gens qui font

des colos magnifiques à l'ordi, y a pas de problème, mais pour s'escrimer à avoir le même rendu qu'à l'aquarelle, il vaut mieux l'apprendre sur papier.

C'est selon moi, et après, moi, j'adore l'aquarelle... c'est un rapport à l'eau, il y a un retour à la vie. Ok c'est stressant, faut se canaliser, quand tu as commencé ton dégradé, que l'eau est en train de sécher, que tu es pas tout à fait prêt, tu es dans le réel, tu es submergé par ton truc ! Tu dois l'accompagner, tu dois pas forcer le jeu mais le diriger quand même.

Pour moi, il y a un rapport au matériel et au concret qui est super nécessaire. On se fout de la gueule des gens qui écoutent de l'ASMR, mais moi je les comprends. Quand on est à ce point coupé en permanence avec le réel, on veut écouter du bois qui craque. Hé ben moi je veux être avec ma feuille, mon papier et mon encre. C'est direct, je veux pas d'intermédiaire. Cet objet est un intermédiaire, je veux pas de capote quand je dessine.

Et c'est pour ça que les dessins à l'ordi sont un peu lisses. Parce que ton geste n'est pas guidé ou arrêté, il glisse sur une surface lisse. Moi, si mon papier il m'accroche, il m'accroche, et quand je fais de la litho, c'est la pierre qui influence mon geste. C'est une entente. Sur tablette, tu peux mettre une feutrine et des brushes qui te font croire que... mais tu n'as pas de contact avec la matière. C'est du virtuel, et tu perds énormément de sens.

Là, quand je change d'outil, d'encre, quand je penche ma feuille pour jouer avec l'eau, ça n'a rien à voir. Ils ont d'ailleurs essayé

d'imiter ça sur Paint à l'époque, tu pouvais simuler d'avoir ta tablette penchée pour avoir l'encre qui coulait... waouh ! Comme pour de vrai... enfin presque.

Il fallait essayer.

Et puis, j'ai failli perdre la vue avec les écrans. J'ai développé un glaucome, détruit mes nerfs optiques. Retrouver le papier était salutaire.

On me dit toujours la même chose « *Et si tu te trompes ?* ». Et pourquoi tu veux que je me trompe ? Un gars qui marche sur un fil à plusieurs mètres au-dessus du sol, il fait comment ? Ben il se trompe pas. Si tu t'autorises à te tromper, tu te tromperas.

Le dessin traditionnel, c'est dessiner en conscience, ne pas être dans un dessin industriel que tu produis puis que tu envoies par mail.

Quand tu réagis avec tout ça, en conscience, tu trouves ta place dans le monde.

### **Est-ce que tu fais un lien entre ta pratique des sports de combat et ta pratique du dessin traditionnel ?**

En ce moment, je travaille ma respiration et ma façon d'être assis. Se mettre dans une posture recroquevillée, en mode mal à l'aise, c'est encore une façon de ne pas assumer. Il faut être bien face à la

feuille. C'est un rapport au monde. C'est donner le meilleur de soi au monde. Et pour avoir cette force de donner le meilleur, il faut bien s'installer, se donner de la place. Pourquoi ? Parce que tu vas offrir ça au monde.

Comme en arts martiaux, plus tu répètes un geste, plus tu découvres des choses à améliorer dedans. Des fois, je pose juste un trait, et je me vois en train de le faire. Il n'y a plus un seul trait qui devient anodin. Tout devient partie de la discipline. Et quand tu rentres dans la lassitude, tu peux être sûr et certain que c'est parce que tu as oublié de redevenir présent dans ton action.

Changer de technique m'aide vachement. Et ce qui est compliqué en ce moment justement, c'est de garder la même technique, et de toujours continuer de la faire évoluer, l'acérer, la rendre plus pertinente, sans l'alourdir de détails.

**L'aquarelle, c'est une technique de papa utilisée dans la bande dessinée historique. Toi, tu arrives à rendre un truc super contemporain, avec un gros vent de fraîcheur. Comment tu fais ça ?**

Mon truc, ça a été de réutiliser le travail de l'animation où tu es juste en celluloïde de gouache, en deux teintes. En fait, ce procédé interdit le côté vieillot de l'aquarelle comme les modelés, la

brillance ou quoi. Et ça pour moi c'est *no way*. Je fais comme si j'étais en aplats de sérigraphie sur les persos.

Chez Miyazaki par exemple, les décors sont des superbes peintures, de la gouache, c'est magnifique, et puis les personnages sont en aplats d'une ou de deux couleurs, pour l'ombre et la lumière, mais pas plus. J'utilise exactement cette technique dans *Mécanique Céleste*, c'est une technique qui ramène un côté très graphique, qui fait ressortir le personnage, et c'est ça qui déringardise le truc, parce que c'est des codes actuels qu'on a du manga et de l'animation.

Donc moi je reprends ce truc de l'animation, mais ça fait pas *cheap anim*, parce que c'est une aquarelle donc ça reste vibrant, c'est animé par le grain. Et de temps en temps, je passe du bleu au violet dans un personnage pour susciter une certaine émotion, mais c'est tout, on garde le sentiment de l'aplat. Ce qui fait que ça reste moderne, c'est que tout est très tranché, très graphique. Je suis vraiment dans une adaptation traditionnelle de la technique de l'animation. C'est ça qui est moderne : j'ai un dessin dynamique, des designs modernes, et une technique qui est graphique.

J'aime bien allier l'ancien et le moderne.

J'ai une fatigue de la couleur numérique, je vois toujours l'ordi entre moi et la couleur.

**Les onomatopées ont une forte place graphique dans tes images, plus proche de l'usage qu'on en fait dans le manga**

**que dans la bande dessinée franco-belge. D'où te vient ce style ?**

Tout me vient de *Gaston*. Franquin est très expressif dans ses onomatopées. C'est expressif, c'est bien pensé, ça suit le mouvement.

Ma manière d'envisager l'onomatopée, c'est de le faire comme un fx. S'il y a de la fumée, l'onomatopée prend la forme de fumée, etc.

Propos recueillis par Anthony Rico,  
le vendredi 17 février 2022.

# Jéronimo Cejudo

## **Tu peux te présenter rapidement ?**

Je m'appelle Jéronimo, j'ai un certain âge qui change tout le temps, je suis auteur de manga français depuis 2017, année à laquelle j'ai réalisé une première œuvre « *Lil'Berry* », sortie chez Delcourt-Tonkam et scénarisée par Fabien Dalmasso. Suite à ça, j'ai participé au concours Tezuka, organisé par la Shueisha (le *Shōnen Jump*, etc.) qui était ouvert pour la première fois au monde, à l'occasion de sa centième édition, et pour laquelle mon *one shot Devil Dive Inferno* a remporté la deuxième place. En fin 2020, j'ai signé pour *Ripper*, à venir chez Ankama.

**Dans *Ripper*, l'univers est pour moi l'un des points forts. Il est détaillé, il a une histoire et un fonctionnement qui interagissent avec les intrigues de l'œuvre, et il interagit directement avec les personnages (au niveau de leur mode de vie, leur alimentation, via la prédation, etc.). On pourrait presque le considérer comme un personnage à part entière de l'œuvre. Quelle place tu lui accordes dans ton récit ?**

Les œuvres du mangaka Tsutomu Nihei comme *Blame!* ou *Aposimz*, et de Hidetaka Miyazaki, le créateur de jeux vidéo



comme *Bloodborne* et *Dark Souls*, m'ont vachement marqué. Dans leurs œuvres, tout s'articule autour de leur univers. Dans *Blame!* par exemple, l'univers est un personnage, et dans *Aposimz*, le personnage erre dans l'univers. Je ne me suis jamais vraiment posé la question, je l'ai fait assez naturellement, j'aime beaucoup créer des univers, et surtout des mythologies, et leur donner un semblant de cohérence. Depuis longtemps, je m'intéresse à tout ce qui est mythologies, création du monde, création de l'univers : d'où on vient, d'où « tout » vient... Peut-être que c'était naturel d'en venir à la création en elle-même, par la bande dessinée, et d'en venir à la création d'un univers.

C'est d'ailleurs peut-être pour ça que travailler avec un scénariste sur mon précédent projet m'avait frustré, parce que je n'avais pas la mainmise sur mon univers. Là, pour *Ripper*, je me suis plu à inventer la genèse de tout l'univers pour que tout s'articule autour de celui-ci. C'est vrai qu'il occupe une bonne place dans le manga. C'est cet univers qui marque le début du récit et qui pousse les personnages à trouver des solutions. Mais sa place reste moindre que celle des personnages, car c'est tout de même eux qui vont véhiculer des choses et faire avancer le récit, pour découvrir ce que l'univers leur réserve. Ils sont face à un mur, et ils ne peuvent pas faire autrement.

En termes d'écriture, *Ripper*, à la base, ça devait juste être un *one shot* avec une mouvance post-apo. L'univers était totalement détruit, c'était un bidonville, avec quelques humains qui vivaient à l'extérieur, et il se limitait à des empilements de déchets. Bon, je

suis parti sur totalement autre chose, où vraiment, j'ai laissé aucune chance à qui que ce soit parce que le constat - un peu négatif on va le dire - par rapport à la situation environnementale m'y a conduit. Cet univers a engendré les personnages, et les personnages ont engendré l'univers. C'est un tout. Plus je développais les personnages, plus je devais développer l'univers, donc il a fini par prendre une énorme place. Si j'en ai la chance, plus tard dans le récit, les personnages seront amenés à le découvrir encore plus. Là où ils vivent, c'est là où ils ont pris plus de place, parce qu'ils ont repoussé cet univers. La suite apparaîtra dans le tome 2, c'est là qu'on verra un peu comment il fonctionne, et j'aimerais le détailler petit à petit. Et puis j'aimerais vraiment l'étendre pour plus tard en donner une vision moins pessimiste... Pour en dire sans trop en dire. (rires)

À la base, j'ai pensé *Ripper* comme un manga d'aventure, à la *One Piece* ou *Dr Stone*, où les personnages vont voyager à travers le monde, et finalement, leur écriture et la création du Bosquet ont fait que je les ai retranchés. Mais j'aimerais arriver à un moment dans le récit où cette bulle éclate et où l'aventure commence.

**Le monde est asséché, l'eau se fait rare, et Junk et Crappy vivent de toutes les trouvailles qu'ils peuvent recycler. Les seuls végétaux qui poussent sont radioactifs, à l'exception des champignons et des pommes de terre, ce qu'on imagine être appuyé par un fait scientifique. Tu as fait beaucoup de**

**documentation pour écrire *Ripper* ? Si oui, comment articules-tu ces données documentaires avec la fiction ?**

Oui, j'ai fait beaucoup de documentation et de recherches. Je ne m'en souvenais plus d'ailleurs, mais ma compagne me l'a rappelé. (rires) De base, je voulais déjà qu'il n'y ait plus de végétation dans l'univers de *Ripper*. Et forcément, quand il n'y a plus de végétation, plus de bois, et plus de plantes, il y a beaucoup de choses qui manquent aux êtres humains. L'eau se fait rare mais il y en a encore, bien entendu, et les seuls trucs qui poussent sont radioactifs pour les humains.

Je me suis demandé ce qui pouvait pousser sans avoir forcément besoin d'eau, de soleil, etc. Je me suis donc renseigné sur la culture avec du tissu. Avec juste de la terre et du tissu, certaines pousses comme les pommes de terre peuvent germer à travers le tissu. Pas besoin d'eau, ni de beaucoup de lumière, juste d'une petite aide humaine. J'ai fait beaucoup de recherches autour de la culture. Les champignons, ce qui est marrant, c'est qu'ils évoluent très vite, ils peuvent fusionner, être modifiés, donner de nouvelles espèces, etc., donc je me suis dit que ça pouvait être marrant – et ça, on le voit un peu plus dans le tome 2 – de donner un côté « les champignons sont partout ». Ils vont servir d'armes, de compléments, de médication, de vêtements.

Je suis parti de recherches scientifiques, mais je ne voulais pas donner à *Ripper* un aspect trop documentaire. À la base, le manga, c'est fait pour divertir, s'amuser, se détendre. Si ça part sur quelque chose de trop documenté comme on le voit dans *Jojo's*

*Bizarre Adventure* ou *Hunter x Hunter*, le lectorat peut vite se perdre dans toutes les informations et décrocher. J'ai donc laissé une énorme place à l'imagination, pour me faire plaisir déjà, et pour donner une bonne *vibe* au manga.

Pour les pommes de terre, c'est surtout parce que j'ai vu qu'on pouvait tout faire avec : des gâteaux, du sucre, de l'électricité... On peut faire plein de trucs avec les pommes de terre.

J'ai quand même rajouté une énergie en plus : *l'écho*, qui va venir donner un coup de pouce à ces cultures, pour amener de l'intrigue comme un outil narratif. *L'écho*, c'est tout simplement des spores. Il y en a partout, et ça aide les plantes à se développer.

Et les champignons sont à la base de beaucoup de choses. L'immense réseau mycélien qui parcourt toute la terre aide à ce que les arbres communiquent entre eux, que les plantes communiquent entre elles,... tout ce réseau permet de transmettre des informations, de l'adn, etc. Il y a un documentaire, *Fantastic Fungi*, sur Netflix, qui en parle et qui m'a beaucoup inspiré.

**On pourrait classer cet univers comme « éco-apocalyptique » ou « post-écologique », est-ce qu'il y a des œuvres de science-fiction qui t'ont inspiré dans la création de *Ripper* ?**

Les deux œuvres majeures qui m'ont inspiré *Ripper*, c'est *Fire Punch*, de Tatsuki Fujimoto, qui a été une énorme claque. J'ai lu les huit tomes d'une seule traite. Mais vraiment pour le côté post-apo et le côté « l'humanité n'en n'a plus rien à foutre », un

peu pessimiste, où il n'y a plus aucune chance. Il n'y a pas ce côté organique, végétal, etc. que j'ai développé. Il y a aussi toutes les œuvres de Mathieu Bablet : *Carbone<sup>6</sup> et Silicium<sup>14</sup>*, je m'en suis pas remis, *Shangri-La*, c'est incroyable. Et puis en petite inspiration, il y a *Mad Max : Fury Road*, pour ce côté post-apo où ils vont toujours de l'avant. Parce que vraiment, ils vont de l'avant dans *Mad Max*, ils ne font que ça. Et ensuite, il y a *Dark Crystal*. Même s'il n'y a pas ce côté humain, parce que c'est de la *dark fantasy*, il y a ce côté œuvre écologique avec un message comme quoi l'univers est en perte, et qu'il faut, plutôt que d'essayer de partir sur Mars par exemple, utiliser autrement nos ressources. Il doit y en avoir d'autres, comme *Blade Runner*, mais les principales sont celles-ci.

**Je sais que tu as travaillé en tant qu'éboueur à une période de ta vie. C'est une chose que tu revendiques même comme étant l'une de tes inspirations pour la création de *Ripper*. Tu peux nous parler de cette expérience ? Est-ce que ce job a eu une influence dans le développement de ta conscience écologique ?**

J'ai travaillé pendant deux ans en tant qu'éboueur. C'est de là qu'est né *Ripper*. À partir de là, j'ai écrit sur un post-it « *Projet manga : éboueurs + Power Rangers* ». C'est vraiment la genèse de *Ripper*. (rires)

C'était une bonne expérience, il y a des bons et des mauvais côtés, bien sûr. Ce sont des gens qui se lèvent à deux heures du mat', il y en a qui font ça parce qu'ils aiment faire ça. Ils nettoient les rues des villes, et pourtant ils sont mal perçus et mal accueillis par certaines personnes. C'était une belle expérience parce que très humaine. Tout le monde peut vivre une bonne expérience en tant qu'éboueur, mais il y a les à-côté : tu as les mains dans la merde toute la journée, tu vois ce que les gens jettent... des ordis, des livres, des animaux !... Certaines personnes, quand leur animal meurt, le jettent à la poubelle. Il y a beaucoup de choses neuves qui peuvent être réutilisées ou données en plus. Quand tu arrives à la déchetterie et que tu vois des montagnes de déchets...

Après j'avais déjà ce type de réflexion avant. Mais il y a un truc qui s'est fait. Un constat.

Après à côté, je trie pas, j'utilise une voiture, etc. J'ai une conscience, mais j'essaie de ne plus me culpabiliser sur ça à partir du moment où les gouvernements et tous ceux qui ont les clés pour agir ne le font pas. J'ai beau avoir des gestes écolos tous les jours, à partir du moment où en haut il se passe rien, j'ai l'impression d'avancer contre un mur. Le film *Don't Look Up* montre bien ce déni des gouvernements.

Tant qu'ils n'auront pas trouvé comment faire du profit sur le dos de l'écologie, ça bougera pas. Tant qu'il y a pas de quoi se faire de la maille sur la fin du monde, les gens qui décident à notre place ne réagiront pas, leur but c'est juste d'aller coloniser une autre planète, s'ils le peuvent.

**Est-ce que c'était difficile de concilier la *vibe* positive du *shōnen nekketsu* avec un imaginaire de « l'effondrement » ?**

Oui et non. Je pense que ça se ressent dans le personnage de Junk, qui est un peu lunatique. Il transmet de bonnes émotions, il est bienveillant, souriant, mais par moments, il est négatif, pessimiste. C'est compliqué dans le sens où le *shōnen nekketsu* c'est se dépasser, s'entraider, aller de l'avant. Et je vais pas te mentir, pour *Ripper*, le *shōnen*, c'est une porte d'entrée. C'est ce qui se lit et se vend le plus en manga.

Dans *Ripper*, c'est pas vers du *shōnen* aux multiples pouvoirs, dépassement de soi, transformation ultime, vers quoi je tends. C'est plus vers un constat amer. La *vibe* positive se sentira vers le début, pour, je l'espère, s'assombrir un peu - si j'arrive au nombre de tomes que je veux. Les personnages vivent, mais ils ont perdu espoir. Et Junk, c'est le côté positif de cet univers. La Tribu du Chêne le dit quand elle rencontre Junk : « *on avait totalement perdu espoir, et ta rencontre fait qu'il y a peut-être encore quelque chose* ».

Souvent, dans les œuvres de fiction post-apo, l'humanité est mise au centre, genre « *l'humanité va se relever, l'humanité ne perd jamais, on aura beau vivre des épidémies, des guerres, l'humanité s'en sortira toujours* ». Moi je suis parti d'un autre constat. J'ai laissé aucune chance à l'humanité, clairement. L'humanité s'en est sortie, certes, mais à quel prix ?

Dans *Ripper*, il y a un côté post-apo sombre, négatif, parce que l'humanité a perdu, elle est finie, traquée, et tout ça ; mais j'ai quand même apporté ce côté kitsch , coloré, que les « *Power Rangers* » apportent, et il fallait ça. Il fallait que j'apporte un côté coloré, amusant, avec des armures bariolées qui dénotent avec le côté post-apo et fin du monde.

**Est-ce que tu dirais que tu es touché par l'éco-anxiété aujourd'hui ? Si oui, qu'est-ce que ça t'apporte, la réalisation de ce manga ?**

Peut-être qu'inconsciemment, toute cette ambiance générale a donné *Ripper*, *de facto*. Je t'avoue que toute cette anxiété, j'essaie de ne pas y penser, surtout qu'on sort de deux ans vraiment pourris entre covid, confinements, pass,... ce truc de vouloir contrôler la population sous réserve d'épidémie, au lieu de combattre l'épidémie... combattre les humains... Donc j'essaie de pas trop y penser parce que ça peut être contre-productif. C'est là, comme pour toutes les personnes qui sont un peu conscientes de ça et qui peuvent être anxieuses pour elle, pour leur famille, ou pour toutes les choses qui nous entourent. Je pense que c'était là pour la réalisation de *Ripper*, mais inconsciemment.

Dans *Ripper*, la disparition des animaux, des végétaux, la montée des eaux, la fonte des glaciers, c'était un peu nécessaire. Ce manga, je le fais pas pour donner une quelconque morale ou pour donner quelque leçon à qui que ce soit. Si les gens veulent recevoir un



message et que ça ouvre leur conscience écologique, tant mieux, mais c'est vraiment pas mon but premier.

Je cherche à m'amuser, à écrire une histoire qui me parle et des personnages qui vont s'entraider et se soutenir dans un univers qui tente de les détruire.

Comme nous, le but va être de s'entraider et de s'unir face à la catastrophe.

### **Est-ce qu'aujourd'hui tu aurais pu faire un manga sans parler d'écologie ?**

Non, parce que si j'avais pas fait *Ripper*, j'aurais fait un autre projet que j'ai en tête depuis mes jeunes années qui s'appelle « *Road Tree* » et qui parle d'un voyage autour du monde et d'un arbre, le dernier. Le personnage principal y a un lien avec les végétaux et le cosmos.

Je sais pas pourquoi je suis autant attiré par les personnages qui sont liés à la nature, l'univers, etc. Je me suis jamais posé la question, parce que sinon je risque de partir dans des délires genre « cosmos, univers, on est tous liés ». (rires) C'est ce que je disais avec le réseau mycélien, qui ressemble au réseau neuronal, au réseau corporel, au réseau cosmique, etc. Quand tu pars là-dedans, tu te dis qu'on fait partie d'un tout, et que tout est lié. Je ne parle pas de dieu ou de religion, mais plutôt de – et c'est con à dire parce que j'y crois sans y croire, mais de – spiritualité, où tu fais partie d'un ensemble.

Je... je vais me perdre...

Si je développe je vais me perdre.

Je vais me perdre dans l'immensité de l'univers. (rires)

J'adore l'eau, dans trois ans y en aura plus.

**Tu as pratiqué les arts martiaux. Tu peux nous résumer ton parcours ? C'est quoi le lien que tu peux faire avec l'écologie ou avec le manga ?**

Tout jeune, j'en ai fait beaucoup. J'ai fait du *karate*, du *judo* - auquel j'ai eu une petite médaille de bronze -, j'ai fait de l'*aikido*,... et puis il y a eu une énorme coupure où je n'ai plus fait de sport pendant plusieurs années, jusqu'à découvrir le *yoseikan budo*, que j'ai pratiqué pendant quatre ans, jusqu'au covid. Donc de 2016 à 2020.

C'est un art martial créé par Hiro Mochizuki, dernier descendant des samouraïs, trésor national du Japon... qui vit à Aix-En-Provence. Il a 88 ans je crois, ou un peu moins. C'est incroyable, l'aura qu'il dégage. Je l'ai rencontré plusieurs fois. Comme j'étais assez bien gradé et « prometteur » selon mon *sensei*, qui était son élève direct, il m'a emmené là-bas. J'ai assisté à deux de ses cours.

Je vais pas te mentir, ça me manque de ouf de faire des arts martiaux, mais avec le covid, il y a commencé à y avoir une ambiance un peu trop politique. Alors, je parle déjà beaucoup politique moi, mais là j'y allais pour les arts martiaux, j'étais là pour m'améliorer, m'entraîner, me dépasser, et ça, ça m'a un peu

fait décrocher. Et puis la période a fait que je ne suis pas trop sorti pendant deux ans. J'aimerais reprendre en septembre.

Le *yoseikan budo* est une incroyable découverte, parce que c'est un art martial dit « libre », et une synthèse de beaucoup d'arts martiaux, à laquelle tu peux apporter ta pierre à son édifice. C'est un art martial qui évolue. Dans les arts martiaux, il y a la discipline et le calme. Le *sensei* est devenu un ami, clairement, on peut rigoler, mais il y a un moment où il faut être carré, discipliné, respecter les maîtres et l'art martial. Il y avait une bonne ambiance qui m'a plu.

Et quand, à force de rester assis douze heures par jour, tu as le corps qui te dit « tu as 30 ans, tu en fais 80 », c'est plus possible. Il faut vraiment que je reprenne. (rires)

Surtout alors qu'on me disait « *tu es fait pour ça* ». Mon but c'était pas la compétition ou les grades, même si j'étais *6ème kyu* et que mon *sensei* voulait que j'en fasse, moi mon but c'était vraiment le travail sur moi, le développement de moi, le renforcement et la discipline. Le but c'était de passer de bons moments à me dépenser, à suer, et à prendre des patates. Parce que forcément j'en prenais. (rires)

Avec le manga, il y a ce lien à la discipline, au fait d'être organisé, de se lever à telle heure, de se dédier à son travail et de ne pas se lever avant d'avoir fini sa journée. D'être concentré. Le concours Tezuka, peut-être que si je n'avais pas fait d'arts martiaux, son côté compétition ne m'aurait pas attiré. Ce côté compétition ou rivalité tu le retrouves dans le manga, où tu veux te surpasser quand tu vois tes potos qui eux aussi se dépassent. Mais c'est une rivalité

saine, liée au dépassement de soi, pas un truc comme certaines personnes, certains mangakas qui ont eu des phrases genre « je vais te dépasser », « je vais te mettre à genoux » de la part d'amateurs. Reno Lemaire, que je considère comme mon mentor, même s'il aime pas trop que je dise ça, on lui a déjà dit ça en dédicace. J'ai reçu des trucs dans le genre en *mp*. Mais il y a aussi des choses très positives, des messages genre « voir ton travail me motive », « tu me donnes envie de me dépasser », « de faire du manga encore plus » et ça c'est cool.

**L'histoire de *Ripper*, c'est celle de Junk, un gars amnésique qui a survécu durant au moins une dizaine d'années là où aucun autre « *ancien humain* » ne le pouvait. Tu relies les mystères de l'identité de ton protagoniste directement à ceux de ton univers. C'est un truc très manga. C'est quoi la place des personnages dans le manga écolo, selon toi ?**

Dans le manga écolo, je sais pas, mais dans le manga en lui-même, selon moi, ils ont la place la plus importante. Ce sont les personnages qui vont faire avancer l'histoire, c'est eux qui vont faire découvrir l'univers, c'est aux personnages que le lectorat va s'attacher, donc c'est à travers eux que le lectorat va vivre, ressentir des émotions, découvrir des choses, etc.

Dans *Ripper*, les personnages vont servir à faire avancer l'intrigue. La rencontre avec Junk va être le déclic qui va amorcer l'histoire et nous emmener vers toutes les autres péripéties. Je me focalise sur

les cinq personnages principaux, ceux de l'équipe du chêne : Lance, Nessa, Le Pi, Billie, Junk, qui vont chacun avoir une vision de cet univers. Par exemple, Le Pi est un perso plus optimiste, alors que Lance est clairement dépressif. Il est alcoolique, il n'est pas respecté, et à cause de lui tout le monde morfle, donc il se met une carapace. Il a le syndrome du sauveur, mais à côté de ça, il a envie d'aider, de comprendre ce qui est arrivé. Et à côté de ça, il y a Crappy, qui est le seul animal de cet univers – apparemment - et qui parle.

En fait, c'est très dur d'avoir autant de personnages dans un univers aussi vaste. C'est pour ça que j'ai essayé de cloisonner l'univers pour l'instant, pour le début, pour pas trop me disperser. Déjà six, c'est beaucoup, et j'en fais rapidement intervenir beaucoup d'autres. Après, un manga, c'est comme ça, c'est beaucoup de personnages hauts en couleurs, et il faut faire des roulements pour que les lecteurs s'identifient à l'un ou à l'autre. Les personnages, ils vivent dans cet univers depuis une vingtaine d'années, qui est de la manière qu'on leur raconte, et puis d'un coup, ils se rendent compte que c'est pas le cas. Il y a une prise de conscience.

Aucun rapport, mais j'ai vu récemment la nouvelle première ministre qui a dit « *la vie c'est le travail* »... je trouve qu'elle dépasse les bornes (petit jeu de mots). La vie c'est pas le travail, la vie, c'est être avec ses proches, ses amis, etc. Se conditionner à vivre à travers le travail, c'est la pire des choses. Mais bon, comme on dit, « *À Rome, vis comme un Romain* », on n'a pas le choix de travailler malheureusement.

Et c'est en ça que les personnages dans *Ripper* vont être confrontés à ce basculement de leur vie, qui va les amener à se demander : « Et s'il y avait autre chose ? Et si on pouvait vivre autrement ? ».

Et bien sûr, il y aura d'autres intrigues qui arriveront, avec d'autres personnages, d'autres modes de vie, d'autres cultures, d'autres manières de voir les choses, ailleurs, plus loin... et voilà, c'est dur de fermer... Si *Ripper* avait été fini, j'aurais pu spoiler. (rires)

Les « *natifs* » ont appelé tous ceux qui ont disparu « *les anciens humains* », et Junk, les seuls souvenirs antérieurs aux dix dernières années, c'est grâce à Crappy qu'il se les est construits. Il manque peut-être un *flashback* dans le premier tome, mais il arrive dans le tome 2.

**Junk est présenté par Crappy comme une des personnes les plus gentilles qui soient. On assiste à sa bienveillance et sa volonté de le protéger tout du long, comme à la page 131, à laquelle Junk est confronté à la promesse d'entraînement classique des nekketsu, et la première chose à laquelle il pense à ce moment, c'est : « *Avec de l'entraînement, je pourrai nourrir Crappy comme il se doit* ». C'est quoi les valeurs humaines que tu veux transmettre à travers Junk ? À travers ton manga ?**

Difficile comme question. À travers *Ripper*, j'ai pas envie de faire la morale, j'ai pas envie d'inculquer certaines valeurs, et je n'ai pas envie de délivrer un message, c'est vraiment pas mon but. J'ai juste

envie que les gens passent un bon moment, lisent une bonne histoire, et si eux ça les ouvre à quelque chose et ça leur fait faire un cheminement personnel, tant mieux.

Junk, c'est quelqu'un qui est détaché de cet univers. Là où il arrive, il voit la hiérarchie, les castes, et lui, il y avait pas de hiérarchie, son but premier c'était de nourrir Crappy. Il ne dort pas, il ne se nourrit pas, il ne boit pas, etc. Il avait un seul but, c'était de nourrir Crappy, donc d'apporter à l'autre. C'est en ça qu'il se dit quand il rencontre Lance et son escadron qu'il ne va pas juste apporter son aide à Crappy, mais qu'il veut apporter son aide à tout le monde.

Pour moi, on naît bienveillant. Et plus on évolue, plus on avance, plus la société nous dit qu'on ne peut pas. J'ai quand même vu qu'il existe un crime qui s'appelle « le délit de solidarité ». Cédric Herrou, qui avait hébergé des migrants africains, a été puni par la loi par délit de solidarité. Parce qu'il est venu en aide à des gens. Donc quand tu marches dans la rue et que tu vois des gens dans la misère et la pauvreté, c'est l'évolution sociale qui fait que tu ne les aides pas.

C'est là que c'est intéressant de développer un personnage comme Junk, qui a l'habitude de venir en aide à des gens. Là, il va devoir aider plus que d'habitude, peut-être jusqu'à un point de non-retour, où cette aide va être néfaste. C'est un point que je veux développer dans *Ripper*, avec l'influence que Lance et tous les humains du *Bosquet* vont avoir sur Junk.

C'est le seul qui peut créer de la végétation, dans ce monde où l'on en manque, donc il va arriver dans cet univers où tous ces

humains ont besoin de cette végétation, ils vivent sans depuis vingt ans, et il arrive comme une sorte de Messie qui va apporter une solution. Mais quand il y a une solution, on connaît les humains, ils la pompent toujours jusqu'à ce qu'il n'en reste plus rien. C'est ce sur quoi j'aimerais arriver dans *Ripper*. C'est pas très positif. (rires)

Donc voilà, si j'arrive à transmettre des valeurs, c'est assez inconscient et je l'aurais fait à travers ma sensibilité plutôt. Il y a une scène que j'aurais aimé développer un peu plus, c'est la scène dans laquelle Lance prend Junk dans ses bras, mais le manga faisait déjà 220 pages. J'ai beaucoup aimé la dessiner, c'est une des scènes que j'aimerais que les gens se disent « *ok, je ressens le truc* ».

**Junk, orphelin, grandit dans l'illusion d'avoir une famille grâce à deux mannequins en plastique qu'il nomme « papa » et « maman ». Quand Lance lui propose d'intégrer *la tribu du Chêne*, le héros ne pense qu'à une chose : s'être trouvé une famille. Junk est un peu un adolescent en quête d'identité, qui cherche sa place dans le monde ? Qu'est-ce que tu penses de ça vis-à-vis de ton public ?**

Je vais sortir une phrase bateau, mais je pense qu'on cherche tous notre place dans le monde. Il y a des jemenfoutistes, mais je pense qu'on cherche tous une place, même minime. On la trouve à travers les gens qui nous entourent, notre famille, nos amis, si on n'a pas de famille, ça peut être nos amis cette famille, une famille



reconstruite, ça peut être à travers le virtuel, les jeux vidéos ou la création, etc.

Junk, je l'ai pas pensé comme un ado parce qu'il a dix-neuf/vingt ans, mais à la vingtaine on est encore jeune. À mes dix-huit/ vingt ans, j'étais pas très fute-fute. (rires) Ça veut pas dire que je le suis maintenant, mais je n'étais pas très éclairé sur certaines questions. Là encore, ça découle de l'éducation et de l'environnement au sein duquel on grandit, bien entendu.

Mais clairement oui, il est en quête d'identité. L'avoir fait amnésique, c'est un cliché du manga, mais ça va permettre d'amener à des intrigues qui vont lui permettre de se connaître un peu mieux.

Junk, c'est le personnage central autour duquel toute l'intrigue va tourner, mais c'est pas celui que je vais développer en premier. Grâce à lui, qui s'en fout d'être amnésique et de pas savoir d'où il vient, ce sont les autres personnages qui vont savoir d'où ils viennent eux. Le premier personnage que je vais développer, c'est Lance. Ça va être un échange entre les deux. C'est grâce à Junk que Lance va évoluer, et c'est grâce à Lance que Junk va évoluer. Et c'est comme ça que tous les personnages vont graviter autour de Junk : Billie, Nessa, Le Pi vont évoluer. Donc sa propre quête va servir les autres personnages. Ça va être dur à mettre en place. Écrire, c'est très très dur. (rires) On verra si j'y arrive.

Donc oui, je pense que tous ces personnages, et même nous, on cherche une place. On ne cherche pas forcément à se faire un nom ou à avoir la lumière, mais on cherche à ce qu'au moins une personne se souvienne de nous. Eiichiro Oda le dit dans *One Piece*

à travers le personnage d'Hiluluk : « *Est-ce qu'une personne meurt quand il se fait tirer dessus ? Est-ce qu'une personne meurt quand il est atteint de maladie ? Non, une personne meurt lorsqu'on arrête de se souvenir d'elle.* » Je pense qu'on œuvre tous inconsciemment à ça, à ce qu'au moins une personne se souvienne de nous, dans cette quête.

Sa cicatrice représente son amnésie, sa quête d'identité. Junk, à la base, il n'avait pas de cicatrice. J'ai fait des recherches sur l'art japonais du *kintsugi*, cet art japonais de recoller les morceaux des objets cassés et de les recouvrir avec de la peinture dorée, pour rappeler la renaissance etc. C'est là que j'ai rajouté à Junk des cicatrices dorées. Et aux *wendigos* aussi.

**Tu fais référence aux *Power Rangers* à travers la série préférée de Junk, « *Chroma Rangers* », la scène de transformation de Lance a une esthétique qui rappelle celle de Savane dans *Dreamland*, et tu fais preuve d'un humour très français. Comment la pop-culture occidentale - et notamment celle du divertissement - nourrit-elle ton imaginaire ?**

J'ai su à 15 ans que je voulais être dessinateur de bande dessinée. J'ai rencontré Reno Lemaire cette année-là. Quand j'ai découvert son manga, que je l'ai kiffé, et que j'ai vu son nom, je me suis dit... « *Mais... il est pas japonais ?!* » Je suis allé voir à la fin du tome, j'ai vu qu'il était Montpellierain, et là je réalise qu'on peut être

mangaka en étant français. Comme ils disent dans les émissions télé « Et là, c'est le déclic ». Dans *Dreamland*, il y a le *pattern* des sourcils enroulés qui revient souvent : quand Terrence s'énerve, dans le design de certains monstres, etc. Et Reno fait beaucoup d'armures organiques. Ces deux influences ont joué dans ma façon de dessiner le masque de Junk, avec ses sourcils enroulés, et la façon de se transformer de Lance et de Junk.

Les *Power Rangers*, je suis pas fan *hardcore*, mais j'ai grandi avec eux. Leur esthétique colorée, les mégas robots qui s'assemblent, le côté « jouet », ça m'a beaucoup parlé. Et il y avait aussi *Beetleborgs* (ou *B-Fighter Kabuto*) avec ce côté insectoïde que j'aimais. Je me suis renseigné sur les origines des *Power Rangers*, jusqu'à Shotaro Ishinomori dans les années 60.

Tout nourrit mon imaginaire. Les films Marvel, la musique, la bande dessinée... Le groupe Slipknot par exemple, ils portent des masques. J'aime beaucoup les groupes grimés (genre maquillés, qui mettent en avant un univers avant tout). Marvel, ok c'est pas du grand cinéma, du *Snatch*, du *Arnaque, crime et botanique*, mais c'est des films qui m'ont marqué de ouf. Les gens qui m'entourent, ça peut être n'importe qui ou n'importe quoi.

Dans la pop-culture occidentale, j'ai commencé par de la franco-belge : *Boule et Bill*, *Michel Vaillant*, *Astérix*,... Puis à huit ans, on m'a offert un *Dragon Ball*, le tome 35 : Cell contre Gohan. Le rythme, la narration, le découpage, la baston,... *Astérix* se tape, mais c'est fait de façon rigolote. Il n'y a pas ce côté sérieux du manga. Quand j'ai commencé le manga, j'ai mis un peu de côté la bande dessinée franco-belge. Mon père m'a fait commencer les

*comics* quand j'étais petit. Les *X-men*, pour le *Patriarche* notamment, m'ont beaucoup inspiré pour *Ripper*.

**Le rythme du récit est soutenu, tu fais des pages chargées de cases à la *One Piece*, les premiers combats de la série sont cash épiques, la transformation du héros super stylée apparaît dès la moitié du premier tome... On a l'impression d'être dans le quatrième arc d'un manga, et ça passe. Est-ce qu'en France, le manga doit aller encore plus vite que le manga japonais, pour trouver son public ?**

J'en ai pas l'impression. D'un côté oui, parce qu'à l'époque (y a trois ans), on signait pour 3 tomes, avec un éditeur derrière qui te disait qu'il fallait trouver une fin semi-ouverte si jamais ça ne plaisait pas au public.

Donc tu peux te dire que trois tomes c'est pas beaucoup, mais trois tomes, c'est plus de six cent pages. Si en six cent pages tu n'arrives pas à raconter une histoire et à arriver à accrocher le lecteur, c'est qu'il y a un problème. Maintenant, c'est plutôt quatre ou cinq tomes, donc tu as huit cent voir mille pages pour accrocher le lectorat.

Les Japonais n'ont pas cette chance. Au bout d'un tome, on peut les arrêter.

Je ne me prends pas la tête avec du « *Est-ce que je dois aller trop vite ?* ». À la première écriture, je suis allé un peu vite, j'ai dit trop de trucs puis j'en ai fait une deuxième version, où j'ai plus pris

mon temps, et puis *Reno* m'a dit « *Écris juste ton histoire comme tu l'entends* ».

Je ne pense pas à si ça va se finir et quand. Si ça se finit, j'improviserai une fin. Je ne me dis pas « *Putain j'ai quatre tomes, faut que je raconte mon histoire comme ça...* »

Si je devais donner un conseil, c'est d'écrire comme on le veut, au fil de la plume, et en plus, de se laisser le loisir de l'improvisation.

Quand j'ai écrit le tome 1, j'ai tout *storyboardé* d'un coup, donc ça figeait ce que je devais faire, parce que je pouvais pas changer. Donc maintenant, je fais chapitre par chapitre pour me laisser le loisir d'avoir des idées pour la suite des péripéties, et d'en rajouter au moment du *storyboard*, du crayonné, voire même de l'encre. Par exemple, pour le tome 2, j'en suis à une centaine de pages, et il me reste quelques chapitres. Je sais ce qu'il s'y passe, mais en une ligne. Et je sais pas comment ce qui va se passer va se passer. C'est là que je prends mon temps sur l'écriture, et je pense que ça peut rendre le récit plus sincère.

Dans le premier tome, j'ai l'impression de n'avoir pas donné assez d'infos, et en plus d'en avoir trop donné. Dans les deuxième et troisième tomes, j'en donnerai encore d'autres pour alimenter l'univers.

Mais en ce qui concerne la production, de toute façon, on ne pourra jamais aller plus vite que les Japonais. Tant qu'il n'y a pas la même « usine » du manga que dans le *Shônen Jump*. Mais n'oublions pas que le *Shônen Jump*, ce n'est pas tous les mangas

japonais. Celui-ci est le seul magazine qui pousse les auteurs à publier à un rythme hebdomadaire, qui fait voter le public pour pousser un manga soit vers le haut soit vers la sortie, et qui fait des sondages de popularité pour décider de quels personnages les mangakas vont mettre en avant, en fonction de ce que veulent les lecteurs. Et puis ils travaillent avec des assistants.

En France, l'assistantat commence petit à petit, Reno Lemaire a deux assistants, ZD. en a eu deux sur *Space Punch*, Tony Valente en a un... ça tend à se démocratiser. Mais il y a pas encore un vivier assez important dans le manga français.

**C'est quoi la force du manga français par rapport au manga japonais, selon toi ? Si on faisait un état des lieux du manga français aujourd'hui, qu'est-ce que tu en dirais ? Où il en est ? De quoi a-t-il besoin ? Et comment ça va évoluer dans les prochaines années, selon toi ?**

La force du manga français, je dirais que c'est d'être libre. C'est la liberté qu'on a sur notre œuvre. Là où les Japonais sont libres dans leur œuvre, mais ils sont tout de même conditionnés par le vote du public, par les choix et idées de leur *tanto*, qui là-bas s'imposent vraiment.

Pour bosser avec des éditrices françaises chez Ankama, et avoir bossé avec un *tanto* japonais, si elles, elles m'aiguillent et me donnent des idées, elles ne les imposent pas.

Alors que le *tanto*, lui, quand ça lui plaît pas, il te le dit clairement.

Pour moi, le manga français va évoluer pour le mieux. Il a mal commencé, avec des influences mi-japonaises mi-occidentales et des codes qu'on digérait mal. Beaucoup des premiers mangas français singeaient le manga japonais. Là où chez les jeunes qui font du manga aujourd'hui, ce sont des personnes qui ont grandi avec le manga, qui l'ont analysé et qui ont mieux digéré ses codes.

e pense qu'on commence à sortir de l'eau, et que là, tout ce qui va sortir (à 90%), ne va apporter que du positif au paysage du manga français. Ce sera un cercle vertueux qui va le pousser vers le haut. Reno me disait que quand il voit les jeunes qui émergent comme ZD, Senchiro, ou moi, il se dit « *Faut que je me donne* ».

Et même en dehors du manga, quand je vois d'autres artistes comme Aominecchi qui fait des illus de fou, Naokuren qui fait un taf de fou, Mimo avec *Dome*, etc., ils ont compris.

Il y a plus ce « *ça fait pas manga* » ou « *on sent que c'est manga français* ». Il y en a qui s'y accrochent, mais à part ça, ça ne va que vers du bon.

**Qu'espères-tu accomplir avec *Ripper* ? Sur le plan artistique ? Au niveau de ta carrière ? Au niveau du manga français ? C'est quoi la place de *Ripper* dans le monde ?**

Ben clairement j'aimerais dominer le monde, être ultra riche grâce à *Ripper*, et puis devenir totalement égoïste et ne pas donner mon argent. (rires) Pas du tout.

J'aimerais que le manga fasse partie de ma carrière, que le manga soit ma carrière, soit ma vie, que je vive du manga longtemps. Au niveau du manga français, rien de spécial.

Si déjà *Ripper* fait partie du paysage du manga français, ça me convient parfaitement. Actuellement, quand on cite le manga français, on cite *Dreamland* et *Radiant*. Ce sont eux les deux mastodontes. J'aimerais juste que *Ripper* fasse partie du paysage du manga français, en positif. J'espère juste que *Ripper* ait une *vibe* un peu unique. Après, je veux juste raconter mon histoire comme je le veux, me lever le matin et être content de taffer sur mon histoire.

Et surtout, je veux que les lecteurs et lectrices kiffent la lecture, les personnages, l'univers... Que ces personnes veuillent devenir des *rippers*, clairement ! (rires)

Par exemple ce serait marrant, - même si ça n'arrivera peut-être jamais - que les gamins disent dans la cours de récré « *Je passe en mode ripper !* »... Se dire ça, ça pousse à faire de son mieux.

### **Le premier tome de *Ripper* sort dans dix jours, comment tu te sens ?**

J'ai un peu peur et je suis excité à la fois. C'est pas comme *Lil'Berry*. *Ripper*, j'y ai mis tout mon être, c'est mon bébé, et même si c'est que le tome 1, j'ai juste une hâte, c'est que les gens la lisent, kiffent parce que moi j'ai kiffer la faire. J'ai vécu l'échec avec *Lil'Berry*, même si je me suis rattrapé entre temps avec *Devil Dive*



*Inferno* pour le prix Tezuka, avec la signature de *Ripper*, etc. mais il y a quand même cet *a priori*.

Surtout que toute ma vie, on m'a dit que je ne savais pas écrire. On me disait que j'étais « pas fou en scénario », en écriture, donc forcément quand on te rabâche ça, tu perds confiance. Après il y a Akira Toriyama qui a lu mon histoire et qui a kiffé apparemment... mais j'estime qu'il y a un facteur chance. J'ai donc cet *a priori*, mais j'ai hâte que les gens lisent et kiffent à la lecture !

Ce ne sera pas parfait, parce que c'est ma première œuvre solo et que je n'ai publié que trois albums avant, et même au bout de vingt tomes ce ne sera jamais parfait, mais j'essaye de faire au mieux, et j'espère que ça se ressentira. J'espère qu'on sentira que c'est sincère, et que les gens kifferont à la lecture. J'attends les premiers retours des lecteurs. J'ai hâte autant que j'ai peur. (rires)

### **Un mot de la fin ?**

Bonne lecture et bonne chance.

#soyeztémoin

Propos recueillis par Anthony Rico,  
le mardi 24 mai 2022.

# Bibliographie

## Essais :

- Aurélien BARREAU, *Le plus grand défi de l'histoire de l'humanité. Face à la catastrophe écologique et sociale*, Michel Lafon, 2020.
- Pierre BOURDIEU, *La domination masculine*, Paris, Éditions du Seuil, 1998.
- Frans DE WAAL, *Le singe en nous*, Paris, Fayard, coll. « Le temps des sciences », 2006.
- Philippe DESCOLA, *Une écologie des relations*, Paris, CNRS Éditions, coll. « Les grandes voix de la recherche », 2019.
- Philippe DESCOLA, *La composition des mondes. Entretiens avec Pierre Charbonnier*, Paris, Champs essai, 2017.
- Paul GRAVETT, *Manga. Soixante ans de bande dessinée japonaise*, Monaco, Éditions du Rocher, 2003.
- Jean-Samuel KRIEGK, *L'art du manga*, Paris, Palette..., 2021.
- Matthieu PINON et Laurent LEFEBVRE, *Histoire(s) du manga moderne*, Paris, Ynnis éditions, 2019.

- Pablo SERVIGNE et Raphaël STEVENS, *Comment tout peut s'effondrer. Petit manuel de collapsologie à l'usage des générations présentes*, Paris, Éditions du Seuil, 2015.

### **Articles scientifiques :**

- Yves BONNARDD, et Axelle PLAYOUST-BRAURE. « 4. La viande, symbole du suprémacisme humain », dans *Solidarité animale. Défaire la société spéciste*, La Découverte, 2020, pp. 85-105.

- Christian BONNET, Stéphanie PECHIKOFF, Laeticia PETIT, « De l'exposition du héros aux blasons du corps » dans *Topique*, n°126, janvier 2014, p.25-38.

- Christian BONNET, « Le mythe du héros à la cicatrice : une structure idéologique adolescente ou « Quand le héros affronte la mort de la mort » » dans *Revue de psychothérapie psychanalytique de groupe*, n°67, février 2014, p.157-166.

- Frédéric DUCARME, Gabriel BORTZMEYER et Joanne CLAVEL, « Chapitre 16 : Hollywood, miroir déformant de l'écologie » dans *Le souci de la nature*, France, CNRS, 2017, p. 219-229.

- Nicolas GASTINEAU, « La galaxie collapso » dans *Philosophie magazine*, n°136, février 2020, p. 48-49.

- Sandra LAUGIER, « Care, environnement et éthique globale », *Cahiers du Genre*, n° 59, février 2015, p. 127-152.

- Alexandre LACROIX, « La fin du monde, vous la voyez comment ? » dans *Philosophie magazine*, n°136, février 2020, p. 45-47.

- Frédéric NEYRAT, « Le cinéma éco-apocalyptique. Anthropocène, cosmophagie, anthropophagie » dans *Communications*, n°96, janvier 2015, p. 67-79.

- Pascal ROBERT, « Les stéréotypes dans la bande dessinée franco-belge : jeux et plasticité narrative. » dans *Hermès, La revue*, n°86, janvier 2019, p. 111-119.

- Val PLUMWOOD, Traduit de l'anglais par Hicham-Stéphane Afeissa, « La nature, le moi et le genre : féminisme, philosophie environnementale et critique du rationalisme », *Cahiers du Genre*, n° 59, février 2015, p. 21-47.

### **Conférences :**

- Alain DAMASIO, *Des Gafa à Gaïa*, 27 septembre 2020, Paris, Forum des Images, dans le cadre de la 3ème édition de NewImages Festival, direct Youtube.

[https://www.youtube.com/watch?v=uA8KJeFD\\_fY](https://www.youtube.com/watch?v=uA8KJeFD_fY)

### **Podcasts :**

- Nicolas MARTIN, Gwen DE BONNEVAL, Jérôme VINCENT et Bénédicte LECLERCQ, *Science-fiction : vert, c'est vert*, dans « La méthode scientifique », le vendredi 29 octobre 2021, écoute sur Radio

France.

<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/la-methode-scientifique/science-fiction-vert-c-est-vert-7160355>

### **Sitographie :**

- Adrien VERMONT, site officiel : <https://adrienvermont.tumblr.com/>

### **Mangas :**

-BURONSON et Tetsuo HARA, *Ken Le Survivant*, (première publication *Hokutô no Ken*) Tokyo, Shueisha, 1983-1988, 27 volumes.

- Jérónimo CEJUDO, *Ripper*, Roubaix, Ankama Éditions, depuis 2022, 1 volume.

-Fabien DALMASSO, JERO, *Lil'Berry*, Paris, Éditions Delcourt-Tonkam, 2019-2020, 3 volumes.

-Paru ITAGAKI, *Beastars*, Tokyo, Akita Shoten, 2016-2020, 22 volumes.

- Hitoshi IWAACKI, *Parasite*, Édition originale, Grenoble, Éditions Glénat, coll. « Glénat manga », 2020-2021, 8 volumes (première publication *Kiseijû*, Tokyo, Kodansha, 1988-1994, 10 volumes).

- Masashi KISHIMOTO, *Naruto*, Tokyo, Shueisha, 1999-2014, 72 volumes.

- Yukito KISHIRO, *Gunnm*, Tokyo, Shueisha, 1990-1995, 9 volumes.
- Hayao MIYAZAKI, *Nausicaä De la Vallée du Vent*, Grenoble, Éditions Glénat, coll. « Studio Ghibli », 2009-2011, 7 volumes (première publication *Kaze no tani no Naushika*, Tokyo, Tokuma Shoten, 1982-1994, 7 volumes).
- Eiichiro ODA, *One Piece*, Tokyo, Shueisha, depuis 1997, 102 volumes.
- Katsuhiro OTOMO, *Akira*, 1990-1994, Tokyo, Kodansha, 14 volumes.
- Mitsutoshi SHIMABUKURO, *Toriko*, 2008-2016, Tokyo, Shueisha, 43 volumes.
- Kaiu SHIRAI et Posuka DEMIZU, *The Promised Neverland*, Tokyo, Shueisha, 2016-2020, 20 volumes.
- Shunji SONOYAMA, *Gyûtoruzu*, 1965-1975, Tokyo, Jitsugyo no Nihon Sha, 9 volumes.
- Jirô TANIGUCHI, *Ice Age Chronicle of the Earth*, Tokyo, Kodansha, 1988, 2 volumes.
- Akira TORIYAMA, *Dragon Ball*, Tokyo, Shueisha, 1984-1995, 42 volumes.
- Yuto TSUKUDA et Shun SAEKI, *Food Wars !*, Tokyo, Shueisha, 2012-2019, 36 volumes.

**Bandes dessinées :**

- Mathieu BABLET, *Carboné<sup>6</sup> et Silicium<sup>14</sup>*, Roubaix, Ankama Éditions, coll. « Label 619 », 2020.
- Mathieu BABLET, *Shangri-La*, Roubaix, Ankama Éditions, coll. « Label 619 », 2016.
- Alejandro JODOROWSKY et MCEBIUS, *L'Incal*, Intégral, Paris, Les Humanoïdes associés, 1981-1988.
- MERWAN, *Fausse Garde*, Paris, Dargaud,
- MERWAN, *Mécanique Céleste*, Paris, Dargaud, 2019.
- MCEBIUS, *Le monde d'Edena*, Intégrale, Paris, Casterman, 1983-2001.
- Baptiste PAGANI, *Les Lames d'Asbura*, Roubaix, Ankama Éditions, coll. « Label 619 », 2021.
- Baptiste PAGANI, *The Golden Path*, Roubaix, Ankama Éditions, coll. « Label 619 », 2019.
- Vincent PERRIOT, *Negalyod*, Paris, Casterman, 2018.
- Vincent PERRIOT, *Negalyod. Le dernier mot*, Paris, Casterman, 2021.
- Bernard SÉLET et Julien SOLÉ, *Les requins. Les connaître pour les comprendre*, Bruxelles, Éditions Le Lombard, coll. « La petite Bédéthèque des Savoirs », 2016, 88 pages.

### **Films d'animation :**

- Hayao MIYAZAKI, *Le Château Ambulant*, Tokyo, Studio Ghibli, 2004, 119 minutes.
- Hayao MIYAZAKI, *Le Voyage de Chihiro*, Tokyo, Studio Ghibli, 2001, 124 minutes.
- Hayao MIYAZAKI, *Nausicaä De la Vallée du Vent*, Tokyo, Studio Topcraft, 1984, 116 minutes.
- Hayao MIYAZAKI, *Ponyo sur la falaise*, Tokyo, Studio Ghibli, 2008, 100 minutes.
- Hayao MIYAZAKI, *Princesse Mononoke*, Tokyo, Studio Ghibli, 1997, 135 minutes.
- Nick PARK et Peter LORD, *Chicken Run*, 2000, Aardman Animations, DreamWork Pictures et Pathé, 84 minutes.

### **Romans :**

- Frank HERBERT, *Dune*, réédition de 2012 aux éditions Robert Laffont, traduit de l'anglais (États-Unis) par Michel Demuth. Oeuvre originale de 1965.

### **Séries télévisées :**

- Michael DANTE DIMARTINO et Bryan KONIETZKO, *Avatar, le dernier maître de l'air*, 2005-2008, USA, Nickelodeon Productions, 61 épisodes.



- Shunji SONOYAMA, *Hajime Ningen Gyatoruz*, 1974-1976, Tokyo, Studios Tokyo Movie Shinsha, 77 épisodes.

**Films :**

- James CAMERON, *Terminator*, 1984, États-Unis, Hemdale Film Corporation et Pacific Western Productions, 107 minutes.

- Richard FLEISCHER, *Soleil vert*, 1973, États-Unis, Metro-Goldwyn-Mayer, 93 minutes.

- Xavier GENS, *The Divide*, 2011, États-Unis, Allemagne et Canada, Instinctive Film, Julijette et Preferred Content, 122 minutes.

- Albert et Allen HUGHES, *Le livre d'Eli*, 2010, États-Unis, Warner Bros, 118 minutes.

- Bong JOON-HO, *Snowpiercer, le Transperceneige*, 2013, Corée du Sud, Moho Films, Opus Pictures et Stillking Films, 126 minutes.

- George MILLER, *Mad Max*, 1979, Australie, Kennedy Miller Productions, 88 minutes.

- George MILLER, *Mad Max 2 : Le défi*, 1981, Australie, Kennedy Miller Productions, 95 minutes.

- George MILLER, *Mad Max : Au-delà du dôme du tonnerre*, 1985, Australie, États-Unis, Kennedy Miller Productions, 107 minutes.

- George MILLER, *Mad Max : Fury Road*, 2015, Australie, Kennedy Miller Productions et Village Roadshow Pictures, 120 minutes.

- Shaun MONSON, *Earthlings*, 2005, États-Unis, Nation Earth, 95 minutes.

- Kevin REYNOLDS, *Waterworld*, 1995, États-Unis, Universal Pictures, Gordon Comany, Davis Entertainment et Litch/Mueller Film Corporation, 136 minutes.

- Steven SPIELBERG, *Les Dents de la mer*, 1975, États-Unis, Universal Pictures, Zanuck/Brown Productions, 124 minutes.

**Dossier de production plastique :**  
**« Un grand pouvoir implique  
une grande écoresponsabilité »**



**ANTHONY RICO**

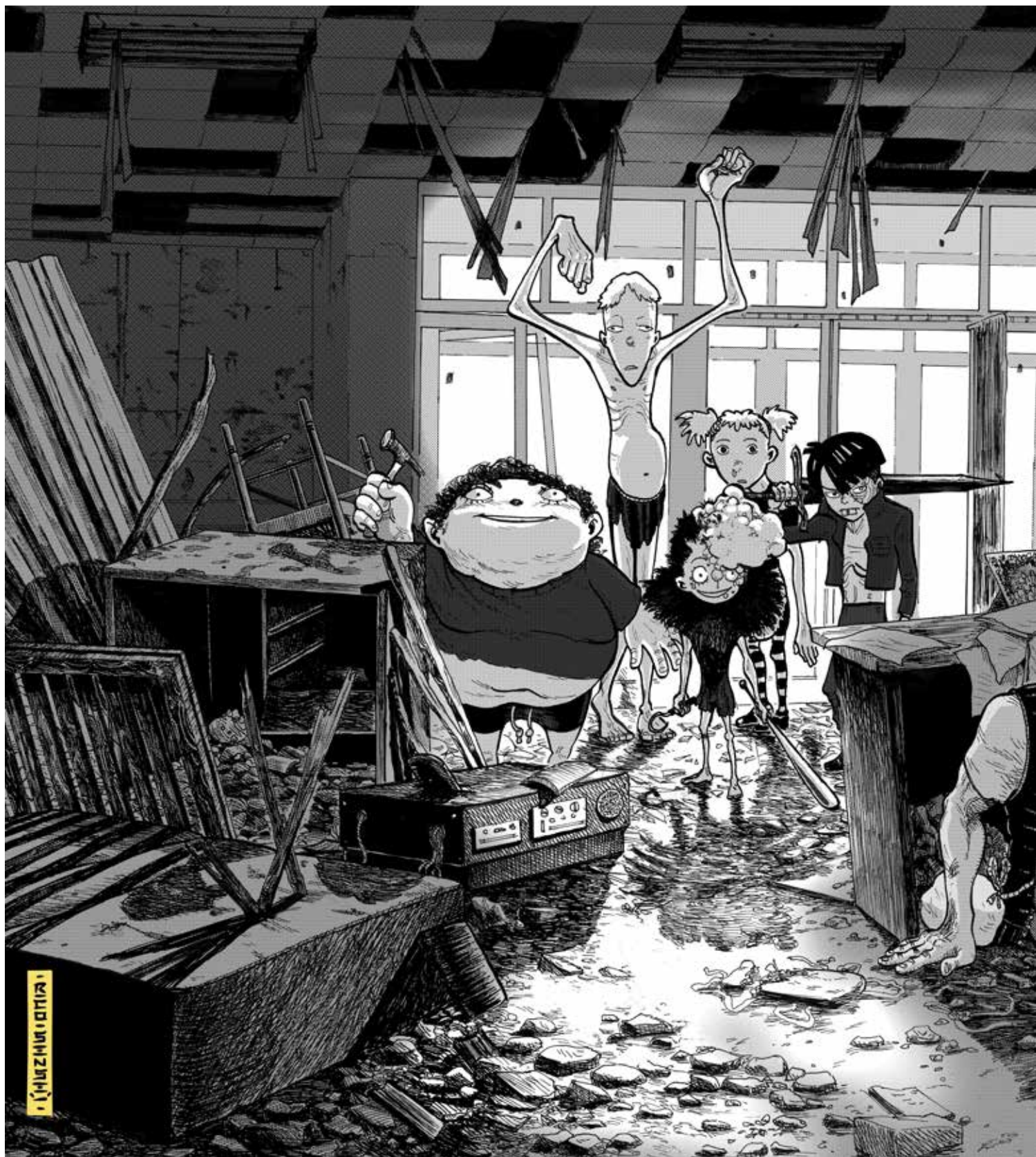
2022

# Les enfants de l'Homme

Encre sur papier et trames numériques, 42 x 29,7 cm,  
octobre 2021.

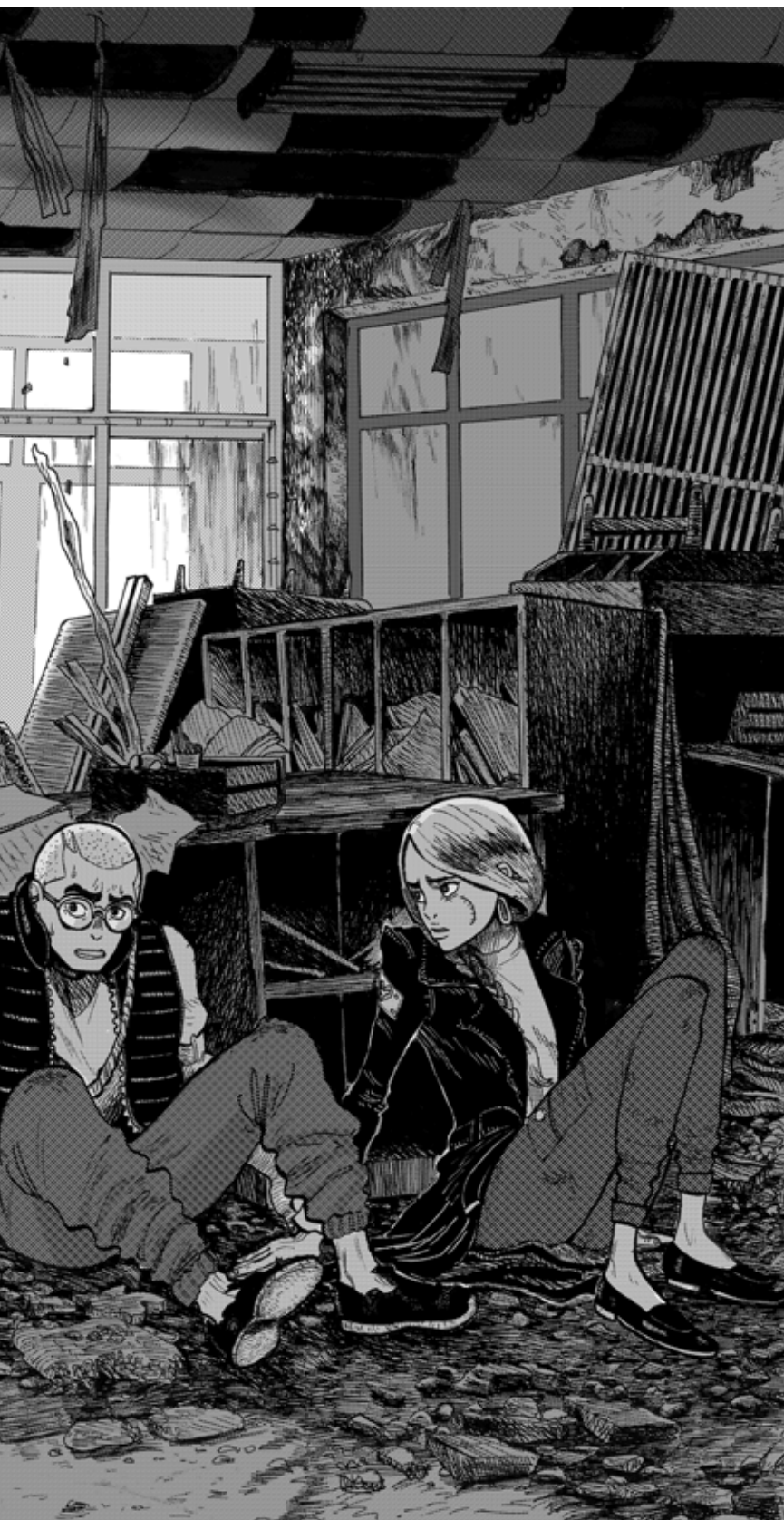
«Je me sentais mal en écrivant ce deuxième tome de Negalyod, et ça se voit dans mon dessin, qui est plus fourni, mais également plein de retouches, parce qu'au fur et à mesure que je perdais parfois confiance en notre monde, et ça se traduisait en une perte de confiance en mon dessin.»

- Vincent Perriot



Quand on se penche sur la question écologique et qu'on voit cette société continuer de sombrer dans la même direction écocide malgré les dégâts déjà apparents sur la biosphère, on se pose souvent la question de l'environnement dans lequel vont vivre les générations futures.

Pas très optimiste pour le coup, cette illustration a été réalisée comme une forme d'exutoire au pessimisme, à la honte, et à bien d'autres sentiments négatifs dans lesquels l'éco-anxiété me pousse parfois...



Si l'idée me trotte dans la tête depuis des années de réaliser une histoire sur un couple stérile ayant pour rêve de remplir leur foyer d'un magnifique bébé, survivant dans un monde dévasté où les enfants nés les dix dernières années sont systématiquement malades, déformés ou irradiés, et règnent en maîtres sur la Terre où ils abattraient tous les adultes, comme s'ils appartenaient à une autre espèce à chasser pour sauver la Terre, la voie des récits positifs que je tente d'emprunter aujourd'hui me contraint de renoncer à sa réalisation.

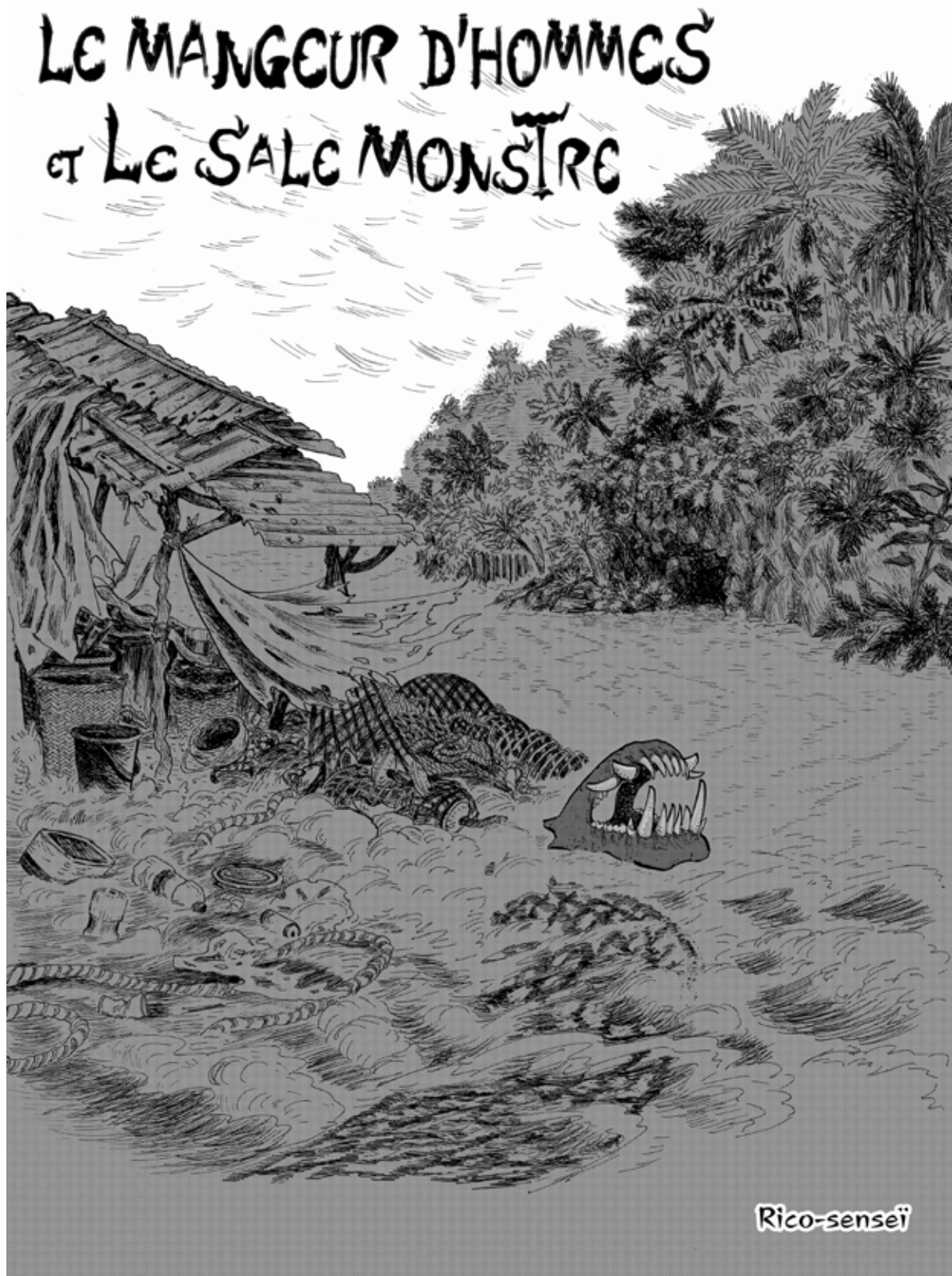
Le dessin est alors un moyen d'exorciser cette histoire qui me hante.

Si le dessin ne raconte certainement pas tout cela au premier abord, il reste un moyen de *storytelling*. À défaut d'extérioriser mon pessimisme écologique et d'accepter de transmettre de la négativité aux lecteur.rices-spectateur.rices à travers les mots d'une bande dessinée, il m'arrive de charger ma plume de ces angoisses, pour sombrer dans cette obsession du trait, comme si je tentais de gribouiller les mirages sombres qui viennent à moi.

L'acte artistique ne trouve pas toujours de justification, mais je ne dois pas laisser le pessimisme hanter ma création. Un grand pouvoir implique une grande écoresponsabilité.

# ***Le Mangeur d'Hommes et le Sale Monstre***

Encre sur papier et outils numériques, impression  
17,5 x 11,5 cm, 16 pages, mars-avril 2021, sens de  
lecture japonais.

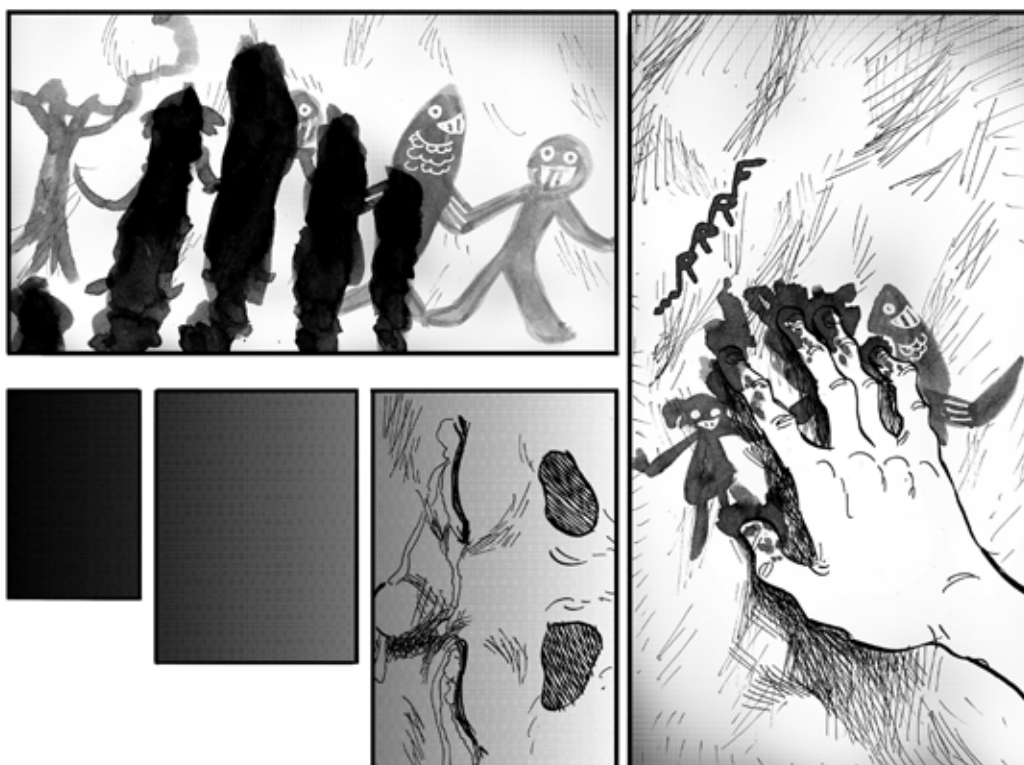


Couverture de «Le mangeur d'hommes et le sale monstre».



Extrait page 1

Dans *Le mangeur d'hommes et le sale monstre*, je mets en scène la relation d'un garçon à la mâchoire monstrueuse, aux enfants d'un village. Rejeté par la société, ce « sale monstre » vit seul dans une grotte, en rêvant d'avoir un jour des amis, comme le témoigne la peinture pariétale en première case. La main qui salit la peinture représente la déception, le motif du rêve perdu.



Au début de l'histoire, le jeune monstre tombe sur un requin échoué sur la plage, mutilé et prisonnier de filets de pêche. L'enfant, alors pris de pitié, commence à l'aider quand il entend des personnes s'approcher. Souhaitant à tout prix éviter le contact avec les humains qui le méprisent, il court se cacher derrière des rochers pour mieux observer la scène.

Les individus qui approchent parlent de pêche, l'un vantant la plage en question pour les gros poissons qui y nagent, les autres l'accusant de mensonge. Cette conversation permet d'explicitier un des thèmes inhérents à l'oeuvre : celui de la pêche.



Extrait page 4



Extrait page 5

Un troisième personnage apparaît ensuite. Il s'agit d'une petite fille de l'âge du monstre. Elle s'interpose entre la bande d'enfants et le requin, et se positionne ainsi en faiseuse de paix. L'histoire se construira notamment autour de leurs joutes verbales.

Ce sont des enfants du village avoisinant qui apparaissent. Ceux-ci aperçoivent à leur tour le requin échoué, mais contrairement au jeune monstre, eux ne lui viennent pas en aide. Ils commencent à le battre pour la menace qu'il représente pour leur communauté, et souhaitent même le tuer, pour être vus en héros et sauveurs.

Extrait page 6







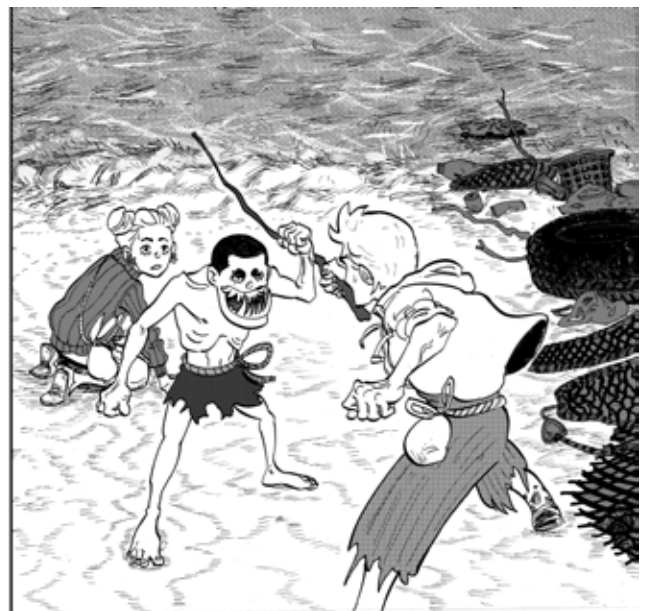
Extrait page 7

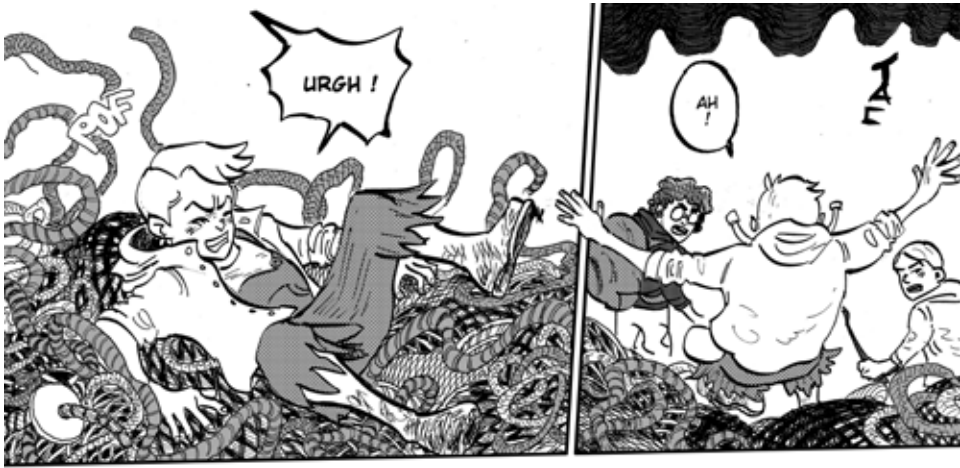
Dans ce récit, je mets en scène l'opposition entre deux façons de penser : celle du spécisme, et celle de la défense des animaux. Si, tout seule, le personnage de la petite fille ne peut rien faire pour sauver le requin, elle tente en revanche de rallier la bande d'enfants à sa cause, tandis que ces derniers arguent qu'il faut tuer le requin.

La petite fille, par sa bienveillance et son courage, remplira involontairement le rôle de la figure du mentor, qui guidera le héros dans cette courte aventure. Ainsi, ce dernier, qui était prêt à s'enfuir par peur de subir plus de discrimination, finit par faire demi-tour pour réapparaître au devant de la scène en tant que sauveur à son tour.

Dans ce récit, je joue sur le parallélisme entre le jeune monstre et le requin. Selon bon nombre d'humanistes étudiant les questions sociologiques liées à la relation de l'être humain à l'environnement, l'idée est de mise que le spécisme est l'une des racines du racisme, et de la discrimination en général.

Par la superposition de phylactères désignant le requin comme un monstre et les plans montrant l'enfant à la mâchoire démesurée dont les autres personnages ignorent la présence dans la scène, je joue sur l'ambiguïté en mettant en parallèle les deux victimes d'une discrimination semblable. Ainsi, tout au long du débat houleux entre la bande d'enfants qui veut achever le requin et la petite fille qui souhaite le sauver, des allers-retours se font entre la position du requin et celle du protagoniste, discriminés pour leur différence.





Extrait page 11

La notion de peur a également une place importante dans le récit. Le héros comme le requin sont craints par les humains pour leur dimorphisme dentaire, et sont perçus comme une menace.

Le mythe du requin mangeur d'hommes a été popularisé dans l'imaginaire collectif depuis le film *Les dents de la mer* (1975, Steven Spielberg). En réalité, il y a chaque année moins de décès dûs à des attaques de requins qu'à la foudre. Déconstruire certains mythes hollywoodiens est une piste primordiale selon l'agroécologue Pablo Servigne, qui citait Serge Latouche « Décolonisons l'imaginaire ! », dans son livre *Comment tout peut s'effondrer* (2015).

Ici, la bande d'enfants croit venger la mort de pêcheurs et sauver le village en tuant le requin. Tout du long du récit, le poisson ne bouge pas. Il est impuissant, exténué et au bord de la mort, prisonnier des filets de pêche au bord de l'eau. Il y a donc là aussi un décalage texte-image, entre les mots des enfants qui décrivent l'animal comme une menace qu'il faut éliminer sous peine de prendre des risques mortels, et les plans du requin mourant.

À l'intervention du jeune monstre dans la confrontation, le leader de la bande tombe dans des filets de pêche et s'y endigue. Il menace alors de se faire écraser par la cabane de fortune de laquelle pendent les filets. L'antagoniste partage alors la douleur de la victime.

Extrait page 13



Extrait page 13





Extrait page 15

Les acolytes de sa bande et la petite fille supportent le toit, mais n'ont aucun moyen de sectionner les filets. Le temps est alors compté. Le monstre intervient pour sectionner les entraves avec ses dents.

En épilogue de l'histoire, le monstre est accepté par cet échantillon de société que représentent les quatre enfants, et ses dents sont même admirées pour leur utilité.

Le récit est ainsi proche d'un conte, avec une fin non loin d'être utopiste. L'histoire joue sur une morale, celle de l'acceptation des autres, de l'entraide, et du respect de l'environnement.



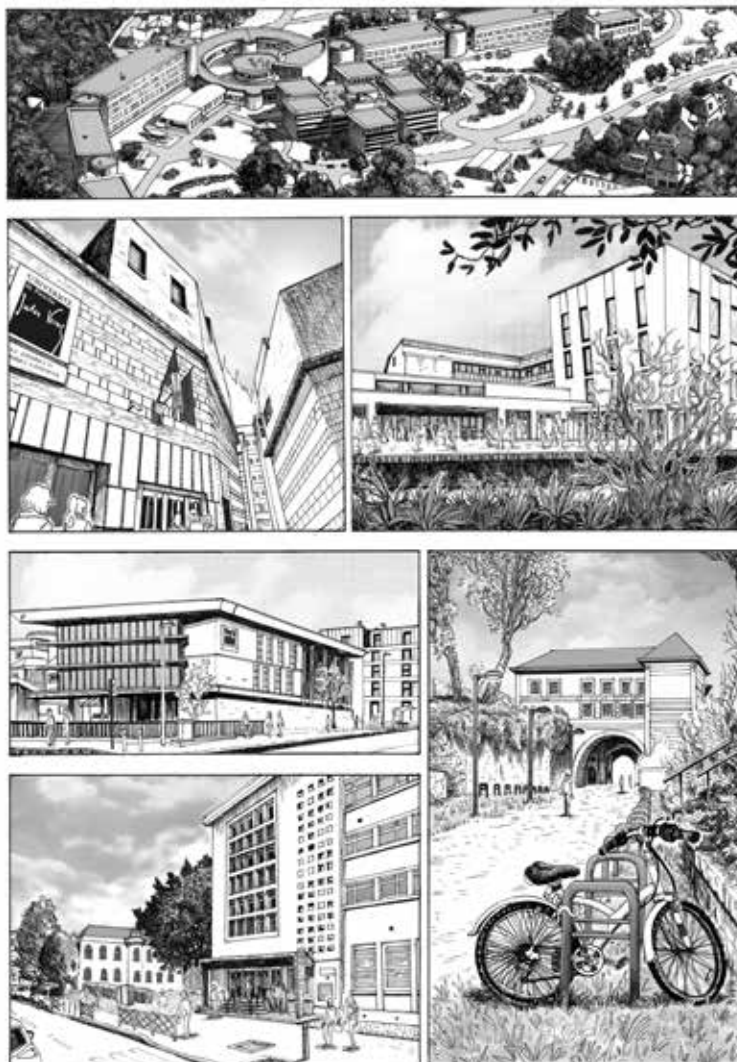
Extrait page 15

# L'Université de Picardie

## Jules Verne

Encre sur papier et trames numériques,  
42 x 29,7 cm, février 2021.

Février 2021 : la France est noyée entre  
les deuxième et troisième confinements.



L'Université de Picardie Jules Verne décide de lancer un évènement destiné aux étudiants : un concours de dessin.

Si la consigne du concours «Dessine ta fac» mentionnait de dessiner un bâtiment de l'UPJV, j'ai choisi d'en représenter les six à la manière d'une planche de manga ou de bande dessinée.

L'absence de texte et les différentes trames qui font office de gris permettent de ralentir le temps, afin de créer, par le découpage des images en cases juxtaposées, un récit contemplatif qui tente de retranscrire la lenteur de cette période particulière. L'absence de vie humaine - ou presque - se fait sentir par les personnages blancs fantomatiques qui, eux seuls, arpentent les rues.

# Endangered Week

Recherches documentaires, crayon graphite sur papier, 21 x 29,7 cm, novembre 2020.

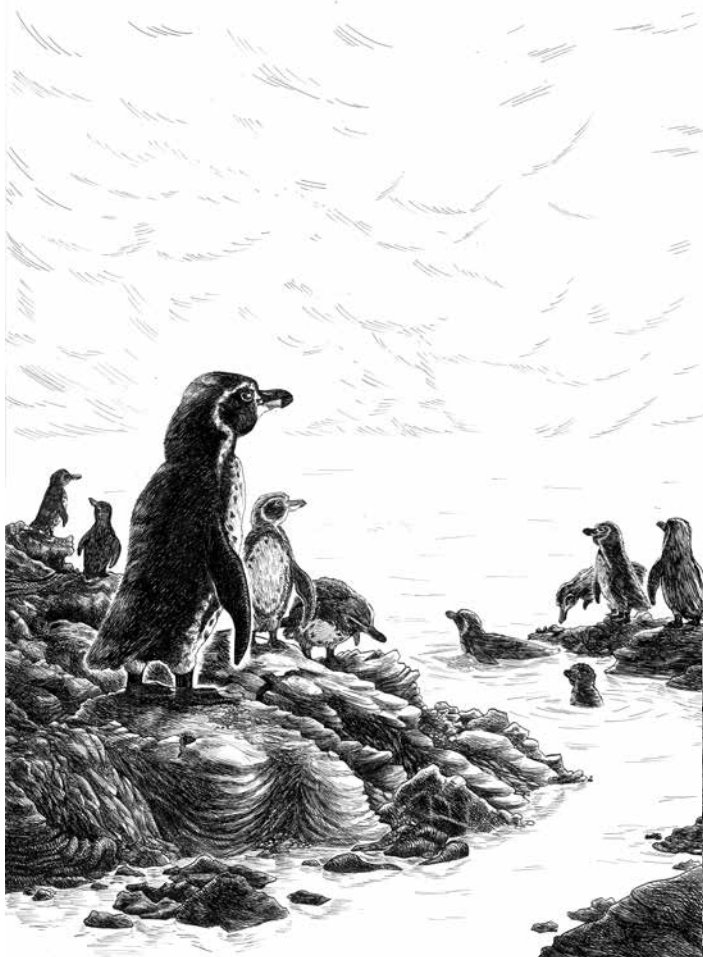


Le dessin d'observation est fondamental dans ma pratique. Je réalise des dessins d'étude pour m'approprier les sujets que je m'appête à mettre en scène dans une histoire ou un dessin.

Cette série a été réalisée d'après photos et vidéos trouvées sur internet, en vue de la préparation de la *Endangered Week 2020*.

# Endangered Week

Encre sur papier, 42 x 29,7 cm,  
série de 3 dessins, novembre 2020.



Jour n°1 : Manchot des Galàpagos

La *Endangered Week* est un évènement annuel sur les réseaux sociaux fondé par un collectif d'artistes français.es.

Ce regroupement artistique virtuel consiste à publier un dessin par jour d'une espèce menacée d'extinction selon la liste de l'UICN, parmi une liste propre à chaque édition établie, afin de créer un phénomène de sensibilisation à l'extinction de la biodiversité *via* les réseaux sociaux.

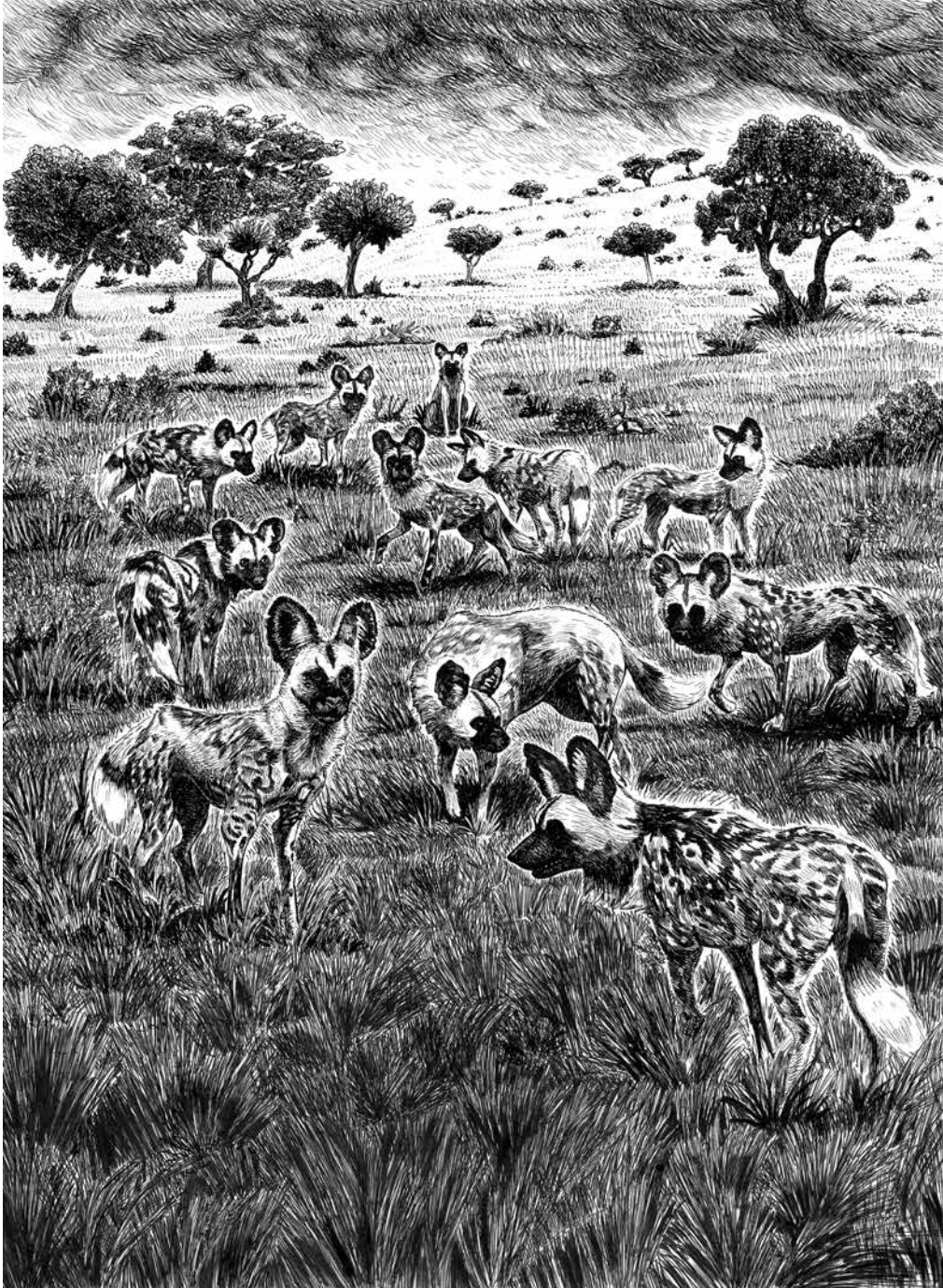
Les réseaux sociaux sont, selon moi, un milieu qu'il est urgent d'employer comme support de réflexion intellectuelle sur le monde. Ils sont l'un des outils les plus aliénants que la société capitaliste du divertissement et de la consommation ait réussi à fabriquer jusqu'ici, et s'ils nécessitent eux-mêmes d'être largement remis en question, leur portée populaire est indéniable. Ils sont les nouveaux médias de notre temps.

Ce genre d'évènement fait partie des initiatives intéressantes.

Compte tenu du niveau de détail fourni à la réalisation de ces dessins, je n'ai pas pu effectuer les sept en une semaine et n'ai pu en réaliser que trois.



Jour n°5 : Tigre du Bengal

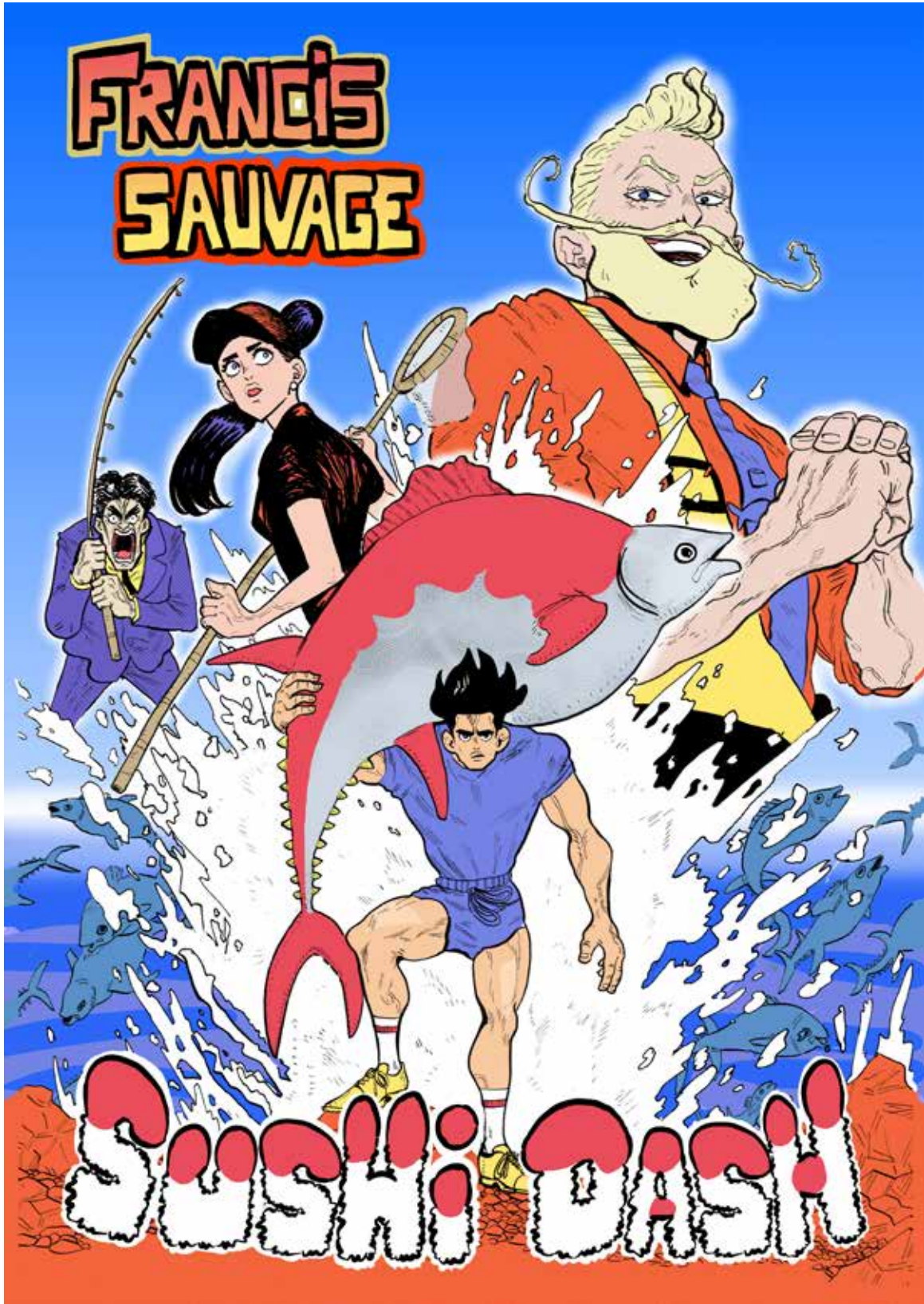


*Jour n°6 : Lycaon*

**Francis Sauvage :**

**Sushi Dash !**

Dessin numérique, impression 17,5 x 11,5 cm,  
46 pages, septembre-octobre 2020, sens de  
lecture japonais.



Couverture de «Francis Sauvage : Sushi Dash».





Page 2

Dans *Sushi Dash*, l'histoire commence alors que Francis fait ses courses à la *Bio-coop* : une boîte de conserve tombe au sol et s'ouvre. Une tête de sardine en sort et interpelle notre héros, le conjurant de sauver la biodiversité marine des *Redslice Industries* qui la menace. Ni une, ni deux, Francis effectue son meilleur sprint, enfile un costume de poisson et traverse l'océan à la nage jusqu'à la ferme d'engraissement de thons rouges.

Sorte de surhomme intrépide et testostéroné parodiant les figures héroïques du cinéma hollywoodien des années 1980, Francis n'est ni là pour défendre la Terre contre un envahisseur extra-terrestre, ni pour faire exploser ses ennemis en compressant leurs points vitaux. Non, Francis Sauvage est un « défenseur des animaux opprimés » et « écoresponsable autodidacte », selon ses dires. En somme, c'est une surhomme intrépide, testostéroné, végétarien et pacifiste.



Page 5

Francis Sauvage est une série épisodique qui aborde des thèmes écologiques. Chaque épisode est une fable absurde construite autour d'une activité humaine menaçant une ou plusieurs espèces animales.



Page 12



Extrait page 11

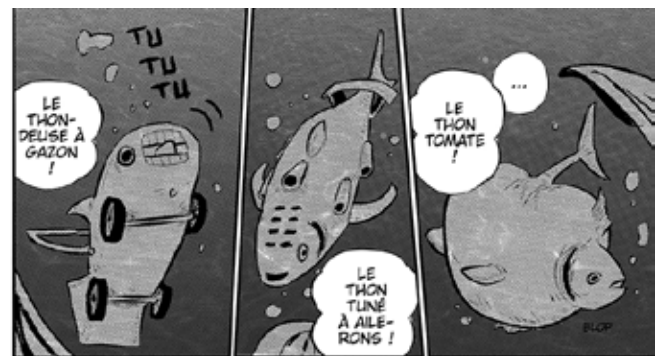
Ainsi, au cours de l'histoire, je tente de sensibiliser à la pollution environnementale et aux dégâts sur la biodiversité que génèrent les piscicultures. Je mets également en scène d'autres activités industrielles qui endommagent la biosphère, comme par exemple dans une scène dans laquelle j'attire l'attention sur les manipulations génétiques des aliments à but commercial.

Page 16

Dans le premier épisode, Francis manquait de se faire écraser par un chauffard à dos d'éléphant, qui euthanasiera celui-ci. Dans le deuxième, il était confronté à la chasse aux mouettes tandis que l'humanité s'apercevait qu'il n'y avait plus de poulet à manger pour la tradition du dimanche midi. Et dans ce troisième opus, c'est dans une ferme d'engraissement de thons rouges que Francis doit faire face à différents coupables d'exploitation animale.

Si je traite du sujet de la disparition des espèces par le biais de la fiction dans cette série, je le fais en l'appuyant sur un fond documentaire et des données réelles.

En détournant les données documentaires pour en faire de la fiction, je crée un récit à la fois épique et humoristique.



Avec pour antagonistes des industries géantes du secteur agro-alimentaire et pour protagonistes des civil.e.s ou des travailleur.euse.s, je mets en scène de façon détournée la lutte des classes prolétaire et capitaliste.

Dans cette histoire courte, c'est le personnage de *Genette Morue* qui incarne la figure de l'ouvrier soumis aux dictats de son entreprise. Si le personnage pensait chérir les animaux et participer à leur confort en devenant éleveuse, elle se rendra rapidement compte que c'est impossible au sein de cette entreprise.

Francis incarnant l'idée de révolution, Genette devra alors faire un choix cornélien entre l'aider à renverser son patron, ou garder son C.D.D.



Page 23

Page 36



L'histoire de *Francis Sauvage : Sushi Dash* est chargée en informations complexes : pour le lecteur.ice peu averti.e des problèmes environnementaux liés au commerce de thon rouge, il y a beaucoup à assimiler pour comprendre les enjeux du récit.

C'est pourquoi les épisodes de cette série ont toujours une trame scénaristique très simple.

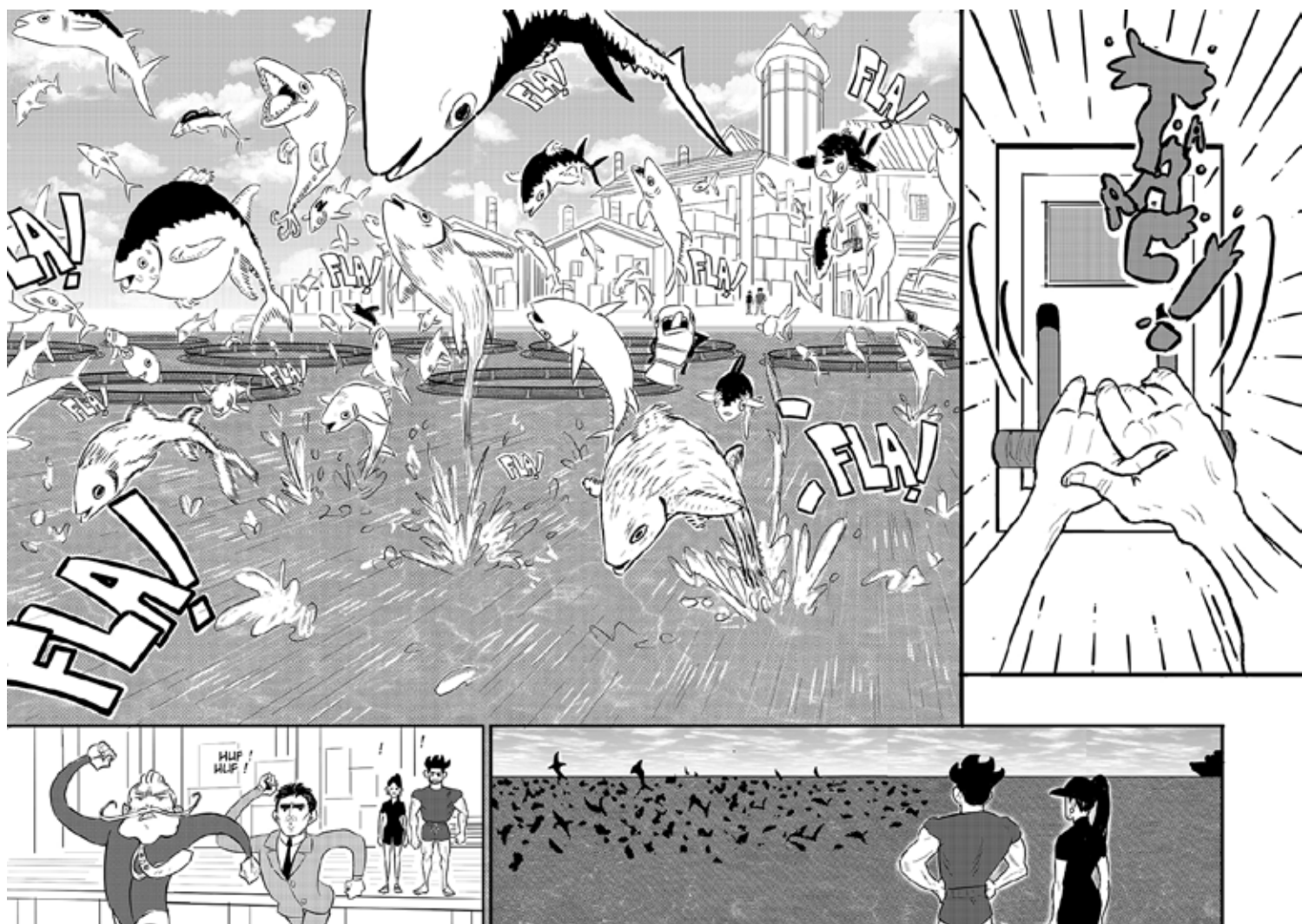
À la manière d'un blockbuster d'action, Francis aperçoit un animal en danger, découvre le marché qui menace cet animal, puis se bagarre avec le grand méchant pour sauver les spécimens menacés.



Si le ton de l'histoire – sans mauvais jeu de mots - tourne autour de l'humour absurde, Francis, lui, est un personnage tragique soumis à la fatalité : si l'on pourrait attendre d'un récit d'action une victoire du bien sur le mal, ce n'est pas le cas des épisodes de *Francis Sauvage*.

Notre héros fournit des efforts considérables pour secourir les animaux sujets à la surexploitation humaine, et quand il parvient à écarter le danger central de l'histoire pour les secourir, un autre plus grand lui succède instantanément, et a raison des animaux.

Comme évoqué précédemment, dans le premier épisode, l'éléphant est euthanasié. Dans le deuxième, alors que Francis a sauvé les mouettes du lac de la Hôtoie de deux éleveurs qui menaçaient des les échanger contre des canards en plastique, le lieutenant Kentucky lance un filet géant pour les attrapper tous du même coup, et rentrera ainsi chez lui pour lancer une nouvelle recette de *tenders* à la viande de mouette. Et Francis n'y pourra rien. Dans ce troisième opus, Francis triomphe du Colonel Honoré Hareng, et parvient à libérer les thons dans l'océan, mais...





Page 45



Page 44

À peine les poissons sortent-ils de leur prison qu'un cargo pétrolier sombre au large. Les poissons en meurent instantanément.

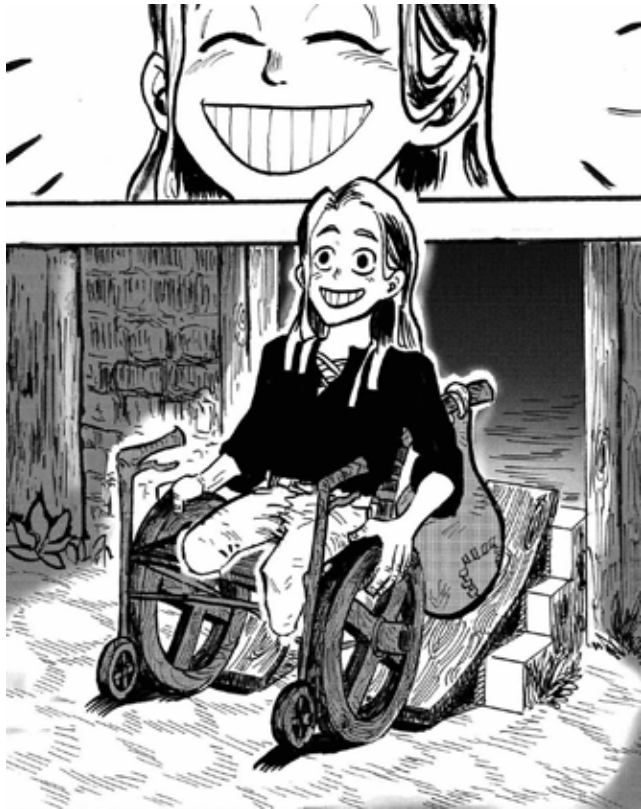
Il s'agit par ce procédé d'informer sur les enjeux d'une seule activité humaine et son impact drastique sur la biodiversité, et une fois ces informations supposément assimilées par le lecteur, de désamorcer le scénario en en montrant une seconde.

La pagination du récit y joue son rôle : le premier enjeu environnemental est développé et « diabolisé » par le biais d'une fiction aux enjeux croissants sur quarante-trois pages, puis en seulement deux pages, tous ces efforts fournis sont réduits à néant.

Ce motif narratif récurrent dans les opus de *Francis Sauvage* sert de point d'orgue à ma tentative de sensibilisation écologique : à travers le sentiment de déception que peut laisser une fin si abrupte, dans laquelle le héros n'a aucun pouvoir d'action, il rappelle au lectorat qu'il y a beaucoup plus qu'une cause d'extinction de chaque espèce animale ou végétale liée à l'homme, et que n'importe quelle cause de disparition, de n'importe quelle espèce, pourrait constituer un récit au moins aussi grand.

# The Shoemaker and the Hungry Leg

Encre sur papier et trames numériques, impression 17,5 x 11,5 cm, 30 pages, juin-juillet 2020, sens de lecture japonais.



Extrait page 8

Dans ce manga, je conte l'histoire d'un jeune cordonnier démuné de jambes qui, un soir, alors qu'il rentrait du travail par un chemin dans la forêt, fait la rencontre de la came-cruse.

La came-cruse est une créature folklorique française originaire de la région de la Gascogne et appartenant à la catégorie des croque-mitaines. Cette créature erre sur les routes de la région en quête de se repaître des imprudent.es qui s'y aventurent la nuit.

Grâce à un sac de bottes accroché à son fauteuil, le protagoniste parvient à capturer la créature.



Page 11

Les deux personnages vont apprendre à faire connaissance, faire des activités ensemble comme cuisiner, faire le ménage ou dessiner, jusqu'à devenir amis. Ils partageront leur vie et auront une importance capitale dans celle de l'autre durant la suite du récit.



Page 16

On retrouve dans *The Shoemaker and the Hungry Leg* des questions communes à l'intégration des autres, ici, d'un personnage handicapé, en société. Le récit tient à la relation entre trois éléments : un enfant amputé des deux jambes, le métier de cordonnier, et une jambe animée.

Dans la seconde partie du récit, les deux protagonistes, devenus amis, développent leur amitié. Un clocher emblématique de la ville se trouve en haut d'un escalier. La came-cruse veut monter tirer la corde de la cloche avec son ami, mais celui-ci est dans l'incapacité de monter les marches à cause de son handicap physique.



Page 19

L'enfant, rentrant chez lui le soir, le cadeau pour son amie dans les bras, constate que celle-ci a disparu. Lui qui vivait seul et sans ami jusqu'à ce que la came-cruse n'apparaisse dans sa vie voit son bonheur s'effondrer brutalement.



Page 17

Alors que le cordonnier se démène pour fabriquer une chaussure sur-mesure à son amie blessée à force de marcher, la came-cruse disparaît un matin en s'engouffrant mystérieusement dans la forêt.



Page 23



Page 24

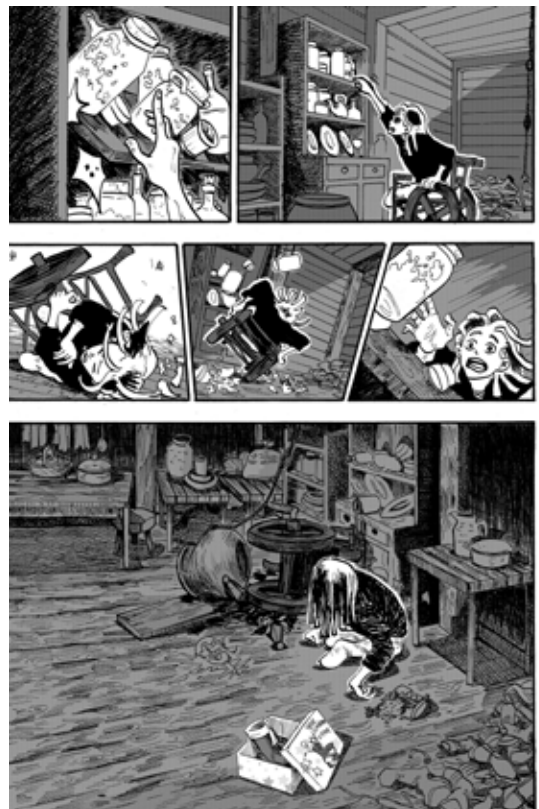
Au départ baptisé *Le Cordonnier et la Came-Cruse*, j'ai décidé d'opter pour *The Shoemaker and the Hungry Leg* comme titre final de ce one shot. Si je privilégie bien sûr le manga local au divertissement mondialisé, et que je ne vise pas une carrière aux Etats-Unis, le titre anglais avait une force que le français n'avait pas : l'inclusivité.

En effet, après la publication de ce one shot sur internet, le personnage du cordonnier, que j'avais conçu comme un jeune garçon dans mon esprit, et étant donné que le manga muet ne donnait aucune information à son sujet, était autant vu par les lecteur.rices comme un garçon que comme une fille. Finalement, son genre n'avait aucun enjeu dans l'histoire. J'ai donc choisi de « dégenrer » le personnage en débarrassant le récit de la seule information qu'il pouvait donner quant à son sexe tel que je le percevais, celle du titre comportant « le cordonnier » au masculin.

À travers la figure de la came-cruse, j'invoque également une forme d'animisme, et le registre du merveilleux tout au long de ce récit.

Si les jambes ne sont pas une espèce en voie de disparition qu'il faudrait apprendre à percevoir autrement pour les préserver de leur extinction, tout personnage est intéressant à animer, et celui-ci l'est particulièrement dans sa rencontre avec le personnage du cordonnier sans jambes, car il permet de convoquer une réflexion sur l'idée du membre fantôme - ici littéralement fantôme, dans la mesure où il provient du corps d'un mort, celui que surplombe la came-cruse à la page 23.

L'animisme est donc double dans l'univers du récit : il évoque à la fois une créature non-humaine - quoique, vu qu'elle est extraite d'un corps humain - animée, et la question de l'au-delà à travers la mort antérieure de cette créature.



Page 25



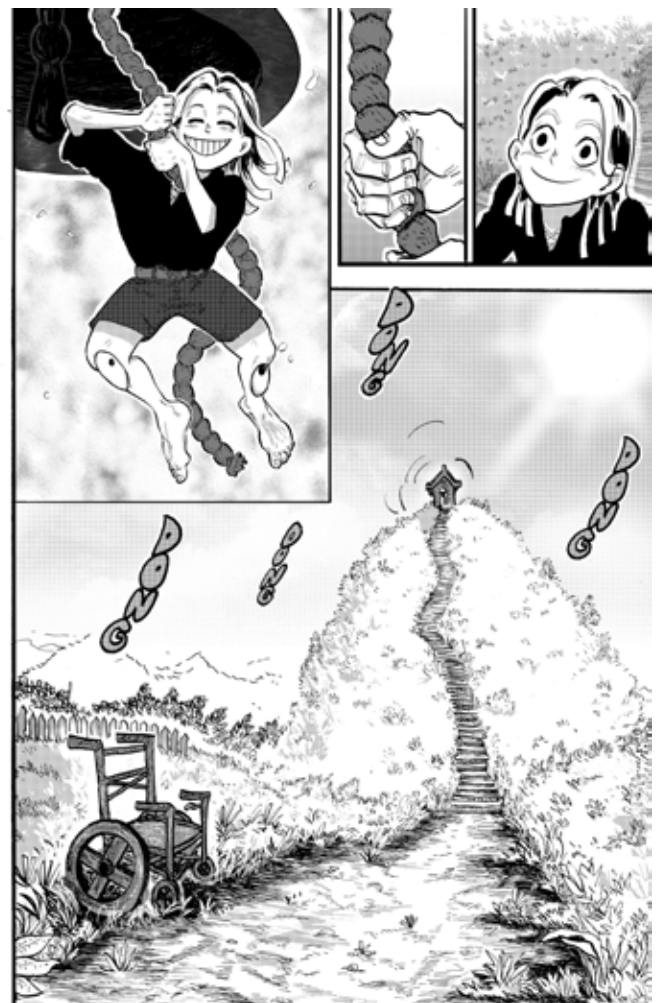


Page 28

Quelque temps plus tard, une ombre surgit à la porte ouverte du cordonnier. C'est la came-cruse, de retour. Comme invitée à entrer par la créature, une seconde ombre se présente face au cordonnier. Il s'agit d'une seconde came-cruse, plus petite, et cette fois-ci faite d'une jambe gauche, qui le regarde avec un grand œil juvénile.

Larmoyant de joie, l'enfant éclate de rire, dans son grand bonheur de voir les deux amies.

L'enfant monte les escaliers du clocher en marchant, tire sur la corde et fait retentir la cloche. Il a désormais deux jambes avec un œil chacune, les deux came-cruses, et on voit le glas retentir tandis que son fauteuil est resté en bas de l'escalier.



Page 30

Les jambes merveilleuses qui viennent se greffer au corps du protagoniste à la fin, si elles offrent une vision un peu naïve, renvoient un message d'espoir lié à la guérison.

À la manière d'un conte, le récit a pour but de faire ressentir des émotions, de faire s'interroger sur le handicap et de transmettre un message d'espoir et de solidarité.

Si l'œuvre ne décolonise aucun imaginaire écocide et n'aborde pas directement de problématique environnementale, elle enrichit toutefois le paysage humain des personnages de manga, et nourrit des imaginaires positifs sur la question du rapport au corps, du rapport au monde, et de la vie en situation de handicap.

# Colonel Honoré Hareng :

## La Pierre philosophale

Encre sur papier, 21 x 29,7 cm, 6 pages,  
mai 2020, sens de lecture occidental.



Page 1

Au XVIIIème siècle, deux mineurs trouvent une pierre capable de générer une énergie illimitée. Mais l'utilisation de celle-ci a un prix : la santé de toustes.

Rêvant d'une vie confortable, les deux protagonistes se rendront à la chambre de commerce française, bien décidés à braver tous les obstacles éthiques qui se dressent sur leur route.



Page 5

Au même titre que Francis Sauvage, le Colonel Honoré Hareng est un personnage original qui incarne des valeurs. Mais si son pair porte bien des idées comme le respect du vivant ou la protection des plus faibles, le Colonel, lui, obéit aux lois de la soif de progrès, à l'exploitation des plus faibles et du capital économique. Le Colonel est ainsi une personnification du capitalisme.

Cette histoire, première lauréate du concours de création étudiante du CROUS en 2020, était soumise au thème «alchimie». J'y ai utilisé l'uranium 238 comme une parodie contemporaine de la pierre philosophale.

Dans cette histoire, je dresse une caricature de ce qui peut mener un individu à détruire l'environnement. Le fait est, que le protagoniste en est inconscient, et quand les autres personnages tels que le scientifique (p. 2-3) ou l'homme venu du futur (p. 4-6) tentent de le prévenir, il se refuse de les écouter, et poursuit sa quête.

À la quatrième page, alors que le Colonel s'apprête à céder l'uranium à une chambre de commerce, un jeune homme apparaît pour s'opposer à la transaction. Ce personnage, venu d'une époque future, tente de dissuader les businessmen de révéler ce minerai au monde, listant les dangers qu'il représente - aujourd'hui - pour l'humanité. Les protagonistes l'abattent. Lorsque le gouverneur de la chambre de commerce demande ce qu'il se passerait si l'homme avait dit la vérité, le Colonel répond « *Je suis persuadé que les générations futures sauraient trouver une solution !* ».

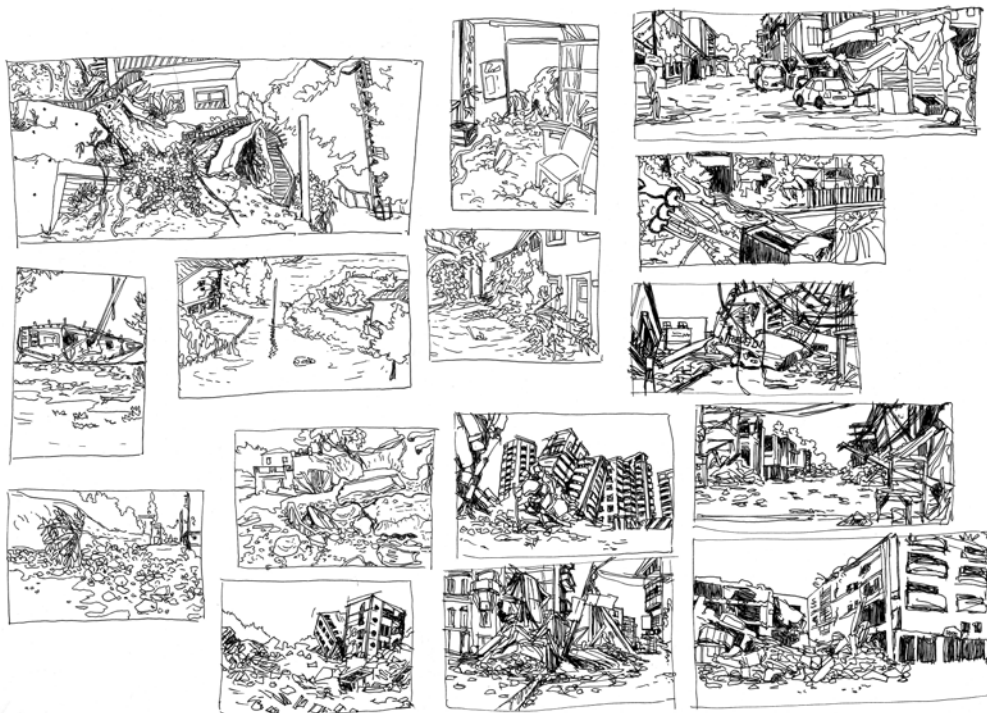
Cette idée de la connexion intergénérationnelle est centrale dans le récit. Tout comme notre société détruit l'environnement futur pour les besoins présents, le Colonel et son acolyte Eustache vendent une pierre qui menacera le monde futur pour le confort et la richesse. Si l'énergie nucléaire n'est pas la plus dégradante pour l'environnement, elle pose tout de même la question de ce qu'on laisse aux générations futures.



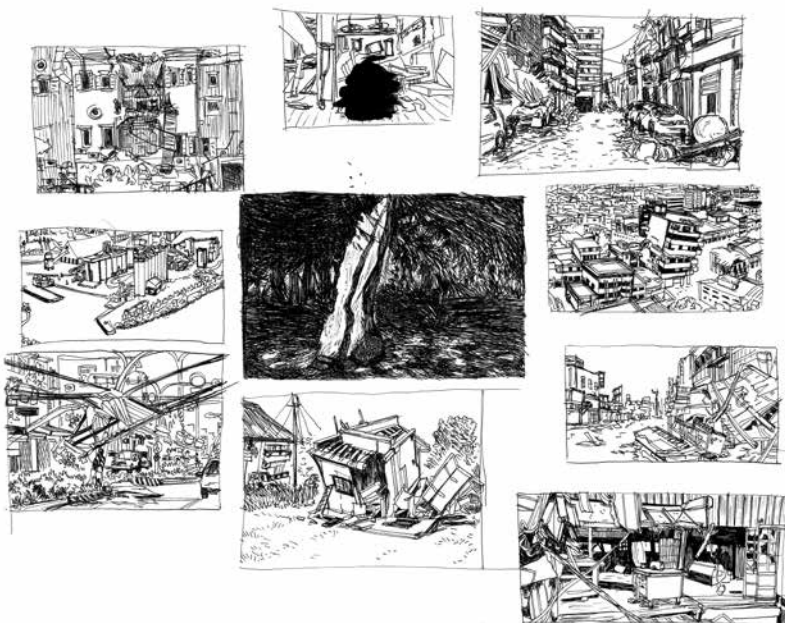
Page 6

# Naturalisme du XXIème siècle

Série de dessins, encre sur papier, 40,5 x 29,7 cm,  
novembre 2020-janvier 2021.



*Naturalisme du XXIème  
siècle n°3*



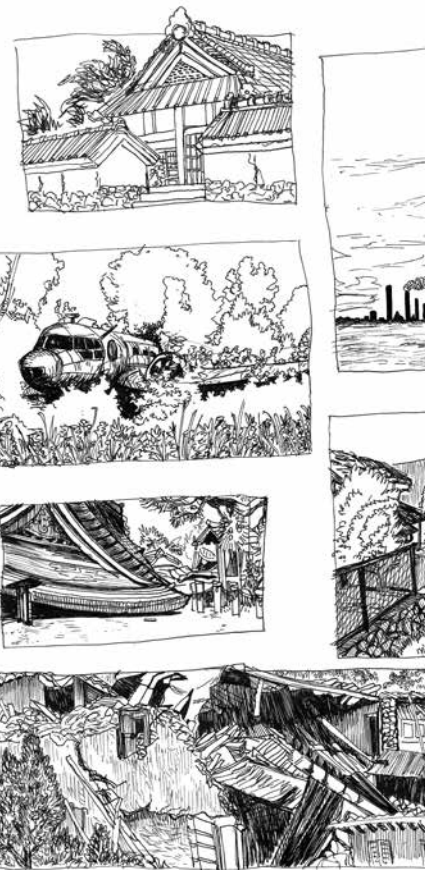
*Naturalisme du XXIème  
siècle n°1*

Deux motifs récurrents que je mets en avant dans mes choix de représentation sont les bâtiments et les véhicules. Ces deux objets représentent des abris pour l'être humain, et un aboutissement de la civilisation technocène. Si la présence de bâtiments est la preuve de la conquête d'un territoire par l'homme, alors les véhicules sont le signe de la conquête de tous les territoires par l'homme.

*Naturalisme du XXIème  
siècle n°2*

À partir de vidéos, de reportages, ou de photographies trouvées sur internet, je redessine dans cette série des catastrophes naturelles ou les dégâts causés par celles-ci. Je mets en scène un dualisme entre la Nature et le territoire humain.

Tantôt cassés, inondés ou renversés, à travers la représentation de ces figures dévastées, je tente de remettre en question la relation humain-environnement, en mettant en scène l'illusion de notre invincibilité face à ce dernier.



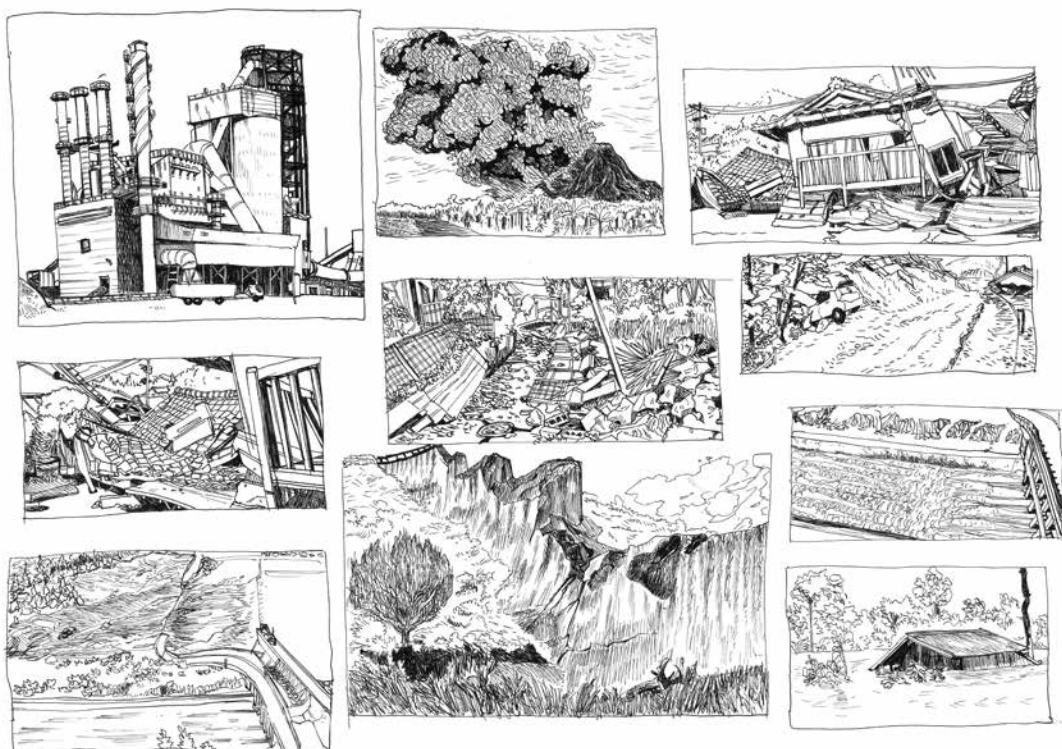
Après le Sublime au XVIIIème siècle est apparu au début du XIXème le courant du Sublime apocalyptique. Si à cette époque les peintres tels que John Martin et Samuel Colman mettaient en forme le discours de la fin des temps en se basant sur l'Apocalypse de la Bible, aujourd'hui, un discours semblable se diffuse de plus en plus à travers le prisme écologique, à tel point qu'il existe aujourd'hui une science de la crise environnementale : la collapsologie.



John Martin, *Le grand jour de Sa colère*, 1851-1853.

Ces peintures mettant en scène des catastrophes météorologiques déchaînées par une Terre toute-puissante face à laquelle l'Homme est impuissant, sont des œuvres qui dépeignent la relation entre les êtres humains et la Terre, qui est centrale dans mon travail.

*Naturalisme du XXIème siècle n°4*



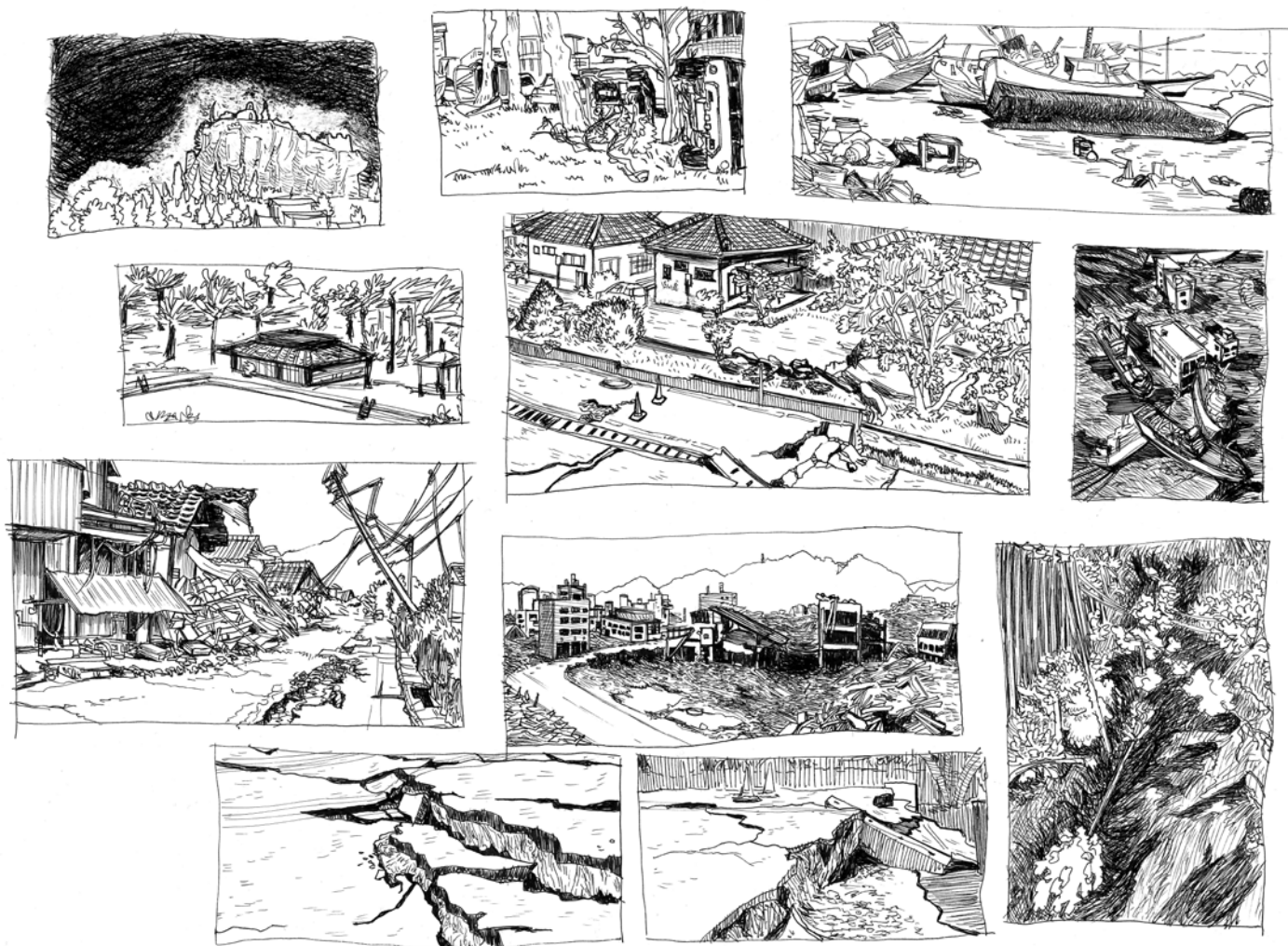
Ici, par la mise en page proche de celle d'une page de bande dessinée, je cherche à inviter le spectateur à se construire son propre récit par la mise en relation des images. Sans ordre de lecture, ni indications spatio-temporelles, le spectateur n'a qu'à interpréter ce qu'il voit et faire le lien entre les vides.

Répertorier de l'actualité en dessin lui donne une dimension plus intemporelle que les photographies journalistiques dont elles sont issues, qui elles, sont faites sur le moment et destinées à disparaître au profit de la prochaine actualité. C'est pour moi une manière de donner une vie plus longue à ces événements dans l'imaginaire visuel. Quelques soient la date et le lieu de prise des clichés de départ, je les réunis dans un même récit.

Le titre « Naturalisme du XXIème siècle » a une dimension ironique. Mon processus de réalisation des images est celui d'un dessinateur naturaliste, à l'exception – et non des moindres – que je ne dessine pas sur le motif. Pour représenter ces images spectaculaires, je dessine d'après des photographies trouvées sur internet. C'est ce que font la majorité des dessinateurs aujourd'hui quand ils ont besoin de modèles.

*Naturalisme du XXIème siècle n°6*



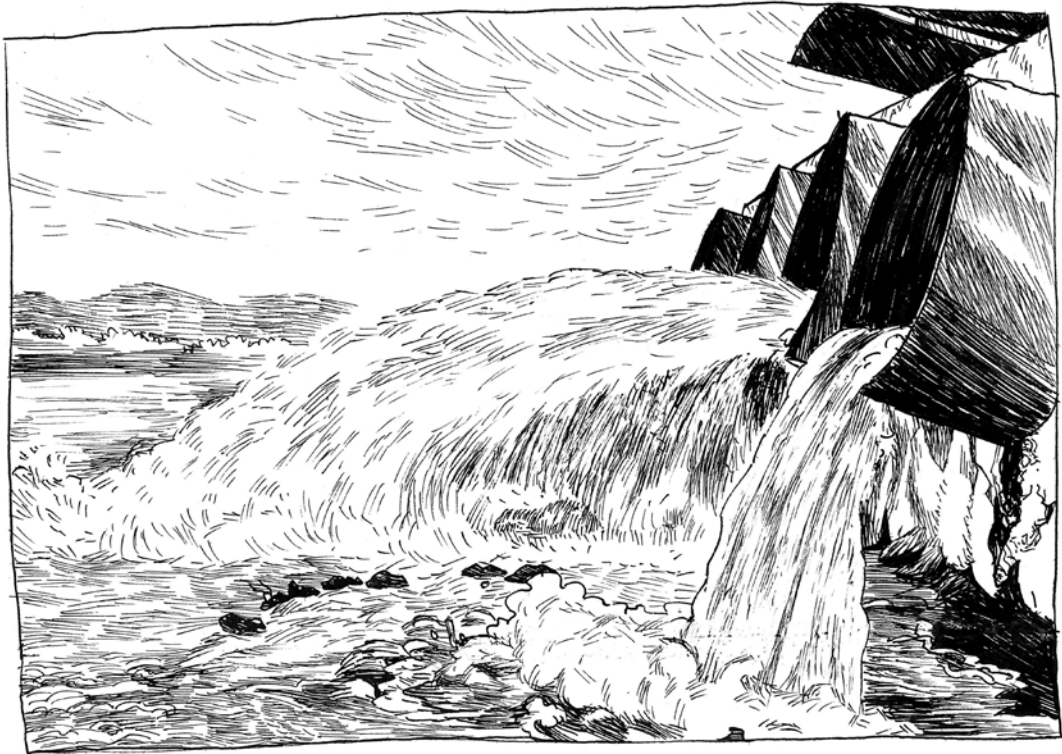
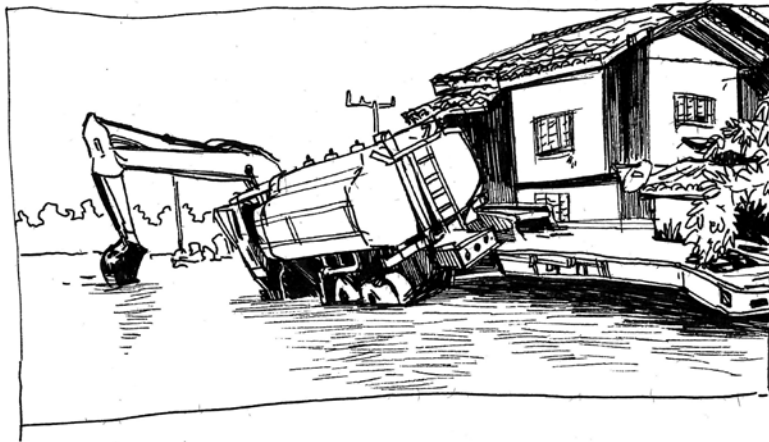


*Naturalisme du XXIème  
siècle n°5*

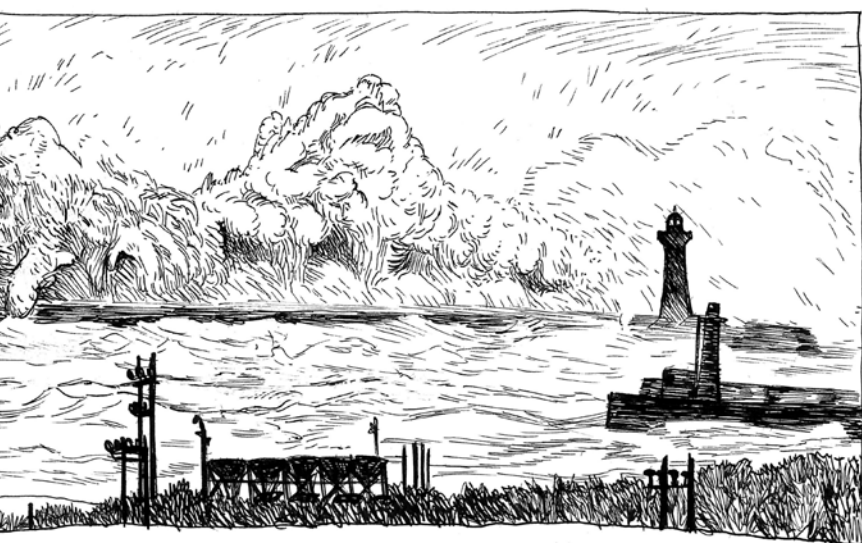
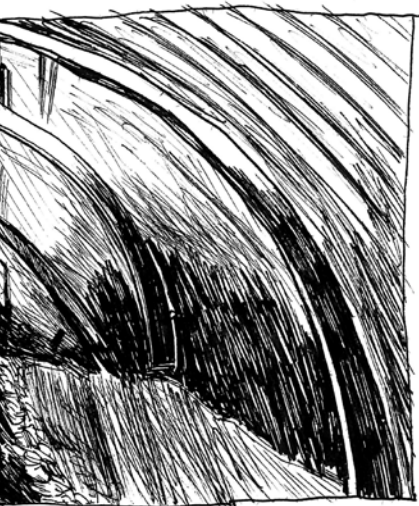
La composition des pages peut aussi rappeler une page de recherche d'images dans Google. Cette idée de la recherche internet suggère un contraste dans le fait qu'il s'agit de catastrophes humaines, et qu'elles sont témoignées par une personne derrière un ordinateur, probablement bien au chaud chez elle (moi). Le catalogue suggère également l'idée que le paysage naturel sauvage se raréfie de plus en plus, et n'existera peut-être bientôt que dans les souvenirs photographiques et les encyclopédies.

Faisant écho à la crise environnementale, je désigne par ce titre la notion de «Nature» aujourd'hui, et à la fois, par la mise en scène de catastrophes, j'évoque le sombre futur qui nous attend inéluctablement.

Le « XXIème siècle » dans ce titre désigne-t-il les années 2000 à aujourd'hui, sous-entendant que c'est la période à laquelle ces catastrophes se sont produites, ou bien le présent, car il s'agit de photographies recopiées au lendemain de leur parution dans les journaux, ou bien encore le reste du siècle à venir, annonçant la répétition de ces événements catastrophiques ?







# Monsieur Alpha

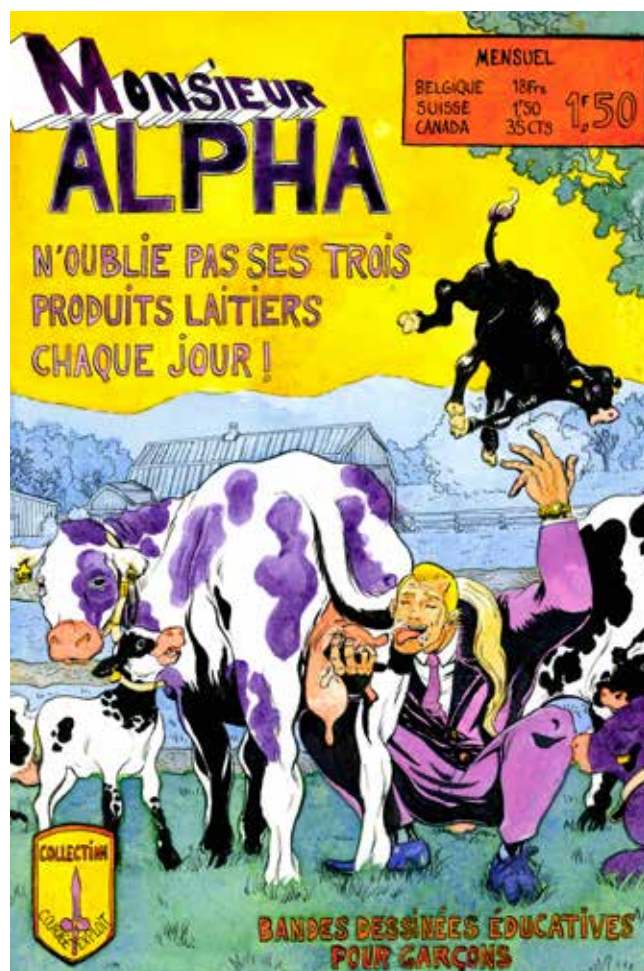
Série de dessins, aquarelle et encres sur papier, 17,5 x 26,5 cm, janvier 2019-mars 2020.



Couverture numéro 1

*Monsieur Alpha* est une série d'illustrations réalisées entre janvier 2019 et mars 2020. Cette série parodie l'image populaire de «l'homme viril» puise son inspiration dans l'imagerie des couvertures de comics dit «éducatifs» publiés dans les années 1960 et 1970.

Au cours de ces années, une vague de revues aux héros calqués sur les codes de la virilité contemporaine à cette époque a pris d'assaut un pan du marché. Ces codes n'ont pas beaucoup évolué depuis.



Couverture numéro 2

Des maisons d'édition telle que «Aré-dit éditions» ont racheté des licences américaines entre les années 1962 et 1987 pour les traduire en France, mais en ont aussi créé des originales en scénario collectifs. C'est ainsi que sont nés les revues *Capitaine Courage*, *Monsieur TV*, *Sergent Gorille*, *Tim l'Audace*, *Tom Tempest*, *Silver Colt*, *Téméraire*, *Katan*, et bien d'autres sous la collection «Courage Exploit».

La série de comics qui a inspiré ce projet est la série *Jack Sport*, publiée entre 1975 et 1977, scénarisée par plusieurs personnes de la maison Aré-dit, et dessinée par Bob Dan.

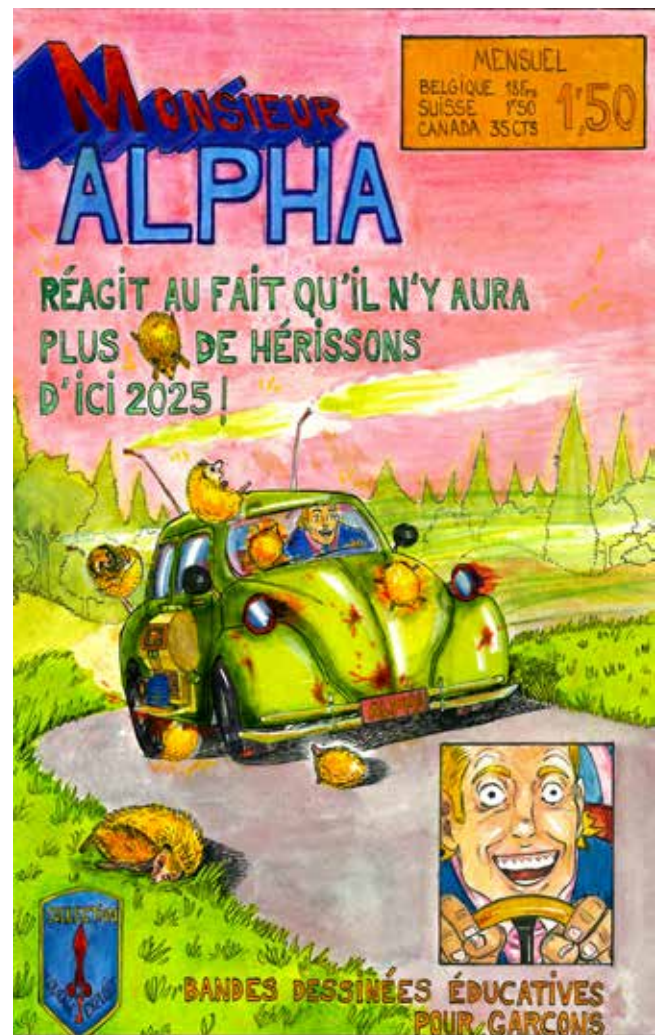


Couverture de Jack Sport numéro 1



Couverture de Jack Sport numéro 7

Sur les couvertures de cette revue, le protagoniste est toujours mis à l'honneur dans des scènes de violence et de domination. Ainsi, tantôt il fait une clé de bras à un voleur, tantôt il empoigne un malfrat par le col, tantôt il étrangle un berger allemand.

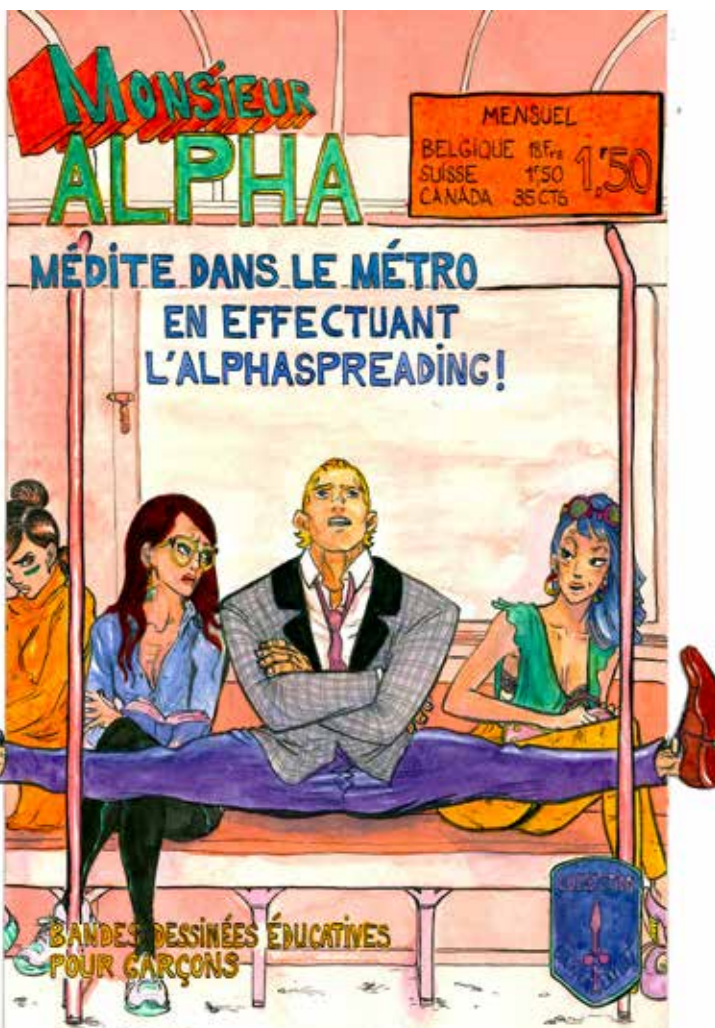


Couverture numéro 4

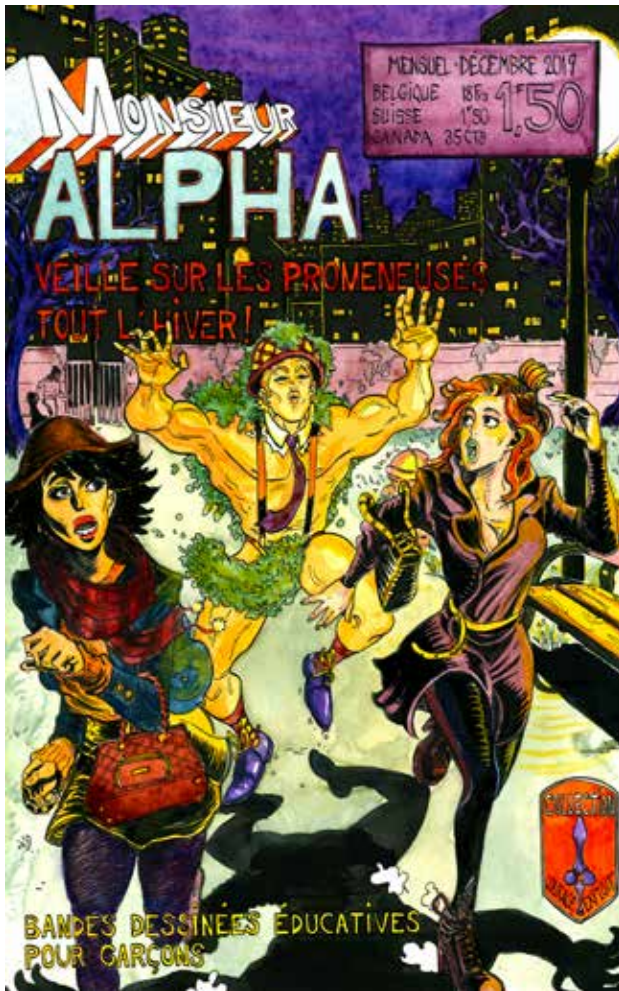
À travers cette série d'illustrations, je dresse une critique satirique à la fois du modèle masculin patriarcal selon une conception datée de l'image de l'homme, et à la fois du moule sociétal consumériste.

Les titres de chaque épisode évoquent une règle de virilité implicite, ou de bienséance, tandis que le dessin sur la couverture montre les conséquences néfastes que peuvent avoir de tels idéaux sur le comportement d'un individu.

Ainsi Monsieur Alpha montre qui commande à la maison, consomme au moins trois produits laitiers par jour, consomme encore, chasse la femelle, ne se mêle pas des affaires de ses voisins, ou bien défend sa patrie du danger que représentent les étrangers.



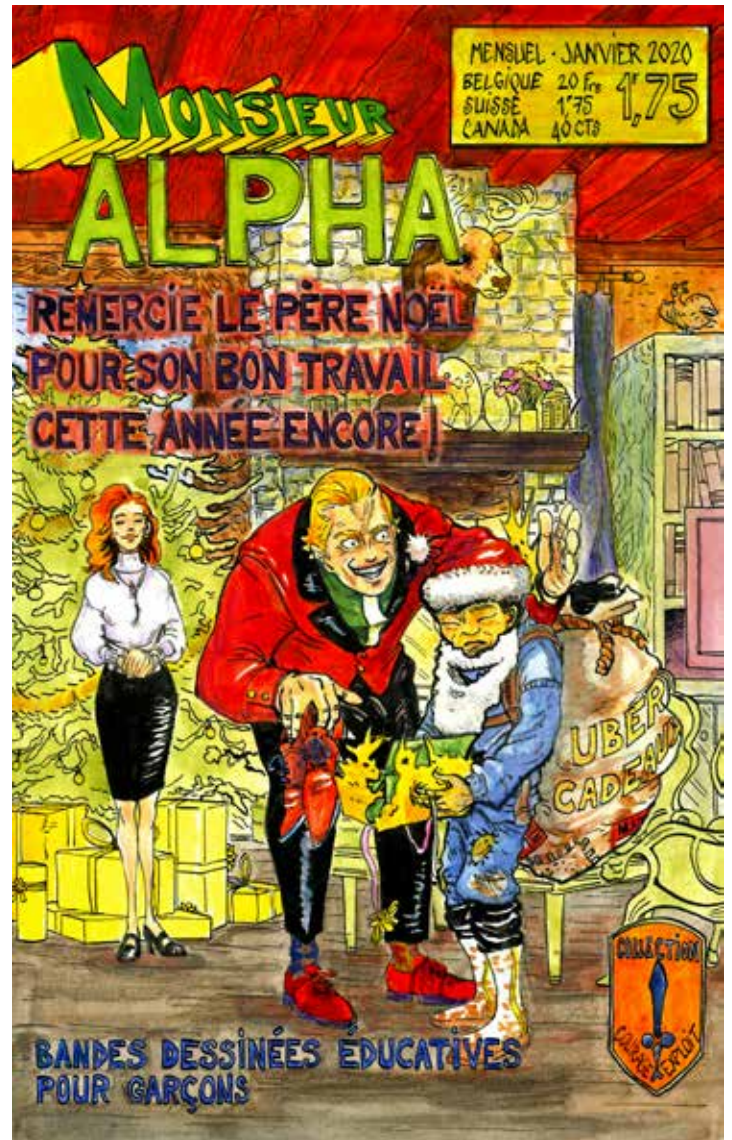
Couverture numéro 3



Couverture numéro 5

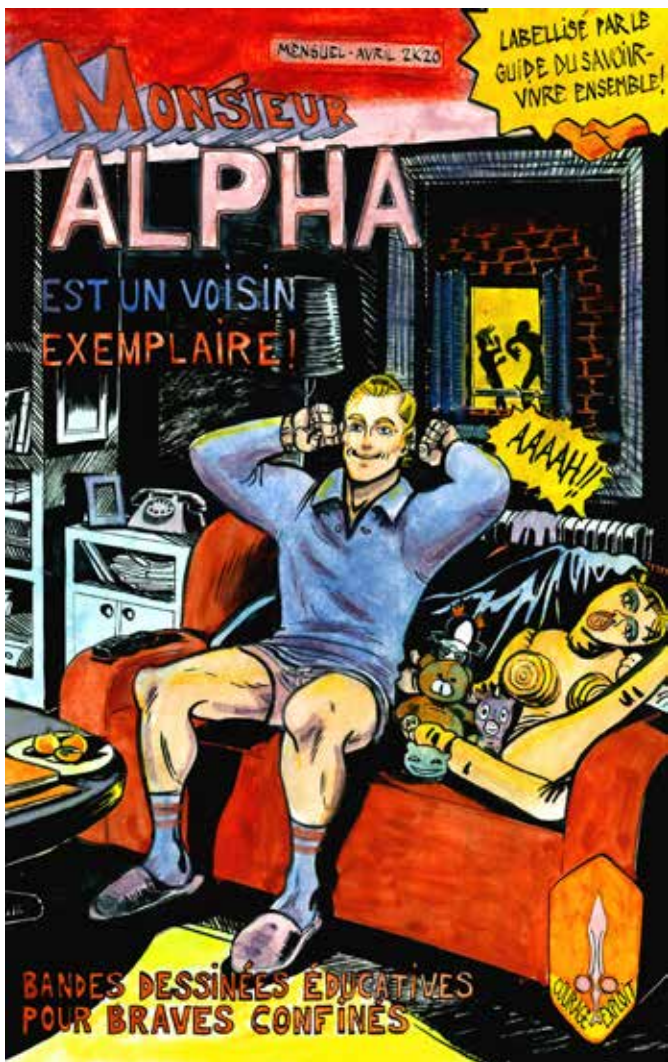
Le premier numéro a pour propos la violence conjugale, qui peut découler de l'idée de devoir de domination de l'homme dans le couple. Le second représente l'absurdité d'un modèle alimentaire qui considère comme nécessaire de consommer le lait maternel d'autres mammifères. La troisième caricature les postures codifiées dans l'espace public. La quatrième traite de l'extinction des espèces et d'une de ses causes.

C'est à partir du moment où j'ai entamé une publication mensuelle de ces illustrations sur les réseaux sociaux que j'ai commencé à les lier de plus en plus à l'actualité.



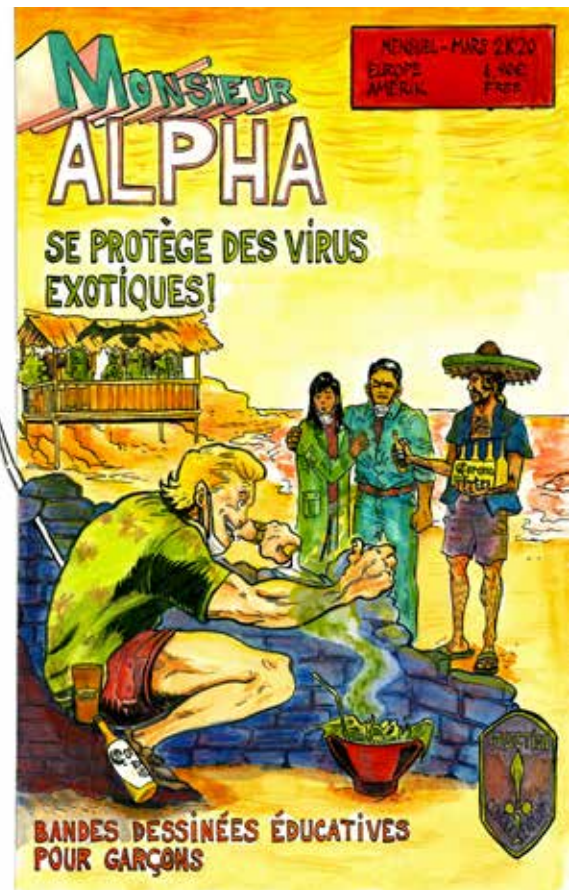
Couverture numéro 6

Dans la cinquième illustration, parue au début de l'hiver alors que la nuit commençait à se coucher de plus en plus tôt, le harcèlement de rue était le sujet abordé. Dans le sixième numéro, l'exploitation des plus pauvres et la complicité de la mondialisation dans le travail d'enfants dans d'autres pays. Dans le septième, le coronavirus commençait à toucher les Etats-Unis, et pour le huitième, le premier confinement faisait grimper les chiffres des violences conjugales en France. Cette fois-ci, Monsieur Alpha n'était pas le coupable, mais le complice indirect de l'acte qu'il commettait dans la première illustration. La boucle est bouclée.



Couverture numéro 8

Les racines du patriarcat et du capitalisme peuvent être trouvées sous presque n'importe quelle situation sociale, car elles sont précisément les fondements de la majeure partie des sociétés dans le monde.



Couverture numéro 7

En exagérant les situations de plus en plus jusqu'à les rendre absurdes au fil des numéros, je tente de mettre à distance la réalité. L'humour a cette faculté de rendre les images simples à capter, et les informations qu'elles contiennent, digestes. Par le biais de l'humour comme «couverture», le spectateur va se remémorer l'image qui pourtant, véhicule des messages dramatiques.

Si déconstruire un modèle paradigme idéalisé depuis des siècles n'est pas si simple que l'acte de création d'une image, l'humour noir à la limite de l'acceptable, faisant se demander quel est le parti de l'auteur dans ce qu'il a écrit et dessiné dans ces illustrations, peut inviter le lecteur à se questionner sur les notions de bien et de mal dans ce récit, et ainsi, le sensibiliser à divers problèmes inconscients de notre comportement.