

Captures

Figures, théories et pratiques de l'imaginaire



C A P T U R E S
Figures, théories et pratiques de l'imaginaire
revue interdisciplinaire

Les figures du « presque-humain » au prisme du manga japonais

Thierry Hoquet

Volume 4, numéro 2, novembre 2019

Le corps augmenté dans la bande dessinée

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1068769ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/1068769ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Résumé de l'article

S'appuyant sur un précédent essai de typologie des presque-humains (2014), le présent article décline six figures types de personnages : Mutant, Cyborg, Organorg, Robot, Bétail, Zombie. Le pari est que chacune présente un problème philosophique particulier. Si ces types fonctionnent pour l'univers des *comics* américains, il s'agira à présent de mettre cette typologie à l'épreuve des mangas et animés japonais.

Éditeur(s)

Figura, Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire

ISSN

2371-1930 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Hoquet, T. (2019). Les figures du « presque-humain » au prisme du manga japonais. *Captures*, 4(2). <https://doi.org/10.7202/1068769ar>

© Thierry Hoquet, 2020



Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>

éru
dit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

<https://www.erudit.org/fr/>

Les figures du «presque-humain» au prisme du manga japonais

Thierry Hoquet

Résumé :

S'appuyant sur un précédent essai de typologie des presque-humains (2014), le présent article décline six figures types de personnages : Mutant, Cyborg, Organorg, Robot, Bétail, Zombie. Le pari est que chacune présente un problème philosophique particulier. Si ces types fonctionnent pour l'univers des *comics* américains, il s'agira à présent de mettre cette typologie à l'épreuve des mangas et animés japonais.

In a previous study (2014), I suggested a typology of fiction characters, based on the category of "almost-humans": Mutant, Cyborg, Organorg, Robot, Cattle, Zombie. Each of these characters presents a particular philosophical problem. This framework of six different archetypical characters was based on the world of American comics. The present paper puts this typology to the test of Japanese mangas and animes.

De multiples personnages mettent en scène l'humanité et ses limites : mutants, cyborgs, zombies, robots..., la liste n'est pas exhaustive et l'on pourrait y ajouter les hubots, les clones, et autres hybrides, symbiotiques. Qu'elles soient amies ou ennemies, virales ou symbiotiques, qu'elles soient mécaniques, synthétiques, organiques ou hybrides, ces figures de fiction confrontent la personne humaine à ses limites, à des formes qui se situent au-delà de l'humain tel qu'on s'accorde à le définir; elles interrogent l'individualité, l'autonomie, la souveraineté et la déchéance du moi. Comme ces personnages en témoignent, la relation de l'humanité à ses « autres », à ses marges comme à ce qui n'est pas elle, n'est pas une relation tranquille : elle est hantée de nombreux fantasmes et d'angoisses qui prennent différentes formes fictionnelles. Certaines figures classiques proposent de sortir de l'humain en le dépassant (le surhumain), d'autres en le réélaborant, par un perpétuel renouvellement de soi (le transhumain) ou en consentant à l'émergence d'autres formes qui n'auraient d'humain que leur lointaine origine (le posthumain). Mais on doit désormais ajouter à ces figures, aujourd'hui très discutées, de nouvelles catégories qui témoignent de l'angoisse d'un manque ou d'un défaut : les personnages de « *presque-humain* ». Ceux-ci s'efforcent pour les uns d'atteindre l'humain, de devenir humains : ils sont le déjà-humain, l'aspirant-humain, l'humain émergent. D'autres au contraire montrent l'humain menacé par une chute : ils sont l'encore-humain, l'humain marqué au sceau du provisoire, de la caducité, de la déchéance prochaine.

Six personnages types

Je présente ici un exercice de pensée tabulaire, où la proposition de catégories sert de grille de lecture pour

analyser des personnages ou des récits selon les différents problèmes qu'ils posent. Il s'agit donc d'une boussole pour se repérer, mais également d'une pierre de touche, à laquelle on peut confronter les différents personnages rencontrés. La typologie est donc utile à la fois par le sens qu'elle permet de produire et par ce qu'elle laisse de côté, par les aspects qu'elle se révèle incapable de prendre en charge et qui se trouvent ainsi révélés. Une première proposition s'est appuyée sur l'étude de six personnages, construits comme des idéaux de ce que peut être un presque-humain : Robot, Cyborg, Organorg, Mutant, Zombie, Bétail (Hoquet, 2014). Elle soulignait principalement la question philosophique spécifique que chaque figure conceptuelle posait (tableau 1).

La figure du Robot incarne soit un contre-humain (l'implacable robot HAL ou Terminator), soit un aspirant-humain (les répliquants de *Blade Runner*). De même, le Cyborg incarne véritablement le post-humain dans la mesure où il témoigne de la dépendance profonde envers la machine et de la possibilité d'aboutir à une suppression complète du substrat organique. L'Organorg, lui, incarne le juste-humain, l'humain simplement outillé, dont l'équipement est entièrement détachable et déposable. Le Mutant est la figure du trans-humain, c'est-à-dire de l'émergence, par voie de transformation ou de métamorphose, de différences significatives au sein de l'humain, qui conduiraient à la naissance d'une nouvelle espèce. Le Zombie n'a rien à voir avec l'humain : c'est la puissance vitale débordante et proliférante, dont les humains sont partie intégrante du fait de leur statut de créatures vivantes. Le Bétail représente le sous-humain, une caste instrumentalisée et exploitée, déniée de tous ses droits (comme certains types de Robot). Ainsi, chacune de ces figures met en scène une forme de dépassement, de chute ou de limitation de l'humain.

Nous allons à présent mettre cette typologie à l'épreuve d'exemples empruntés à l'univers du manga japonais. Il s'agit donc d'étudier si, et comment, les résultats que nous avons proposés peuvent s'appliquer à l'univers du manga.

Deux logiques fictionnelles

En complément de cette typologie, il nous faut également distinguer deux logiques de la fiction, d'après les travaux classiques de Darko Suvin : la logique du conte de fées et celle de la science-fiction — quitte à en redéfinir les termes (1979 [1977]: 15). Toutes les fictions dont il sera question ici relèvent de la science-fiction au sens où elles produisent une « connaissance distanciée » ou « effet de distanciation » (*cognitive estrangement*) en explorant des potentialités latentes dans la réalité (14). Cependant, toutes ne jouent pas de la même façon avec les possibles. Je définis la logique du conte de fées moderne par son caractère infini de possibilités : j'appelle « conte de fées », la description d'un univers où tout est possible et où une cause minimale (la formule « abracadabra ») produit des effets extraordinaires sans qu'on ait à s'interroger outre mesure sur leur fonctionnement, sur le *modus operandi*. Par contraste, je qualifie de « science-fictionnelle »

stricto sensu, une fiction qui souligne les transitions imperceptibles entre notre univers et le monde dépeint, qui insiste sur la continuité entre les deux. Ainsi, contrairement au conte, la science-fiction témoigne d'un souci de plausibilité et de vraisemblance. Le conte de fées moderne fait sourire, là où la science-fiction inquiète. La frontière entre logique du conte moderne et logique science-fictionnelle n'est pas étanche, un même personnage étant susceptible d'être investi dans des fictions de type contes de fées ou de science-fiction.

À titre programmatique, le tableau 2 présente une mise en œuvre des six idéaux-types en proposant des exemples empruntés au manga japonais, déclinés selon les deux logiques fictionnelles (conte de fées et science-fiction).

Robot

Pour approcher l'univers fictionnel du manga, il convient sans doute de commencer par le personnage qu'on désigne en français par la formule euphémisée « Astro le petit robot », mais dont le nom japonais, Tetsuwan Atomu, soit « Atome Bras d'Acier », renvoie à un tout autre univers symbolique, conjuguant la force de l'acier et la puissance de l'énergie nucléaire. Créées par Osamu Tezuka en 1952, les aventures d'Astro relèvent du conte de fées, tant le personnage manifeste des pouvoirs multiples. Mais ce conte est également la source d'une profonde réflexion de type philosophique et science-fictionnel sur les raisons pour lesquelles nous utilisons des machines. La traduction française, signée Sylvie Siffointe, commence par les mots suivants :

On ne sait ni pourquoi les hommes inventent des robots ni pourquoi ils font travailler des machines à leur place. Toutefois, depuis fort longtemps, ils ont toujours eu envie de « poupées vivantes » à l'aspect humain pour les remplacer. Il y a eu d'abord l'époque des marionnettes, puis celle des bras articulés et plus tard celle des cerveaux électroniques, on s'est acheminé petit à petit vers l'ère des robots. (Tezuka, 1996a, t.1 [1952]: 4)

Cette phrase décline plusieurs causes de notre connexion aux Robots : d'une part, leur utilité économique, comme force de travail; d'autre part, leur valeur émotive, comme poupées vivantes, rompant la solitude des humains et instaurant un compagnonnage. On retrouve ici un dualisme classique des fictions de créatures artificielles, depuis le Golem — merveilleux interlocuteur, pourtant chargé par son créateur de toutes les corvées quotidiennes (faire les courses ou passer le balai) —, jusqu'aux répliquants de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) — supprimés après quelques années de bons et loyaux services passées à extraire des minerais sur une lointaine planète, mais auxquels le spectacle cosmique inspire de superbes poésies¹. En outre, les Robots sont souvent présentés de manière beaucoup plus noire, comme des créatures inflexibles, uniquement préoccupées de la mission qui leur a été impartie, et déployant dans leurs actions une raison froide et calculatrice, dépourvue de toute forme d'empathie : ainsi de l'impitoyable *Terminator* (Cameron, 1984) ou de

l'ordinateur central HAL dans *2001: A Space Odyssey* (Kubrick, 1968), de même qu'un grand nombre d'androïdes présentés dans la série *Alien* (Scott, 1979; Cameron, 1986), ou du personnage de David, incarné par Michael Fassbender, dans *Prometheus* (Scott, 2012).

Dans *Astro Boy*, c'est la dimension émotionnelle de notre relation aux créatures artificielles qui s'impose. En effet, Astro fut créé par le Docteur Temma, directeur du Ministère des Sciences, après la perte de Tobio, son fils unique, dans un accident de circulation. Il décide alors de panser sa terrible douleur en créant un robot à l'image de son fils défunt, un double artificiel qui lui ressemblerait comme deux gouttes d'eau et qui, contrairement à l'enfant fait de chair et d'os, ne subirait pas les atteintes du temps et résisterait aux accidents de la route. Mais Temma finit par reprocher à Tobio-le-Robot de ne pas grandir, et il maltraite sa créature comme une apparence trompeuse, simple machine sans âme et non réincarnation de son fils chéri.

Ainsi, l'histoire d'Astro passe de la problématique du conte de fées (une créature artificielle dotée de multiples pouvoirs) à une interrogation science-fictionnelle sur le rapport que nous développons avec nos machines. Un nouvel « acquéreur » de Tobio-le-Robot soulignera son statut ambigu, quelque part entre la machine, l'esclave et l'être humain : « Le propriétaire d'un robot qui ressemblerait trop à un être humain va au-devant de problèmes parce qu'il risque de soutenir qu'il a des droits. » (Tezuka, 1996a, t.1 [1952]: 23) Mais l'interrogation n'est pas seulement politique. En quelques cases à peine, le créateur Temma passe de « Appelle-moi "Papa" » à « Va-t'en! sale monstre! » (19-21) Bientôt vendu à un cirque où il exhibe sa force extraordinaire, Tobio-le-Robot pleure amèrement de n'avoir ni père ni mère. Sa souffrance met en question la place affective que nos créatures occupent dans notre société et dans nos cœurs : nous fabriquons des robots, mais serons-nous capables de leur implanter un cœur bon? Et surtout, serons-nous capables de les aimer en retour, de respecter cette individualité et ces sentiments dont nous les avons dotés? Dans le monde américain, ce souci anime le film *A.I.* de Stephen Spielberg (2001), adaptation d'une nouvelle de Brian Aldiss.

Cyborg

Le Cyborg est également un personnage très populaire dans le manga japonais. L'on en trouve de très nombreuses illustrations, qui se répartissent selon la polarité Conte de fées/Science-fiction.

Certaines fictions de Cyborg appartiennent aux contes de fées comme la série *Inuyashiki* de Hiroya Oku, parue entre 2014 et 2017 au Japon. Dans ce manga, deux personnages (un vieillard et un jeune homme) croisent des extra-terrestres et subissent à la suite de cela des transformations cyborgiques inédites, sans que l'on comprenne véritablement ni comment elles s'opèrent ni comment s'effectue la greffe entre l'organisme et la machine. C'était déjà le cas dans un classique du genre, le célèbre *Cyborg 009*, créé par Shōtarō Ishinomori en 1963. Les pouvoirs de chaque cyborg sont multiples et la manière dont l'individu acquiert tel ou tel pouvoir

n'est jamais explicitée. *Cyborg 009* est un joli conte, mais ce n'est pas une fiction de Cyborg très réussie au sens où elle ne pose jamais la question spécifique de la greffe de la machine à l'organisme. Les personnages y sont des prototypes, donc des singularités, dont on loue les talents individuels plutôt qu'on interroge leur nature composite. Ainsi, le Cyborg incarne un héroïsme classique, doté d'une personnalité individualisée, de talents propres et d'une aspiration à une vie heureuse et libre. En ce sens, *Cyborg 009* suggère que la figure du Cyborg peut tenir dans le manga japonais le rôle que jouent d'autres personnages, et en particulier le Mutant dans les fictions américaines. En effet, les premiers prototypes de cyborgs créés dans *Cyborg 009* sont dotés chacun de pouvoirs spéciaux et fonctionnent exactement comme les mutants que l'on rencontre dans la série américaine des *Fantastic Four*, créée en 1961 par le scénariste Stan Lee et le dessinateur Jack Kirby. En revanche, d'autres cyborgs mis en scène par ce manga s'apparentent plutôt à des robots inflexibles.

Malgré ces défauts, *Cyborg 009* présente bien un certain nombre de points caractéristiques de la fiction de Cyborg. D'abord, la création des prototypes implique Black Ghost, une sorte de société secrète maléfique, doublée de laboratoires et d'usines, dont l'objectif est de fabriquer des super-guerriers. Pour cela, des individus humains sont capturés et transformés de manière autoritaire en individus dotés de superpouvoirs. C'est contre cette société secrète totalitaire et l'emprise qu'elle prétend exercer sur leur existence que les cyborgs se rebelleront, en luttant pour leur liberté et contre l'aliénation ou l'instrumentalisation que représente Black Ghost. En outre, le manga s'emploie constamment à nous rappeler le contexte politique et militaire de la création des cyborgs, par des images de la Seconde Guerre mondiale ou de la guerre froide. Enfin, les cyborgs renégats (les prototypes de 001 à 009) se trouvent confrontés, au fil des épisodes, à des prototypes de nouvelles générations, possiblement plus redoutables. Ainsi, la question de l'obsolescence est posée par le dépassement potentiel des premières générations par des formes plus efficaces.

D'autres fictions de Cyborg ouvrent plus directement une réflexion sur notre relation aux machines, sur l'avenir de la technique, sur la signification de l'insertion des outils dans notre corps et, *in fine*, sur la différence entre le vivant et l'inerte. Elles interrogent la valeur de la prothèse et accentuent la question de la dépendance, y compris dans sa dimension politique, à l'instar du super-soldat aliéné dépeint dans le *RoboCop* de Paul Verhoeven (1987).

Dans les fictions japonaises, le manga *Ghost in the Shell* (*Kōkaku kidōtai*², de Shirow Masamune), paru au Japon à partir de 1989, et ses dérivés comme le film réalisé par Mamoru Oshii en 1995, interrogent également la condition Cyborg. Devenir Cyborg revient à se soumettre régulièrement à des opérations de maintenance et à s'exposer au risque d'obsolescence. Cette fiction problématise également la définition du « moi cyborg » : si toutes les parties ont été remplacées un grand nombre de fois, qui dit « moi » ? Le cerveau est-il le seul lieu de l'individualité, le seul élément insubstituable ? *Ghost in the Shell* montre des individus biotechnologiques,

devant régulièrement passer au contrôle technique pour faire réviser leurs parties ou mettre à jour leurs programmes. Ces individus se trouvent par là même susceptibles d'être détournés par des virus informatiques. La condition Cyborg n'est donc pas la toute-puissance : les nouvelles capacités acquises exposent l'individu à de nouveaux dangers, elles créent une nouvelle vulnérabilité.

L'animé *Roujin Z* (Hiroyuki Kitakubo, sur un scénario de Katsuhiro Ôtomo, 1991) pose le problème de la fiction de Cyborg à partir de l'assistance aux vieillards, médicalisée et mécanisée. La question est celle du traitement des personnes âgées dans une population vieillissante, en perte d'autonomie physique et mentale : traditionnellement assurés par des humains, infirmières ou proches, les soins sont désormais confiés à un robot prototype Z-001, qui veille sur la personne, nettoie ses défécations, assure son alimentation et sa toilette, propose des programmes de divertissement. Une telle assistance programmée est-elle souhaitable? Face à la tragédie inexorable de la sénescence, l'animé illustre le combat entre deux manières de soigner : celle de l'infirmière qui assure au vieillard une attention humaine et qui incarne la mémoire de la personne que le patient a été, et celle de la machine, promue par le ministère de la Santé, qui représente un traitement anonyme, soucieux avant tout d'efficacité et indifférent aux vellétés faiblement exprimées par le soigné. *Roujin Z* imagine le câblage entre un corps organique déficient et une machinerie complexe. La problématique du contrôle cyborg s'invite lorsque l'on comprend que le prototype 001 est en réalité une machine de guerre : la perspective du soin n'a été, pour quelques industriels peu scrupuleux, qu'un prétexte pour détourner des fonds publics, de la recherche médicale à la recherche militaire. Enfin, le film verse dans la fiction de Robot, quand la machine soignante elle-même s'individualise, et prend la personnalité de la défunte épouse du vieillard — comme si la greffe entre la personne et la machine avait finalement animé la machine plutôt que mécanisé l'organique.

La question de l'identité Cyborg est présentée également dans *Gunnm* (*Ganmu*, littéralement « rêve d'une arme », 1990-1995) de Yukito Kishiro. Comme le personnage de l'agent Murphy dans le *RoboCop* de Verhoeven (1987), la Gally de *Gunnm* cherche à retrouver la personne qu'elle a été. Après que la dépouille de Gally a été retrouvée dans une décharge, elle a été dotée successivement de différents corps, car toutes ses parties organiques sont remplaçables, à part le système nerveux³. Si bien que pour Gally, qui ne possède que son système nerveux d'origine, l'identité fait l'objet d'une constante interrogation existentielle : elle a perdu la mémoire de ce qu'elle était avant et ne recouvre que progressivement des bribes de souvenirs. Ainsi, Gally illustre ce point que le personnage Cyborg ne se possède pas : il est dans une quête identitaire, à la recherche de ce qu'il a été. Mais *Gunnm* interroge également la relation qui s'instaure entre ce « sujet », réduit à portion congrue, et ses équipements. Lors d'un épisode (Kishiro, 2000 [1991], tome 1), le personnage de Gally est doté d'un corps de Berseker, un corps de guerrier particulièrement redoutable. Toutefois, on s'aperçoit alors que la qualité de l'équipement ne fait pas tout : l'usage que l'on fait de ses équipements est également

important. On passe ici de la problématique strictement Cyborg (le corps en pièces détachées, greffé à des prothèses techniques) à la problématique de l'organisme outillé.

Organorg

Les personnages d'Organorg ou organismes outillés (Hoquet, 2011) se distinguent des cyborgs en ce qu'ils utilisent des techniques qui ne leur sont pas greffées. La question propre à la fiction d'Organorg est celle de la manière dont on manie, correctement ou non, les instruments. La relation entre l'organisme et ses artefacts requiert l'incorporation d'un usage habile, un *habitus*. Dans la logique de conte de fées du manga *One Piece* (Eiichirō Oda, 1997-en cours), le personnage de Zorro, qui sait manipuler trois sabres à la fois, est un bon exemple d'Organorg.

Certains personnages unissent Cyborg et Organorg comme Goku, le personnage de détective privé créé par Buichi Terasawa en 1987 dans *Midnight Eye Goku*. Goku recourt à des instruments disponibles tout en étant capable de s'insérer dans des réseaux techniques plus larges, par des greffes cybernétiques. Quand il était encore simplement humain, Goku était un individu impétueux et téméraire. Comprenant qu'on essayait de susciter en lui des hallucinations, il n'hésita pas à crever son œil gauche. À la suite de cette perte, il fut cyborgisé : doté d'un œil électronique, petit ordinateur ultra-sophistiqué qui le met en contact avec l'ensemble du réseau informatique de la planète. Dorénavant, Goku peut contrôler différents objets connectés, comme les feux de circulation et les écrans numériques géants qui affichent des publicités dans les rues, interroger les satellites et les bases de données lointaines, scanner les individus, analyser chimiquement des produits. Par ses connexions, Goku se voit doté d'une rare puissance. À son réveil, il entend une voix anonyme — celle de ses Créateurs — qui l'informe de ses nouveaux pouvoirs :

Ton œil gauche a été remplacé par un petit ordinateur ultra-sophistiqué. Celui-ci est relié aux plus grands ordinateurs de la planète. Tout ce que tu verras ou entendas sera immédiatement retransmis partout dans le monde afin d'être analysé. De même si tu désires tout savoir ou connaître sur quelque chose, les données seront immédiatement transmises à ton œil gauche. Tu pourras prendre le contrôle et manœuvrer à ta guise tout ce qui roule, flotte ou vole, y compris les satellites de toutes sortes. Tu pourrais même déclencher une troisième guerre mondiale si le désir t'en prenait.

Et tu sais pourquoi?

Parce que notre monde est régi par les ordinateurs et tu peux les manipuler à ta guise!

Tu es devenu le maître du monde! (Terasawa, 2008 [1987-1989], 1: 29-30)

Il est en outre doté (c'est son côté Organorg), d'une grande perche, un bâton extensible qui lui sert à la fois d'appui et d'arme. Ainsi il conjugue l'habileté des organorgs classiques à la connexion des cyborgs à de larges

réseaux informatiques, allant jusqu'aux satellites.

Du Cyborg à l'Organorg, on comprend que les mangas proposent une réflexion complexe sur ce qui fait la force des organismes augmentés. S'il faut d'une part le talent individuel et la qualité de l'équipement technique, la problématique de l'habileté indique la nécessité, également, d'un entraînement, mais aussi d'un *ki* ou *chi* : un certain rapport entre l'âme et le corps par lequel l'individu ne fait véritablement qu'un avec son outillage. Ainsi, dans *Gunmm*, lorsque Gally rencontre Jashugan, le champion de Motor Ball (Kishiro, 2000 [1990-1995], 3: 15), on comprend que ce qui fait la force d'un personnage, ce n'est pas seulement son matériel et ses techniques de combat (« *Maschine Klatsch* » de Jashugan, « *Panzer Kunst* » de Gally, « *Mue Katchuah* » de Pilehammer, « *Yuan Yang Ti Kon Chun* » de Scramasax, « *Tae Kwon Do* » d'Herbert, etc.), mais également le *ki* (*chi*), qu'on peut interpréter comme le bon moment ou la chance : « frapper lorsque c'est nécessaire et l'éviter lorsque c'est évitable. Le plus important c'est la puissance et la vitesse du cœur. Ta concentration peut changer la volonté en possibilité, c'est ça le "*chi*". » (t. 2: 337) Comme le déclare le personnage nommé EsDoc : « Le *Chi*, n'est pas juste une question de vitesse ou de force avec laquelle les muscles réagissent... c'est aussi la possibilité d'anticiper l'action de l'adversaire avec un instant d'avance et de concentrer toute sa puissance psychique sur le point le plus approprié... » (346)

Ainsi, l'équipement et la puissance ne font pas tout : il est également question du bon usage, c'est-à-dire de la problématique, strictement « Organorg », du rapport entre organisme et artefacts. Les personnages de « *mécha* » popularisés en France par Goldorak (littéralement, « Gurendaizer, le robot ovni », d'après un manga de Gō Nagai, 1975) poussent cette logique un cran plus loin. Ils présentent un individu de type humain (ici, le prince Actarus) aux commandes d'une armature robotisée, un artefact de grandes dimensions, sorte de représentation de la machine habitée et pilotée par une âme individuelle.

Mutant

Si la fiction de Mutant est centrale dans l'univers des *comics* américains, elle semble plus difficile à identifier dans l'univers du manga japonais. Bien sûr, on rencontre des Mutants dans des déclinaisons (*spin-off*) en style manga de la série américaine *X-Men*, comme ce fut le cas, notamment pour la série *Uncanny X-Men* dessinée par Joe Madureira à partir de 1994. Mais sous quelle forme le Mutant est-il présent dans l'univers du manga? Lié à la théorie génétique, le concept de mutation pose traditionnellement dans la fiction américaine la question de la différence *individuelle* : il interroge ce qui fait de moi un individu différent des autres, doté à ce titre de pouvoirs particuliers, et porte une attention particulière aux moments de transformation ou de métamorphose, comme la crise d'adolescence. C'est alors que le personnage *devient véritablement ce qu'il est*, c'est-à-dire réalise son potentiel ou s'impose au monde comme différent, en faisant en quelque sorte un *coming-out* éclatant et tonitruant. Le manga explore ces thèmes sous la forme du devenir-autre, mais non nécessairement

orienté vers la téléologie d'un *devenir-soi* ou d'une quête d'authenticité.

Du côté de la logique des contes de fées, plusieurs mangas mettent en scène une transformation soudaine et accidentelle. On peut penser à l'expérience des « fruits du démon » dans le manga *One Piece* d'Eiichirō Oda : l'ingestion d'un fruit du démon produit toutes sortes d'effets stupéfiants sur le corps des héros, sans aucun souci de vraisemblance. Ainsi, le corps de Luffy devient élastique, résiste aux balles, s'enfle et se détend à volonté. En revanche, il lui est désormais impossible de nager. De même, le corps de Baggy le Clown se divise en autant de parties qu'il souhaite, mais ses pieds restent nécessairement collés au sol. Parfois, la transformation est liée à un processus de maturation beaucoup plus lent. C'est le cas de l'évolution des Pokémon. Une créature comme Godzilla, objet de nombreuses fictions et reprises, présente sans doute un cas de mutation accidentelle, produite par radiations nucléaires. Mais de manière très singulière, Godzilla n'est guère un personnage doté d'une subjectivité, comme si la perspective japonaise sur les mutants était radicalement étrangère à l'esprit fortement individué des mutants américains.

Du côté science-fictionnel, le célèbre manga *Akira* (Katsuhiro Ōtomo, débuté en 1982) met en scène une transformation qu'on ne peut pas désigner au sens strict par le vocable « mutation », mais qui s'en rapproche par la révélation soudaine de pouvoirs inconnus. Dans un premier temps, l'expérience décrite par *Akira* est en rapport avec la prise de stupéfiants par le personnage de Tetsuo. Lorsqu'après le cataclysme, certains voudront instaurer le culte d'Akira et le Grand Empire de Tokyo, la distribution de drogues sera monnaie courante et elle servira à faire surgir de nouvelles capacités dans la population : les plus faibles seront victimes d'overdose, mais certains individus, particulièrement résistants, développeront alors des pouvoirs extra-sensoriels. Au-delà de la thématique des toxicomanies, le manga parle d'une « force » toute puissante qui évoque l'expérience de l'irradiation atomique, suggérant une énergie cosmique transcendant les enveloppes individuelles des personnes. *Akira* représente le meilleur équivalent de la science-fiction de mutants dans le manga, à cette réserve près qu'il ne s'agit pas d'une mutation au sens biologique étroit, d'une modification affectant le matériel génétique d'un individu donné comme c'est le cas pour la plupart des mutants américains. *Akira* propose une approche science-fictionnelle de la mutation, comprise en son sens le plus général : une métaphysique de la métamorphose sans but ni projet, puissance brute libérée de toute téléologie.

Zombie

Les fictions de Zombie incarnent typiquement la puissance proliférante de la vie, envisagée jusque dans son côté prédateur. Elles développent cette thèse classique qui veut que la vie se nourrisse de la vie, que le vivant prospère sur le mort. Le Zombie est donc un personnage gothique, comme une méditation sur les rapports entre la vie et la mort, qu'illustrent par exemple les vers de Théophile Gautier dans sa *Comédie de la mort* (1838). Mais là où le traitement classique de la question suggérait malgré tout une rédemption — le

macabre ou l'effroyable cadavre devenant une condition de l'épanouissement des forces vitales —, la fiction de Zombie nous cantonne à l'horizon des morts-vivants. Autrement dit, elle ne sort pas vraiment de la mort et ne favorise aucune expansion vitale.

Retrouve-t-on, dans l'univers des mangas, sinon les Zombies, du moins la logique implicite de ces fictions, à savoir la puissance prédatrice de la vie? Différentes fictions présentent l'existence des humains confrontée à l'irruption de phénomènes viraux potentiellement mortels. Une des formes du Zombie dans cet univers est ainsi la Goule, personnage purement prédateur, mais qui ne se multiplie pas. Redoutable, elle consomme les humains comme ses proies, mais n'envahit pas l'univers. Elle est juste tapie parmi nous, comme un danger qu'on néglige de voir. Périodiquement, elle se repaît simplement, puis entre à nouveau en dormance après avoir assouvi ses instincts. La logique de la fiction de Goule est celle du leurre que constitue le bon voisinage : la vie, pour se maintenir, exige le meurtre. On rencontre des goules notamment dans *Tokyo Ghoul* de Sui Ishida, paru entre 2011 et 2014 au Japon.

D'autres prédateurs sont représentés par le manga *Parasite (Kiseijū)*, créé par Hitoshi Iwaaki et paru à partir de 1988 au Japon, qui met en scène des virus envoyés de l'espace pour décimer l'humanité, proposant une sorte de réadaptation du film américain de Philip Kaufman, *L'Invasion des profanateurs (Invasion of the Body Snatchers)* sorti en 1978⁴. Ces humains, devenus la proie d'entités extra-terrestres qui prennent possession de leurs cerveaux, sont alors transformés en de terribles anthropophages Zombies. La morale de cette histoire est transparente dans *Parasite*, qui s'ouvre par une rêverie sur la Terre, une Terre envahie et salie, non par de dangereuses créatures extra-terrestres, mais bel et bien par les humains : « Si la moitié de l'humanité venait à disparaître... combien de forêts pourraient être sauvées? » (Iwaaki, 2002 [1988], 1: 3) Ainsi, lorsque des êtres humains meurent à leur tour, l'on est conduit à se demander si cela n'est pas un juste retour des choses tant la multiplication de cette forme de vie a imposé aux autres créatures qui habitent la Terre un poids terrible de destruction. Le manga développe donc cette interrogation : faut-il décimer les humains pour protéger la vie, la nature, la Terre? Une question également centrale dans le manga *X* dessiné par le studio Clamp à partir de 1992, et qui donna lieu à plusieurs adaptations en animé.

De manière très intéressante cependant, le manga *Parasite* ne s'en tient pas à une simple relation entre prédateur et proie, ou un devenir-Zombie des individus contaminés. La fiction décrit différentes manières dont peut se réaliser la rencontre : l'humain-hôte est en général « zombifié »; mais il peut se produire une symbiose relativement pacifiée entre les hôtes et les envahisseurs de l'espace. C'est le cas lorsque le jeune adolescent Shin'ichi réussit à cantonner l'invasion de son parasite dans la zone de son avant-bras droit, lui barrant l'accès à son cerveau : on assiste alors plutôt à une fiction de Mutant, l'adolescent se voyant soudain doté d'un corps aux propriétés étonnantes. Il arrive même que le corps des individus « parasités » (zombifiés) se prête à des

phénomènes surnaturels, tout à fait proches de l'univers des Mutants de contes de fées par la multiplicité des potentialités qui se trouvent ouvertes⁵. La transformation des humains est parfois présentée sous la forme de l'insecte. Shin'ichi note que le parasite réfugié dans sa main droite vient de commettre un meurtre : « Alors j'ai frissonné... Il [le parasite] continuait de parler sans le moindre soupçon d'émotion... comme un insecte l'aurait fait. » (Iwaaki, 2002 [1988], 1: 78) Ainsi, la vie des insectes représente cette puissance vitale sans acte, tout à fait proche de la machine. Les Zombies représentent donc l'aspect organique de la vie dévorante et inflexible, dont les Robots offrent, si l'on veut, le pendant mécanique.

Les rapprochements entre la puissance prédatrice démesurée du Zombie et la vie des insectes proliférants sont bien suggérés par *Manhole*, une série en trois volumes de Tetsuya Tsutsui initialement parue au Japon entre 2004 et 2006. Celle-ci, proche de l'univers du thriller, construit son intrigue autour d'un risque d'épidémie. Elle donne une vision beaucoup plus réaliste de la vie parasitaire et de sa multiplication hors de tout contrôle, proliférant sur les cadavres abandonnés. Le titre de ce manga fait référence aux bouches d'égout, par où on accède à l'envers invisible et le plus souvent insoupçonné de notre monde, un univers souterrain fait de déjections et d'infections. *Manhole* décrit l'invasion d'un virus rapporté d'Afrique par un misanthrope eugéniste afin d'éliminer la « vermine » humaine dont la vie ne vaut pas d'être vécue.

Ainsi, l'équivalent des fictions de Zombie dans le manga japonais paraît être moins le terrain d'une implacable lutte des classes, que le prétexte d'une guerre interspèces où l'humain est dénoncé comme coupable, destructeur et superfétatoire.

Bétail

Les personnages de Bétail, comme les Clones par exemple, sont des créatures dont la vocation est de servir à d'autres individus. Ainsi, ils sont toujours des instruments, quoique de nature organique : des *moyens* et jamais des *fins*. L'identité de ces personnages se trouve de ce fait, fragilisée : qui suis-je si je suis fait pour remplir une fonction que je n'ai pas choisie? Le deuxième épisode de *Midnight Eye Goku* met face à face un clone et son créateur. Ce dernier se pose en maître tout puissant, égal de Dieu. Quant au clone, il est dans le désarroi, privé d'identité propre. Il n'est qu'une émanation de son créateur, qu'un « cobaye qu'on étudie », sans origine, sans réponse à la question « qui t'a enfanté? » (Terasawa, 2008 [1987-1989], 1: 129-130) : « je suis une partie de toi-même! non je suis toi, tu es un clone fabriqué à partir de mes cellules. Dieu a créé l'homme en un jour, moi je t'ai créé en trente jours! » (126-127)

De manière plus générale, la fiction de Bétail passe également par des expériences beaucoup plus ordinaires, comme une scénarisation des greffes. Dans *Angel Heart* (Hōjō Tsukasa, série parue de 2001 à 2010), une tueuse à gages impitoyable, surnommée Glass Heart c'est-à-dire littéralement « cœur-de-verre » est sauvée

par la greffe d'un cœur dérobé aux services de transplantation d'organes. Ce cœur est celui de Kaori, l'amoureuse passionnée de Ryo Saeba, connu sous le nom de City Hunter. Cette greffe va changer la nature de Glass Heart dont on comprend alors qu'elle menait jusque-là une existence proche de celle du Bétail : elle n'avait pas de nom, elle n'était qu'un matricule, « n° 27 », une enfant dressée pour tuer. Mais une fois le cœur de Kaori inséré dans le corps de Glass Heart, ce nouvel organe commande de nouvelles réactions à l'organisme. Si bien qu'elle perd soudain sa froideur et se trouve sujette à éprouver des souvenirs et des émotions. Ce personnage qu'on croyait insensible, qu'on disait doté d'un « cœur-de-verre », cesse soudain d'être Bétail et s'humanise sous le coup de la greffe. Ici la greffe provoque une dualité d'identités qui rivalisent à l'intérieur d'un même individu : les organes apparaissent comme les supports d'une mémoire individuelle et, en particulier, le cœur devient non seulement une pompe qui fait circuler le sang, mais le siège des émotions et le lieu de l'authentique humanité des humains. Comme le suggère un médecin, le cœur semble « enchaîné à son ancien propriétaire » (Hōjō, 2010 [2001-2010], 1: 139); si bien que c'est la greffe (l'organe du donneur) qui impose sa forme et son identité d'origine à l'individu receveur. Après sa greffe, Glass Heart vit donc une vie hallucinée, ne retrouvant sa propre identité que par bribes et intermittences. De là des paradoxes du type : « des retrouvailles nommées rencontres » (titre du chapitre 8) lorsque le sentiment de nouveauté de la rencontre se conjugue au sentiment de déjà-vu et de « retrouvailles » (173); ou bien lorsque deux identités combattent à l'intérieur du corps de Glass Heart, comme au début du chapitre 5 (115); ou encore dans tout le chapitre 10, lorsque Glass Heart face au miroir a pour reflet Kaori, celle dont le cœur lui a été greffé (215). Elle oscille entre le personnage qu'elle était (Bétail) et celui qu'elle sera (Humain). Glass Heart met donc en scène la lutte contre l'aliénation, l'émancipation caractéristique de la fiction de Bétail.

Triomphe de l'Hybride

Quelle conclusion tirer de cette comparaison entre les univers du *comics* américain et du manga japonais relativement à la typologie des six personnages (Robot, Cyborg, Organorg, Mutant, Zombie, Bétail)? Les types de personnages précédemment identifiés présentent une relative pertinence lorsqu'on les déplace d'un univers fictionnel à l'autre, puisqu'on peut donner des exemples de chaque forme. Il existe cependant une certaine différence d'accent entre *comics* et manga. Là où les *comics* privilégient le personnage de Mutant, celui de Cyborg semble prendre davantage de place dans l'univers du manga, comme on l'a vu de manière paradigmatique à travers l'exemple de *Cyborg 009*. Mais, par-delà le succès de la figure du Cyborg, le manga favorise de manière plus générale les figures qui sèment le trouble dans l'identité. Partout, c'est l'Hybride qui triomphe : Zombie est plutôt représenté par une entité symbiotique (comme dans *Parasite*), et Bétail est moins figuré par un clone que par un individu ayant subi une greffe. Dans ce cadre, Cyborg lui-même ne s'y impose pas toujours par la fascination qu'il suscite pour la rencontre de la chair et du métal, mais plutôt par les formes d'hybridation qu'il propose. Ainsi dans *Inuyashiki*, une rencontre avec un extra-terrestre suffit étrangement,

voire miraculeusement, à transformer l'individu en Cyborg.

La question de l'hybridité qui englobe plusieurs des personnages fictionnels évoqués s'illustre très bien dans les aventures d'un autre personnage développé par Tezuka à partir de 1973 : le médecin renégat Black Jack, dans la série du même nom (Tezuka, 1996b [1973-1983]). Ce manga montre bien les dilemmes que rencontre la conscience médicale lorsqu'elle est engagée dans les aventures de l'hybride. Un personnage comme Pinoko, la pétillante assistante du docteur, en est un bon exemple. Pinoko est née d'une sorte d'excroissance monstrueuse, elle est la jumelle non aboutie d'une autre femme pleinement développée. Le docteur récupère alors les parties de cette tumeur, informe, mais fortement individuée, et la façonne de manière à constituer la personne de Pinoko.

Les mangas troublent toutes les catégories. Même la figure classique de l'Organorg ou organisme outillé n'est pas à l'abri quand un simple gant peut prendre son autonomie. Ainsi de l'étrange gant de l'amour, qui reste fixé à la main du personnage Moroboshi et qui l'entraîne à enlacer tout le monde, fille ou garçon, puis s'adjoint le gant de la lutte. « Les gants font ce qu'ils veulent » se plaint ou se dédouane Moroboshi, dans l'épisode 116 de l'animé *Lamu* (1981-1985), adapté du manga *Urusei yatsura* de la dessinatrice Rumiko Takahashi, publié entre 1978 et 1987.

Un autre manga comme *Arms*, publié entre 1997 et 2002 par Kyōichi Nanatsuki et Ryōji Minagawa, joue sur l'ambiguïté du mot anglais : « *arms* », ce sont les bras et les armes. Il met en scène plusieurs jeunes gens amputés des bras ou des jambes, qui se sont vu greffer des nanofibres dotées de pouvoirs extraordinaires et victimes d'un complot visant à les éliminer pour récupérer les puces placées dans leurs membres. Le résultat est finalement assez proche du personnage infecté de *Parasite*, également doté d'un bras monstrueux. Mais dans *Arms*, il n'est pas tant question d'apprendre à vivre avec l'autre en soi, que de découvrir un pouvoir et d'appréhender son corps comme un instrument redoutable dont il faut apprendre à se servir. Ainsi, *Arms* confond les différents personnages de notre typologie et tend à en dissoudre les frontières puisqu'on y retrouve à la fois des problématiques Cyborg (la greffe avec un dispositif technique), Organorg (apprendre à se servir d'un outil), Bétail (une expérimentation qui traite l'individu comme moyen et menace de l'éliminer). Le tout est présenté dans le cadre tout à fait contemporain d'un lycée, ancrant la fiction dans l'ordinaire quotidien.

Finalement, risquons l'hypothèse facile que les *comics* et les mangas représentent respectivement les adolescents nord-américains et japonais. En se peignant en héroïques Mutants, les Nord-Américains affirment leur conviction que chaque différence individuelle est une richesse incroyable, et un potentiel qui peut modifier pour toujours l'avenir de l'espèce : chaque personne compte, car en elle s'engage l'avenir de l'humanité. Du côté japonais, les personnages de manga décrivent la génération *otaku* et le mode de vie des *hikikomori*, reclus dans leurs appartements, submergés par des tonnes de publications fictionnelles, immergés dans

l'univers virtuel des jeux vidéo. Le Japon met en scène une jeunesse viscéralement arrimée à la technique, mais potentiellement fragilisée par ce couplage, hantée par le sentiment de n'être qu'un produit jetable au service d'une organisation capitaliste et étatique qui dépasse et écrase les individus, plongés dans un monde prédateur. Un manga comme *Mirai Nikki* (ce qui signifie littéralement « journal du futur ») de Sakae Esuno, paru au Japon entre 2006 et 2010, illustre bien le devenir-héroïque de jeunes Japonais ordinaires. Il met en scène des lycéens qui deviennent les héros de leur propre existence en recevant sur leurs téléphones mobiles des messages textes prédisant ce qui va leur arriver. Ils se retrouvent dès lors tous engagés, à l'échelle de leur existence, dans un jeu où il s'agit de s'exterminer mutuellement — un schéma classique de l'imaginaire japonais dont *Battle Royale* est en quelque sorte l'emblème⁶.

Dans un tel univers, comme dans celui des jeux vidéo, le but de l'existence devient l'élimination réglée d'autrui. La vie de tel ou tel individu ne compte plus : elle n'est qu'un obstacle éventuel et se trouve potentiellement anéantie, non plus par des extra-terrestres prédateurs, mais du fait de la coexistence et de la compétition avec d'autres humains — collègues, camarades, voisins. Autrement dit, à travers l'univers du manga, ce sont les Japonais eux-mêmes qui se présentent comme étant tour à tour Zombie, Bétail, Mutant, Cyborg, Robot, Organorg. Un manga comme *Bienvenue dans la NHK* publié par Kenji Ōiwa entre 2004 et 2007 (à partir d'un « *light novel* » de Tatsuhiko Takimoto) illustre bien cette croyance en un complot général visant les individus, et particulièrement les jeunes : la chaîne de télévision japonaise NHK y devient le nom d'une conspiration générale visant les *hikikomori*. Les planches juxtaposent sur un mode ludique le faciès ordinaire des personnages à leurs soudaines transformations monstrueuses lorsqu'ils sont confrontés à des émotions trop violentes ou inédites. Finalement, nous sommes tous, d'ores et déjà, des presque-humains.

1. En particulier, dans le film de Ridley Scott (1982), le personnage de Roy Batty (Rutger Hauer), le chef des répliquants, qui, à sa propre mort, exprime par ces mots le tragique de cet événement : « *I've seen things you people wouldn't believe. Attack ships on fire off the shoulder of Orion. I watched sea beams glitter in the darkness at Tan Hauser Gate. All those moments will be lost in time like tears in rain. Time to die.* »

2. Ce néologisme signifie « Police anti-émeute en carapace offensive ».

3. Dans ce monde où sévit le trafic de pièces détachées et d'organes, le vol de système nerveux central est devenu un crime.

4. Le film de Kaufman est lui-même considéré comme un remake du film de Don Siegel (1956).

5. Ainsi, dans le premier tome, un chien contaminé par le virus extra-terrestre se fait soudain pousser des ailes (2002 [1988], 1: 73-77).

6. Voir le roman de Kōshun Takami (1999) et l'adaptation cinématographique de Kinji Fukasaku (2000).

Bibliographie

ESUNO, Sakae. 2011 [2006-2010]. *Mirai Nikki*, traduit du japonais par Sébastien Kimberg et Sakura Saku.

Bruxelles et Paris : Casterman, 12 t.

- HOJO, Tsukasa. 2010 [2001-2010]. [*Angel Heart*](#), traduit du japonais par Xavière Daumarie. Modène : Panini, 33 t.
- HOQUET, Thierry. 2011. [*Cyborg philosophie. Penser contre les dualismes*](#) Paris : Seuil, 356 p.
- HOQUET, Thierry. 2014. « [*Cyborg, Mutant, Robot, etc. Essai de typologie des presque-humains*](#) », dans Elaine DESPRÉS et Hélène MACHINAL (dir.), *Posthumains. Frontières, évolutions, hybridités* Rennes : Presses Universitaires de Rennes, p. 99-118.
- ISHIDA, Sui. 2015 [2011-2014]. [*Tokyo Ghou!*](#) Grenoble : Glénat, 14 t.
- ISHINOMORI, Shōtarō. 2014 [1963-1981]. [*Cyborg 009*](#). Grenoble : Glénat, 17 t.
- IWAAKI, Hitoshi. 2002 [1988]. [*Parasite*](#). Grenoble : Glénat, t. 1, 224 p.
- KISHIRO, Yukito. 2000 [1990-1995]. [*Gunnm*](#), Édition grand format. Grenoble : Glénat, 6 t.
- KITAKUBO, Hiroyuki (réal.). 1991. [*Roujin Z*](#). Japon : A.P.P.P., 84 min.
- LEE, Stan et Jack KIRBY. 1961. [*Fantastic Four*](#), no 1. New York : Marvel Comics, n. p.
- MINAGAWA, Ryōji et Kyoichi NATNASUKI. 2003 [1997-2002]. [*Arms*](#). Bruxelles : Dargaud, 22 t.
- ODA, Eiichirō. 2000 [1997-en cours]. [*One Piece*](#). Grenoble : Glénat, 92 t.
- OKU, Hiroya. 2018 [2014-2017]. [*Last Hero Inuyashiki*](#), traduit du japonais par David Le Quere. Paris : Ki-oon, 10 t.
- ŌTOMO, Katsuhiro. 1991 [1982-1990]. [*Akira*](#). Grenoble : Glénat, 14 t.
- SCOTT, Ridley (réal.). 1982. [*Blade Runner*](#). Canada : The Ladd Company, 117 min.
- SHIROW, Masamune. 1996 [1989]. [*Ghost in the Shell*](#) Grenoble : Glénat, 3 t.
- SUVIN, Darko. 1979 [1977]. [*Pour une poétique de la science-fiction*](#), traduit de l'anglais par Gilles Hénault. Québec : Presses de l'Université du Québec, 228 p.
- TAKIMOTO, Tatsuhiro et Kenji OIWA. 2008 [2004]. [*Bienvenue dans la NHK*](#), traduit du japonais par Florent Gorges. Toulon : Soleil, 8 t.
- TERASAWA, Buichi. 2008 [1987-1989]. [*Midnight Eye Goku*](#), traduit du japonais par Pierre Giner. Sucy-en-Brie : Taifu, 4 t.
- a
- TEZUKA, Osamu. 1996 [1952-1968]. [*Astro Boy*](#). Grenoble : Glénat, 12 t.
- b
- TEZUKA, Osamu. 1996 [1973-1983]. [*Black Jack*](#). Grenoble : Glénat, 12 t.
- TSUTSUI, Tetsuya. 2006 [2004-2006]. [*Manhole*](#). Paris : Ki-oon, 3 t.
- YAMAZAKI, Kazuo et Mamoru OSHII. 1985 [1981-1985]. [*Lamu*](#). Japon : Studio Pierrot et Studio Deen, 195 ép.