

Antonio Dominguez Leiva

Université du Québec à Montréal

Les voies douloureuses  
du posthumain dans  
les mangas et animes nippons

Les phénomènes originaux du manga et de l'anime nippon suscitent désormais, par leur ampleur médiatique, leur influence dans l'imaginaire collectif du village global et leur complexité, une vaste bibliographie, notamment dans le sillage des *cultural studies* nord-américaines. Après les études pionnières de F. L. Schodt sur le manga<sup>1</sup>, il a fallu attendre la première synthèse académique sur l'anime, de la main de Susan J. Napier dans *Anime From Akira to Princess Mononoke*<sup>2</sup>, avant de voir lentement émerger des travaux de sociologues, psychologues, médiologues, historiens

---

1. Voir à ce sujet F. L. Schodt, *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, Tokyo, Kodansha, 1983 et F. L. Schodt, *Dreamland Japan*, Berkeley, Stone Bridge Press, 1996.

2. Susan J. Napier, *Anime From Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, New York, Palgrave, 2001.

de l'art, critiques cinématographiques et littéraires sur ces deux versants complémentaires (mais non réductibles l'un à l'autre) de la culture visuelle japonaise. Néanmoins, ces études nécessaires peinent à surmonter les réticences et attaques indiscriminées de plusieurs secteurs médiatiques où se mélangent un certain protectionnisme culturel teinté d'ethnocentrisme et des réflexes de panique morale dans la tradition intellectuelle du pessimisme culturel et de la diabolisation des formes populaires de la transgression, notamment en ce qui touche aux domaines surinvestis idéologiquement de l'enfance et de la sexualité.

Un des aspects qui a le plus retenu l'attention dans cet univers en effervescence est l'obsession de la posthumanité, constat élégiaque de l'obsolescence de l'humain confronté de façon ambivalente à un dépassement qui est aussi, de façon inhérente, une métamorphose douloureuse, voire apocalyptique. Comme le résume la présentation du troisième numéro de *Mechademia* consacré aux « Limites de l'humain » :

In Japan, anime and manga artists have for decades been imagining the contours of posthumanity, creating dazzling and sometimes disturbing works of art that envision a variety of human/nonhuman hybrids: biological/mechanical, human/animal, and human/monster. Anime and manga offer a constellation of posthuman prototypes whose hybrid natures require a shift in our perception of what it means to be human<sup>3</sup>.

Devançant les premières formulations de la théorie cyborg qui allait définir la première vague posthumaniste (le manga fondateur de Otomo Katsuhiro, *Akira*, commence sa longue sérialisation en 1982, trois ans avant le célèbre *Manifeste Cyborg* de Donna Haraway), les mangas et les animes du cyberpunk nippon explorèrent bien avant et avec bien plus d'intensité l'imaginaire de la posthumanité

---

3. Frenchy Lunning [dir], *Mechademia. Tome 3 : Limits of the Human*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2008, quatrième de couverture.

que toute autre formation discursive contemporaine. Leurs univers résolument néobaroques constituent les tentatives les plus précises de représenter, voire de radiographier, ce tournant posthumain compris par Cary Wolfe comme

a historical moment in which the decentering of the human by its imbrication in technical, medical, informatic, and economic networks is increasingly impossible to ignore, a historical development that points toward the necessity of new theoretical paradigms (but also thrusts them on us), a new mode of thought that comes after the cultural repressions and fantasies, the philosophical protocols and evasions, of humanism as a historically specific phenomenon<sup>4</sup>.

Comme la théorie critique, les visions troublantes des créations graphiques nippones nous confrontent à la déconstruction de l'humanisme, compris avec Neil Badmington comme :

a discourse which claims that the figure of "Man" naturally stands at the centre of things; is entirely distinct from animals, machines, and other nonhuman entities; is absolutely known and knowable to "himself"; is the origin of meaning and history; and shares with all other human beings a universal essence. Its absolutist assumptions, moreover, mean that anthropocentric discourse relies upon a set of binary oppositions, such as human/inhuman, self/other, natural/cultural, inside/outside, subject/object, us/them, here/there, active/passive and wild/tame<sup>5</sup>.

Toutes ces catégories sont systématiquement problématisées par les mangas et les animes, sorte d'envers fictionnel de la démarche du posthumanisme critique ouvrant avec lui ce que Catherine Waldby désigne comme « a general critical space in which the technological forces which both produce and undermine the stability of the categories "human" and "nonhuman" can be investigated<sup>6</sup> ».

4. Cary Wolfe, *What Is Posthumanism?*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2010, p. XV.

5. Neil Badmington, « Mapping Posthumanism », *Environment and Planning*, vol. 36, n° 8, 2004, p. 1345.

6. Catherine Waldby, *The Visible Human Project : Informatic Bodies and Posthuman Medicine*, Londres, Routledge, 2000, p. 43.

Certaines œuvres devenues canoniques (*Akira*, *Ghost in the Shell 1 et 2*, *Serial Experiments Lain*) sont par ailleurs régulièrement citées dans les études posthumanistes qui les érigent en modèles heuristiques, confondant ou fusionnant souvent (ce qui est en soi, on le sait, un symptôme posthumain) le monde et sa représentation<sup>7</sup>. Inversement, les créations elles-mêmes, de plus en plus métaréflexives (en tant qu'avant-garde de la MétaPop globalisée), réarticulent ces réflexions théoriques en une sorte de boucle herméneutique de plus en plus rhizomique : l'anime postcyberpunk *Ergo Proxy*<sup>8</sup> présente plusieurs androïdes baptisés d'après de célèbres penseurs occidentaux convoqués par le posthumanisme (Berkeley, Husserl, Lacan, Derrida, Kristeva, Deleuze et Guattari — on s'étonne de l'absence de Haraway et Baudrillard...) tandis que le virus qui provoque leur conscience de soi s'appelle ironiquement Cogito, déconstruisant l'édifice anthropocentrique cartésien qui divisait le corps et l'esprit tout en coupant l'homme de la machine.

On peut ainsi dire sans ambages que mangas et animes ont été et demeurent le véritable laboratoire formel et thématique du posthumanisme, voire du posthumain. Philip Brophy en fait le pilier même de l'anime et on peut sans difficulté étendre cette analyse au domaine du manga. « It is in bodily representation that anime heavily subscribes to a thesis of post-humanism — the reimaging, re-inventing and reconfiguring of all we assume humanity and humanism to

7. Comme le signale Maxime Coulombe, « la posthumanité est héritière de l'imaginaire des technosciences : à cheval entre réalité et fiction, elle est l'exemple par excellence de l'incidence d'une recherche sur l'imaginaire, et de l'imaginaire sur une recherche ». (Maxime Coulombe, *Imaginer le posthumain : sociologie de l'art et archéologie d'un vertige*, Québec, Les presses de l'Université Laval, 2009, cité dans Jean-François Chassay [dir.], *L'imaginaire de l'être artificiel*, Presses de l'Université du Québec, 2010, p. 177.) Cette ambivalence était déjà prônée dans le « Manifeste cyborg » de Haraway, le cyborg étant « une créature de la réalité sociale aussi bien qu'une créature de l'imaginaire. (Donna Haraway, « A Manifesto for Cyborgs : Science, technology, and socialist feminism in the 1980 » dans Elizabeth Weed [dir.], *Coming To Terms, Feminism, Theory, Politics*, New York et Londres, Routledge, 1989, p. 65.)

8. Shuko Murase, *Ergo Proxy*, Japon, 2006, 23 épisodes.

signify » écrit l'auteur de *100 Animes*<sup>9</sup>. Le corps anime et manga lui-même est déjà en net contraste avec la tradition occidentale héritée de la Renaissance (ce qui constitue pour beaucoup de détracteurs un écueil majeur de représentabilité, voire de simple « mauvais goût »), au-delà de l'humain :

clean of any collaging of classical and archaic parts, the anime body is a new species, holistic in form and genetically manipulated according to anime's encompassing of the history of human form as perceived within Japan. Clearly the body of anime is of its own type: lips, hips, head, legs, eyes, finger, hair. Each are connected via a logic of proportion that is alien to Western post-da Vincian perspectives of accuracy<sup>10</sup>.

Il ne s'agit pas, dès lors, d'une simple tradition iconographique qui nous serait étrangère :

Anime [posits] bodies as energy-covered skeletons of form [...]. The existence of bodies — how they are energised, mobilised, channelled, materialised, tested, empowered, thwarted, engaged and penetrated — is revealed and detailed in anime's monstrous males, anorexic angels, gorgeous guys and flaming females, all of whom can be stoic statues of solidity or fluid morphs turned inside-out. They are interchangeable vessels, instruments and purveyors of these energies<sup>11</sup>.

Cette corporéité redéfinie au-delà de l'humain se prolonge thématiquement dans la Comédie posthumaine qu'incarnent mangas et animes, faite d'extraterrestres, robots, cyborgs, androïdes, méchanoïdes, répliants, simulateurs, « newtypes », mutants, chimères, apparitions, esprits, entités, fantômes, dieux et démons, tous pouvant paraître, comme le signale Brophy, sous des traits humains. Les changements d'état entre l'humain, l'inhumain et

9. Philip Brophy, *100 Animes*, Londres, BFI Publishing, 2005, p. 16.

10. *Ibid.*, p. 16.

11. *Ibid.*, p. 16.

le posthumain deviennent alors un enjeu central de ces univers diégétiques.

C'est cet aspect qui a le plus souvent frappé les critiques, enthousiastes ou réfractaires, de ces univers où l'humanité est sans cesse problématisée ou recomposée. Parmi les pionniers post- et trans-humains nous trouvons les « Newtypes » de la série culte de *space opera Mobile Suit Gundam*<sup>12</sup> (entamée en 1979), considérés comme la prochaine étape de l'humanité évoluant dans l'espace (c'est le sens donné par Manfred Clynes et Nathan Kline à « l'organisme cybernétique » théorisé dans leur article pionnier de 1960 « Cyborgs and Space »; à ceux-ci s'ajoutèrent dans le *remake Mobile Suit Gundam SEED*<sup>13</sup> (en 2002-2003) les Coordinators, transhumains du genre bio-augmenté, les Ultimate Coordinators qui sont génétiquement modifiés et les Extendeds, sortes de *berserkers* boostés au Gamma Glipheptin...

Dans les mangas et animes de la série *Ghost In The Shell*<sup>14</sup>, la cybernétique est omniprésente : tout le monde a des « cybercerveaux », interfaces incorporées à leur cerveau qui les connectent au cyberespace, auxquels s'ajoutent toute une galerie de prothèses selon divers degrés de cyborgisation. Moins connu, le manga *Blame!*<sup>15</sup> présente un univers claustrophobe où ne subsistent, suite à une étrange épidémie (qui consiste en fait en l'extermination aux mains des Créatures de Silicone cyborgifiées et des Gardiens, avatar matérialisé du système de défense de la Résosphère), que les restes pathétiques d'une humanité déchue, le plus souvent modifiée — que ce soit pour se plier aux exigences techno-industrielles ou pour fournir du matériau de base aux

---

12. Yoshiyuki Tomino, *Mobile Suit Gundam*, Japon, 1979-1980, 43 épisodes.

13. Mitsuo Fukuda, *Mobile Suit Gundam SEED*, Japon, 2002-2003, 50 épisodes.

14. Masamune Shirow, *Ghost in the Shell*, Tokyo, Young Magazine, 1989-1997, 3 volumes; Mamoru Oshii, *Ghost in the Shell*, Japon, I.G, 1995, 82 min., Kenji Kamiyama, *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*, Japon, 2002-2003, 26 épisodes.

15. Tsutomu Nihei, *Blame!*, Tokyo, Afternoon, 1998 – 2003, 10 volumes.

recombinaisons et « téléchargements » cyborgs. Cette perspective apocalyptique d'un monde où l'humanité biologiquement « pure » n'est plus que du matériel brut à manipuler (métaphore très proche de la trilogie *The Matrix*<sup>16</sup>, dont les sources nippones sont par ailleurs évidentes et qui se prolongea dans un intéressant *spin-off* anime, *Animatrix*<sup>17</sup>, prolongeant le dialogue ininterrompu entre le cyberpunk occidental et nippon) est renforcée dans la suite de la série, *Biomega*<sup>18</sup>, aux accents encore plus dystopiques. L'univers de fiction construit par la série *Fullmetal Alchemist*<sup>19</sup> est lui aussi traversé par une humanité alignée autour d'une « chaîne » évolutive d'auto-reformation, allant du devenir-armure (figure symptomatique dont on évoquera les soubassements idéologiques) à la transmutation en « chimère » (retour tout aussi symptomatique aux origines de la monstruosité occidentale par composition et collage) ou en « homunculus » (figure magique de l'être artificiel classique qui est ici une forme évoluée d'humanité).

Le devenir posthumain se décline de fait en quantité de thèmes et motifs qui définissent des véritables « cycles »; ainsi les interfaces entre l'humain et l'ordinateur (outre les exemples cités, les Nanomachines qui permettent de se brancher directement sur le *mecha* — ou structure robotique — dans *Martian Successor Nadesico* ou les clips nerveux qui permettent de contrôler de façon neuronale les « unités Eva » de *Neon Genesis Evangelion*, en passant par les NerveGears, les AmuSpheres et les Implants de chips cérébraux dans l'univers de *Sword Art Online*) ou les effets pervers de l'insémination artificielle (c'est un des enjeux de fictions telles que *Saber Marionette J*, *Simoun* ou *Vandread*, mais on la retrouve aussi dans le programme psychotique de Franz Bonaparta dans *Monster* ou encore les Abh de *Crest of the Star*). À cela s'ajoutent les manipulations génétiques (les

16. Wachowski Brothers, *The Matrix* (1999), *The Matrix Reloaded* (2003), *The Matrix Revolutions* (2003), Village Roadshow Pictures.

17. Koji Morimoto, *Animatrix*, Village Roadshow Pictures, 2003, 101 min.

18. Tsutomu Nihei, *Biomega*, 2004-2009, Tokyo, Ultra Jump, 6 volumes.

19. Hiromu Arakawa, *Fullmetal Alchemist*, Tokyo, Shonen Gangan, 27 volumes.

God Warriors de *Nausicaä*, les Super Soldats de *Lyrical Nanoha*, les Euphoriques de *Speed Grapher*, le Void Genome de *Guilty Crown*, etc.) ou encore les clones (Big Bad et Rey Za Burrel dans *Gundam SEED Destiny*, les Bioroids de *Appleseed*, les Honokas de *Knights of Sidonia*, etc.). À la frontière entre la transformation féérique (ubiquitaire dans le versant *Fantasy* de ces productions) et la technoscience, drogues et sérums variés actualisent le fantasme des anciennes potions magiques (Big X en est le fruit dans le classique de Osamu Tezuka *Astro Boy* tandis que le LSD est à l'origine de la mutation héroïque du héros de *City Hunter*, sans compter le X-4 dans *Baki the Grappler*, l'artefact de Ako dans *Mahou Sensei Negima*, voire les cigarettes du *Eight Man*).

Les membres transplantés prolifèrent (les Sharrigans dans *Naruto*), souvent en substitution des bras des héros et héroïnes, emblèmes de la puissance guerrière — et phallique — par exemple Allen Walker dans *D. Gray-man*<sup>20</sup>, Clare dans *Claymore*<sup>21</sup>, Scar dans *Fullmetal Alchemist*, Guts dans *Berserk*<sup>22</sup> ou encore Legato dans *Trigun*<sup>23</sup> sans compter la véritable panoplie de bras de Sesshomaru dans *InuYasha*<sup>24</sup> ou de Rideman dans *Kamen Rider Spirits*<sup>25</sup>. On peut ainsi aller jusqu'aux opérations de reconstruction littérale (Obito dans *Naruto*, Sailor Saturn dans *Sailor Moon*, Briareos Hecatonchires dans *Appleseed*, le colonel Archer dans *Full Metal Alchemist*, etc.) qui introduisent bien évidemment la figure omniprésente, voire obsessionnelle, du cyborg. Évoquer celle-ci nous mènerait à dresser un simple catalogue de la science-fiction bédéique et animée nipponne.

20. Katsura Hoshino, *D. Gray-man*, Tokyo, Jump SQ, 2004-2014, 24 volumes.

21. Norihiro Yagi, *Claymore*, Tokyo, Jump SQ, 2001-2014, 26 volumes.

22. Kentaro Miura, *Berserk*, Tokyo, Young Animal, 1990-2014, 37 épisodes.

23. Yasuhiro Nightow, *Trigun*, Tokyo, Monthly Shōnen Captain, 1995-1997, 3 épisodes.

24. Rumiko Takahashi, *InuYasha*, Tokyo, Weekly Shōnen Sunday, 1996-2008, 56 volumes.

25. Kenichi Muraeda, *Kamen Rider Spirits*, Magazine Z, 2001-2009, 16 volumes.



Au-delà des simples figures thématiques qui le concrétisent, le devenir posthumain constitue l'enjeu central de ces fictions. Ainsi les fonctions cardinales du récit s'articulent-elles précisément autour de la problématisation de l'humain : « The "being" of a person (which can be one's soul, mind, blood-line, weapon, limb or organ) is always caught in modes of transition. Acts of transformation, reconstitution, replication and attaining consciousness are all indications of transcendence<sup>26</sup> ». Ces transformations constantes sont travaillées par des tensions constitutives, notamment celle qui oppose le désir d'incarnation et celui de désincarnation, dégagées par Steven T. Brown dans *Tokyo Cyberpunk* :

There is a tension between a desire for disembodiment, on the one hand, and a desire for reembodiment, on the other [...]. The desire for disembodiment typically presupposes contempt for the obsolete human body and a yearning to escape death by discarding or annihilating the body in favor of some higher, transcendent state of being, whether spiritual or software, free of mortal and biological constraints<sup>27</sup>.

On touche là aux fantasmes transhumanistes contre lesquels s'élèvent plusieurs voix du posthumanisme critique :

[This desire] may also include transhuman (or extropian) fantasies of uploading consciousness into a computer in the digitally pure form of an autonomous program or code that can then circulate freely across cyberspace<sup>28</sup>.

On peut voir ce désir à l'œuvre dans le diptyque de *Ghost in the Shell 1* et *2* ou encore dans *Serial Experiments Lain*<sup>29</sup>. Le fantasme transhumaniste de la « Singularité » est par ailleurs directement mis

26. Philip Brophy, *op. cit.*, p. 7.

27. Steven T. Brown, *Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Visual Culture*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2010, p. 176-177.

28. *Ibid.*, p. 177.

29. Ryūtarō Nakamura, *Serial Experiments Lain*, Japon, Triangle Staff, 1998, 13 épisodes.

en scène dans certaines œuvres comme *Gun X Sword*<sup>30</sup> (c'est le plan de The Claw) ou surtout *Neon Genesis Evangelion*<sup>31</sup> (SEELE et NERV conspirent pour que l'humanité contrôle les pouvoirs d'Adam et Lilith et accède à l'unification de tous les esprits en une nouvelle divinité).

Ce désir de désincarnation peut être compris avec Mark Dery comme l'envers d'une véritable « haine du corps » (« body loathing ») qui traverse tout l'imaginaire de la cyberculture<sup>32</sup> :

Mechano-eroticism, among hackers and cyberpunks, is often colored by a pernicious loathing for the weak, "feminine" flesh, contemptuously referred to in compuslang as "meat", a term bathed in sexual associations. [...] Uncomfortable in bodies that are often pudgy or skinny, some hackers dream of becoming one with their machines in a transcendental fusion of the ego and the Other that is equal parts machine sex and divine assumption<sup>33</sup>.

Les *otakus* nippons, public cible des productions culturelles étudiées, mais aussi personnages modèles à l'intérieur de la diégèse, poussent ces obsessions jusqu'à leurs formes les plus extrêmes, allant parfois jusqu'au fanatisme intégral des *hikikomori* qui coupent tout pont avec le monde extérieur et entrent dans une sorte de bio-ascèse aux accents monastiques tandis que leurs homologues féminins sont obsédés par l'anorexie des modèles graphiques qui leur sont proposés, des Lolitas Gothiques jusqu'à l'angélisme éthérée du *Fairy Cosplay*.

Comme le signale N. Katherine Hayles : « Perhaps not since the Middle Ages has the fantasy of leaving the body behind been so widely dispersed through the population, and never has it been so

---

30. Gorō Taniguchi, *Gun X Sword*, Japon, AIC, 2005, 26 épisodes.

31. Hideaki Anno, *Neon Genesis Evangelion*, Japon, 1995-1996, 26 épisodes.

32. Mark Dery, *Escape Velocity: Cyberculture at the End of Century*, New York, Grove Press, 1996, p. 236.

33. *Ibid.*, p. 221.

strongly linked with existing technologies<sup>34</sup> » Le spectaculaire rejet de la chair mis en scène par les fictions nippones ainsi que par leurs jeunes consommateurs constitue alors l'avant-garde radicale d'un rêve culturel collectif dont les fantasmes transhumanistes de Marshall Applewhite, Robert Jastrow, Charles P. Lecht ou Hans Moravec sont les avatars pseudo-théoriques, comme le dénonce Mark Dery :

The information society as a whole seems to be dreaming of out-of-body experiences. But our escapist daydreams don't come cheap: visions of a cyber-rapture [...] are a fatal seduction — a weird mix of conspicuous consumption and divine assumption that distracts us from political action in the face of ecological crises, the unraveling of the social fabric and the widening chasm between the high-tech elite and the downsized masses. [...] Our neo-Gnostic exaltation of mind over body, cyberspace over « meatspace » (on-line jargon for the off-line world), dovetails a little too neatly with mounting anxieties about global warming, environmental pollutants, pesticides and growth hormones<sup>35</sup>.

Inversement, le désir de réincarnation entraîne des rêveries de reformation amélioratrice que l'on peut lire avec H. Eerikäinen comme l'envers de cette même panique du corps<sup>36</sup>. Sur ce rêve de posthumanisation prosthétique se greffent, symptomatiquement, des fantasmes genrés de revirilisation :

34. N. Katherine Hayles, « The Seduction of Cyberspace », Verena Andermatt Conley [dir.], *Rethinking Technologies*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1993, p. 173.

35. Mark Dery, « Technology Makes Us Escapists; The Cult Of the Mind », *The New York Times*, 28 septembre, 1997, p. 94-96.

36. « In the cyber discourse as well as in the cybersex visions there are two directions manifesting the desire for disembodiment: on the one hand, to see the salvation in immaterial, virtual beings, and on the other, to emphasize the possibilities of replacing the obsolete human body by a robotic technobody or a man-machine construction, the cyborg. » (H. Eerikäinen, « Cybersex: A Desire for Disembodiment », Sam Inkinen [dir.], *Mediapolis: Aspects of Texts, Hypertexts and Multimedial Communication*, Berlin, New York 1999, p. 230.)

the desire for reembodiment typically involves the reconfiguration of one's body in the form of a cyborg, mecha, or other biomechanical mutation on the way toward an evolutionary redefinition of what is human without necessarily aspiring to the immateriality of the soul. In numerous posthuman anime and films, this desire for reembodiment often takes the form of armoring the human (especially male) body as an expression of the crisis of masculinity: biomechanical hardware remakes the weak body into a hard, phallic, machinic body capable of defending humanity against threats from without or within. However, just as often, the armored body of hypermasculinity fails to work as a defense mechanism against the disempowerment of men in an age of waning patriarchy<sup>37</sup>.

Déjà présent dans la figure des pilotes de robots gigantesques (parfois reliés biologiquement à ceux-ci, devenus des créatures biotechnologiques comme c'est le cas dans *Neon Genesis Evangelion*, *Eureka Seven* ou *Zoids*) qui articulent le sous-genre du mecha ou encore les métamorphoses du *Tokusatsu* (*Ultraman*, etc.), ce fantasme de durcissement n'est pas innocent. Il a toute une histoire, s'inscrivant dans « l'utopie conservatrice du corps mécanisé » qu'analyse Klaus Theweleit dans les deux volumes de son étude sur les fantasmes guerriers et sexuels des *Freikorps* allemands<sup>38</sup>, troupe de choc de volontaires qui continuent la guerre en défiant le traité de Versailles et annoncent, par différents biais, la venue du national-socialisme. La métaphore du corps-armure s'empare de l'idéal guerrier, le soldat se rêvant en véritable « homme d'acier » :

The most urgent task of the man of steel is to pursue, to dam in and to subdue any force that threatens to transform him back into the horribly disorganized jumble of flesh, hair, skin, bones, intestines, and feelings that calls itself human<sup>39</sup>.

---

37. Steven T. Brown, *op. cit.*, p. 178.

38. Klaus Theweleit, *Male Fantasies*, 2 tomes, Londres, Polity, 1987.

39. *Ibid.*, p. 162.

Ce corps d'acier s'oppose ainsi, dans les récits des *Freikorps* comme dans les combats cosmogoniques des animes et des mangas, aux corps démantibulés et démembrés de leurs antagonistes, explosant dans des flots de sang perçus comme jubilatoires : l'ouverture d'*Elfen Lied*<sup>40</sup>, sans doute l'une des plus brutales de la production nipponne, illustre particulièrement cette dynamique, mais l'image des geysers de sang jaillissant des corps brisés au passage du corps héroïque (héritiers à la fois des codes du *chambara* et des gravures sur bois des *ukiyo-e*) revient inlassablement. Cette opposition entre le corps-armure et les fluides qui sans cesse le menacent articule pour Theweleit la « métaphysique corporelle » du fascisme :

Two basic types of bodies exemplify the corporal metaphysics at the heart of fascist perception. On the one side there is the soft, fluid and ultimately liquid female body which is a quintessentially negative "Other" lurking inside the male body. It is the subversive source of pleasure or pain which must be expurgated or sealed off. On the other there is the hard, organized, phallic body devoid of all internal viscera which finds its apotheosis in the machine. This body-machine is the acknowledged "utopia" of the fascist warrior<sup>41</sup>.

L'identité masculine s'érige ainsi en pure extériorité du corps-armure pour conjurer et détruire le féminin et, à travers lui, la peur phobique de la dissolution du Moi, expliquant, plus qu'une quelconque « idéologie » politique « l'expérience intérieure » du militarisme fasciste : l'Homme nouveau rêvé par le fascisme est ainsi un homme-machine, plus encore, un pur corps-armure :

The new man is a man whose physique has been machinized, his psyche eliminated — or in part displaced into his body armed. We are presented with a robot [...] [whose] knowledge of being able to do what he does is his only consciousness of self [...], a man with machine like

40. Mamoru Kanbe, *Elfen Lied*, Japon, AT-X, 2004, 13 épisodes.

41. Klaus Theweleit, *op. cit.*, p. XIX.

periphery whose interior has lost its meaning. [...] The soldier male responds to the successful damning in and chaoticizing of his desiring-production from the moment of his birth by fantasizing himself as a figure of steel: a man of the new race<sup>42</sup>.

Le passé fasciste du Japon a été singulièrement dénié depuis l'après-guerre (l'emploi du terme pour désigner la période *Shōwa* étant encore de nos jours débattu), la désacralisation de Hirohito renonçant à son statut de *arahitogami* (divinité incarnée, issue de la déesse du soleil Amaterasu) faisant figure de traumatisme national fondateur d'une nouvelle ère qui passait par l'occultation du passé le plus récent (Hirohito incarnant la transition à la monarchie constitutionnelle sans être jugé pour ses crimes contre l'humanité — le Procès de Tokyo ayant été par ailleurs beaucoup plus confidentiel que celui de Nuremberg). Les mangas connaissent précisément leur plus grand essor dans le contexte culturel de l'Occupation d'après-guerre, à l'ombre de la censure du nationalisme et du militarisme; le fantasme du corps-armure qui va s'y donner libre cours peut-il dès lors être considéré comme le retour du refoulé d'un passé qui ne peut être entièrement assimilé?

L'on sait comment la technologie devint le destin économique de la société japonaise d'après-guerre, et par là même le terrain d'un transfert de l'imaginaire guerrier traditionnel coupé de ses racines par la démilitarisation forcée. Les « nouveaux samurais » des *zaibatsus* techno-industriels entretiennent un rapport particulièrement ambivalent avec la technologie, à la fois emblème du triomphe national et de son asservissement, depuis l'ère Meiji, au Système-Monde occidental. Le corps-armure posthumain des animes et des mangas a hérité de cette ambivalence et l'incarne, écho à la fois de la robophilie nippone à nulle autre pareille<sup>43</sup> et

---

42. Klaus Theweleit, *op. cit.*, p. 162. On ne peut ici évoquer la problématique du dymorphisme entre le corps-armure masculin et son homologue féminin tel qu'illustré abondamment des « Diclones » de *Elfen Lied* au sous-genre des sexy-armures illustré par *Bubblegum Crisis*.

43. Voir notamment Mark Gilson, « A Brief History of Japanese Robophilia » *Leonardo*, vol. 31, n° 5, Sixth Annual New York Digital Salon, 1998, p. 367-369.

de la hantise phobique des robots destructeurs. Le désir d'être une machine (qui était aussi, on le sait depuis Walter Benjamin, un désir du fascisme) est à la fois l'hypostase de la réification des conditions (post)industrielles d'existence et sa transformation en jouissance ou, au contraire, en abréaction phobique<sup>44</sup>. Dans cette complexité d'affects dont se nourrit la création science-fictionnelle nipponne, le passé fasciste se dit comme nostalgie et phobie du corps-armure. Certaines œuvres ultra-violentes le montrent, telles qu'*Apocalypse Zero*<sup>45</sup> où l'antagonisme brutal entre les corps durs des cyborgs archétypaux et les corps mous et féminisés des monstres abjects articule, comme dans l'imaginaire des corps d'élite protonazis, la dynamique psychosexuelle des combats<sup>46</sup>.

À cette bivalence entre le devenir-cyborg et la désincarnation dans l'intelligence artificielle, on pourrait ajouter une autre modalité de transformation posthumaine qui est celle de la mutation virale. À la croisée des cauchemars darwiniens hérités de la modernité occidentalisée et du legs fantastique des croyances shintoïstes, cette obsession du corps mutant, souvent à la fois devenu surhumain et inhumain, extrêmement puissant et suprêmement douloureux, traverse des chefs-d'œuvre tels que le cycle manga *Parasite*<sup>47</sup> ou le prototype scandaleux du *Tentacle Porn Urotsuki Doji*<sup>48</sup>. Ce troisième versant, plus proche du genre de l'horreur corporelle (*body horror*) que du cyberpunk techno-fantasmagique, insiste sur la fluidité honnie

44. On pourrait aussi intégrer l'obsession du cyborg dans une robotisation plus générale, sous l'influence des formes de réification du vivant, lui-même extrêmement codifié par des techniques du corps traditionnelles. (Philip Brophy, *op. cit.*, p. 16.)

45. Takayuki Yamaguchi, *Apocalypse Zero*, Weekly Shōnen Champion, 1994-1996, 11 épisodes.

46. Il est aussi intéressant d'observer comment cette thématique est déconstruite dans la saga *Tetsuo* que j'analyse dans « Tecnópolis y ciborgs: del binomio disciplinar a la cultura cyberpunk », Antonio Dominguez Leiva et Sébastien Hubier, *Vers un nouveau comparatisme*, Dijon, RECEL, 2012, p. 131-167.

47. Hitoshi Iwaaki, *Parasyte*, Tokyo, Afternoon, 1990-1995, 10 épisodes.

48. Hideki Takayama, *Urotsuki Doji*, Japon, 1987-1994, 16 épisodes.

et combattue par le corps-armure et fuie par la désincarnation; c'est en lui que se dit de la façon la plus crue la hantise de l'abjection qui est associée aux fonctions corporelles et la panique qu'induisent leurs métamorphoses, notamment à l'âge de toutes les mutations qu'est l'adolescence<sup>49</sup>.

Proches du *Ero Goru*, qui est la variante nippone du *body horror* le plus extrême, les mutations posthumaines illustrent le Nouveau grotesque analysé par M. Dery en relation avec le dégoût du corps de la cyberculture :

The New Grotesque speaks volumes about body loathing in the age of AIDS, flesh-eating bacteria, and hemorrhagic viruses. It constitutes a deliberation on the growing irrelevance of the body in an ever more virtual world, where terminally wired technophiles regard the weak flesh with open contempt, as an evolutionary vestige that should be relegated to the backrooms of natural history museums. Countervailing the cyberpunk rhetoric of etherealization, with its rhapsodic evocations of embodied consciousness supplanted by discarnate, "downloaded" existence in computer memory, the New Grotesque confronts us with the ineluctable fact of our mortality, reminding us that (for now, at least) the politics of the late twentieth century come to ground in physical realities, not virtual ones<sup>50</sup>.

Si la désincarnation pouvait bien dire la fuite du Japon dans la post-industrialisation et la technophilie la plus agressive, et la réincarnation le retour du refoulé fasciste, il apparaît assez aisément que les mutations posthumaines renvoient au traumatisme central de Hiroshima et Nagasaki. La critique a montré comment les corps mutants qui inondent l'univers manga et anime renvoient, par

---

49. Pour une lecture plus poussée de ces aspects voir l'analyse de Urotsuki Doji que je propose dans « L'exaltation du corps supplicié dans la planète manga, de l'"épos" au sado-masochisme after-punk », dans Antonio Dominguez Leiva et Muriel Détrie, *Le Supplice oriental dans la littérature et les arts*, Dijon, Murmure, 2005.

50. Mark Dery, *The Pyrotechnic Insanitarium: American Culture on the Brink*, New York, Grove Press, 1999, p. 144.



l'analogie entre microcosme et macrocosme, à ces traumatismes collectifs. Au-delà des souvenirs nucléaires, on a pu aussi y lire une certaine peur de la « miscégénération » raciale, une réaction raciste envers l'envahisseur, mais aussi envers les « sous-asiates », tradition impérialiste enfouie et refoulée par l'Occupation qui reviendrait, de façon freudienne, dans ces fantasmes collectifs de papier et celluloïd<sup>51</sup>. Ainsi, dans son article « Magical Girls and Atomic Bomb Sperm », A. Newitz étudie les fantasmes raciaux à l'œuvre dans quantité de animes ultraviolents :

Not surprisingly, then, horror-fantasy anime tend to represent the merging of separate cultures, realms or species as socially disruptive. *Vampire Hunter* centers upon a half-vampire who battles to preserve the boundaries between the supernatural and human realms [...]. In *3x3 Eyes*, a non-human girl from Tibet eats Yakomo's soul and forces him to help her on her quest to become human, destroying those around her [...]. All "others" are monsters out to destroy human society<sup>52</sup>.

Quelles que soient leurs modalités (désincarnée, réincarnée ou mutante), forme et thème s'épousent dans le manga et l'anime autour de la poétique de la métamorphose posthumaine généralisée<sup>53</sup> :

« Becoming » is a key determining principle in animating where each frame is drawn so as to advance and be replaced

51. « Multiculturalism is connected to the US which invaded and occupied Japan after violently defeating them [...]. Horror and violation are associated with this historical period. » (Annalee Newitz, « Magical Girls and Atomic Bomb Sperm », *Film Quarterly*, University of California Press, vol. 49, n°1, 1995, p. 9.

52. *Ibid.*

53. L'anime pousse jusqu'au bout (d'aucuns diraient jusqu'à l'absurde) cette propriété métamorphosante du cinéma d'animation, comme le souligne aussi Susan Jolliffe Napier : « Part of the pleasure of watching animation is being invited into that destabilized and fluid world. Metamorphosis, known as *henshin* in Japanese, occurs frequently in, and is perhaps even omnipresent throughout, this world, affecting an enormous variety of images from landscape and the natural world to machinery and architecture. The favourite object of transformation is clearly the body, however. » (Susan J. Napier, *op. cit.*, p. 36-37.)

by that which it becomes. A fundamental realization of this as a dynamic principle (rather than a recourse to realistic representation) underpins the awe-inspiring effects powered by anime's uniquely polyrhythmic momentum<sup>54</sup>.

Transcendance et mutation sont par ailleurs des notions extensibles à tous les niveaux textuels et iconiques des mangas et des animes. La posthumanisation relie ainsi l'ordre du représenté et celui de la représentation, l'anime et le manga pouvant être dans leur ensemble conçus comme des systèmes posthumains : « If anime is a body [...] [it] is a post-human thing : neither ideal creation nor accidental mutation, but a transcendent being who has become something else<sup>55</sup> ». Et Brophy d'analyser « le corps génomique et posthumain de l'anime » selon les axes de la forme énergisée, le *momentum* calligraphique, l'aura sonore, la surface décorative et la forme mannequinée.

Mais que nous dit *in fine* cette obsession de la posthumanité qui traverse les thèmes et les formes de la culture visuelle nipponne? S. T. Brown écrit :

In the wake of *Akira*, I argue that works of Japanese visual culture dealing with posthumanism offer a defamiliarization of contemporary society and its most acute cultural anxieties and sociopolitical problems [...] in response to the mechanisms of advanced capitalism, globalization and emerging imaging and telecommunication technologies<sup>56</sup>.

La dénonciation du complexe militaro-industriel est en effet constante, en syntonie avec le mouvement cyberpunk en général (ce n'est d'ailleurs pas un hasard si William Gibson situa son *Neuromancien*, paru deux ans après le début d'*Akira*, à Chiba City dans un Japon futuriste, dominé par la Ono-Sendai Corporation, productrice des *cyberdecks*). Ainsi, dans *Ghost in the Shell*, la

---

54. Philip Brophy, *op. cit.*, p. 7.

55. *Ibid.*

56. Steven T. Brown, *op. cit.*, p. 9.

Megatech Corporation contrôle l'agence gouvernementale Section Six, tandis que les *hackers* du Chevaliers du Calcul Oriental doivent s'opposer, dans *Serial Experiments Lain*, au « techno-zaibatsu » Tachibana General Laboratories qui vise à contrôler l'économie du Réseau à travers la maîtrise du Protocole de 7<sup>e</sup> génération (cette opposition magnifie, on le sait, le Grand Récit du hackerisme lui-même, tel que présenté par le poète américain John Perry Barlow dans sa célèbre « A Declaration of the Independence of Cyberspace » écrite en réaction au Telecommunications Act de 1996<sup>57</sup>).

La Toha Heavy Industries est pour sa part à l'origine de toutes les mutations apocalyptiques présentes dans *Blame!* et *Biomega*, combinant l'asservissement techno-industriel des humains (les références iconographiques à *Métropolis*, et, par extension, aux camps de travail nazis sont constantes) avec leur manipulation techno-génétique. L'exploitation s'étend aux créatures recombinées de la posthumanité elle-même, que ce soient les + Anima de la série éponyme, les Twilights de *Gangsta*<sup>58</sup>, les Fishmen de *One Piece*<sup>59</sup> ou les Poupées de *Darker Than Black*<sup>60</sup> traitées comme pur matériel de remplacement biotech ou de manipulation sexuelle, sans oublier les cyborgs qui peuplent les taudis de *Scrapyard*, véritables déchets dont la brutale pulvérisation dans le jeu du Motorball illustre l'état d'aliénation totale des dominés du futur, revenus au pur « *panem et circenses* ».

Le devenir posthumain est, dans ce contexte, à la fois une soumission à des pouvoirs suprêmement aliénants (prolongement

57. « Governments of the Industrial World, you weary giants of flesh and steel, I come from Cyberspace, the new home of Mind. On behalf of the future, I ask you of the past to leave us alone. You are not welcome among us. You have no sovereignty where we gather. » John P. Barlow, « A Declaration on the Independence of Cyberspace », <http://editions-hache.com/essais/pdf/barlow1.pdf> (28 avril 2014).

58. Koshske, *Gangsta*, San Francisco, Viz Media, 2014, 4 volumes.

59. Eiichiro Oda, *One Piece*, Tokyo, Weekly Shōnen Jump, 1997-2014, 75 volumes.

60. Tensai Okamura, *Darker Than Black*, Japon, 2007, 25 épisodes.

fantasmatique de la réification du prolétariat selon le schéma marxiste) et une tentative de résistance par un Devenir-Autre :

Becoming-other is the strategy most often pursued in Japanese posthuman visual culture as a line of flight away from abstract machines and their mechanisms of classification, normalization, commodification and control. Becoming-other denaturalizes the socially constructed body and resists the classifications and categories to which it is subjected by the abstract machines of society. [...] [It] is either visualized quite literally in the form of a mutating body that resists the social classifications and categories to which it is subjected by pushing the boundaries of the body itself into nonhuman monstrosity (*Akira*, *Tetsuo*), or such becoming-other manifests itself in terms of split, multiplied, or distributed subjectivities (*Ghost in the Shell 2*, *Kairo*, *Avalon*, *Serial Experiments Lain*)<sup>61</sup>.

Mais n'est-ce pas là un symptôme de « l'intolérance à soi-même » diagnostiquée par Jean-Michel Besnier ? :

On a déjà suggéré qu'il y avait, derrière ce consentement à la superficialité tellement favorable à l'emprise sur nous des techniques, l'aveu d'une impuissance, quelque chose comme le désolant constat d'une mésestime de soi. C'est là sans doute qu'achoppe la Modernité : il faut désormais se fuir ou bien mourir et laisser la place<sup>62</sup>?

D'où, alors, la mauvaise conscience qui se dit dans le chemin douloureux vers la posthumanité mis en scène par les mangas et les animes, expliquant la haine qui sous-tend ce qu'Anne Allison désigne comme une « cyberviolence » :

Within violent entertainment characterized by a prominence of attacks, shootings, ruptured body-parts and hyper-weapons is a sub-set in which the explosiveness of

---

61. Steven T. Brown, *op. cit.*, p. 182.

62. Jean-Michel Besnier, *Demain les posthumains : le futur a-t-il besoin de nous?*, Paris, Fayard, 2010, cité dans Jean-François Chassay [dir.], *L'imaginaire de l'être artificiel*, Presses de l'Université du Québec, 2010, p. 92.

violence is coupled with [...] the making and remaking of a new kind of subject — the cyborg<sup>63</sup>.

L'obsession de la déshumanisation vient inévitablement avec les nouveaux pouvoirs du posthumain, du Al de *Full Metal Alchemist* à Shinichi Izumi, le héros contaminé de *Parasite*. Fait symptomatique, ce qui tient lieu de Cogito pour eux comme pour le restant de la posthumanité nipponne est leur capacité à pleurer : « je pleure, donc je suis encore humain » est l'axiome doloriste (et si étonnamment proche de l'anthropologie baroque d'Occident) qui fait de ces fables des véritables élégies pour une humanité défunte. Et, partant, le parfait emblème d'une « société profondément mal à l'aise avec son passé, son présent et son futur<sup>64</sup> ».

Toutefois, nous ne devons pas oublier les limites d'un regard ethnocentrique qui jugerait ces créations venues d'un autre monde avec des catégories anthropologiques purement occidentales. La défamiliarisation profonde distillée par les animes et les mangas sont là pour nous le rappeler, insistant, notamment, sur un des traits culturels essentiellement nippons qui détermine la violence représentée : le code du *seushinshugi*, la purification à travers la souffrance physique, qui régit la plupart des transformations posthumaines évoquées jusqu'ici ainsi que la logique sacrificielle qui souvent s'y incarne (l'on peut citer, parmi quantité d'exemples, Kaoru, l'Ange du libre-arbitre dans *Evangelion*, ou le jeune Fudo Akira qui se fond avec le démon Amon pour libérer l'humanité du fléau des congénères de ce dernier dans *Devilman*). Il y aurait encore beaucoup à dire sur l'influence du shintoïsme, convoqué à juste titre par Brophy dans son analyse de la posthumanité qui

63. Anne Allison, « Cyborg Violence : Bursting Borders and Bodies with Queer Machines », *Cultural Anthropology*, vol. 16, n° 2, 2001, p. 241 : « Created themselves out of body-parts from dead human beings; these cyborgs undergo constant attack and continual reconstruction [...]. Destruction then is linked to identity construction as cyborgs not only produce violence but are produced themselves out of violent acts » (Anne Allison, *op. cit.*, p. 239).

64. Susan J. Napier, *op. cit.*, p. XVI.

caractérise l'anime<sup>65</sup>, ou encore l'héritage bouddhiste (notamment en ce qui concerne la réincarnation des *kami*), qui problématisent les notions du posthumain au sens où peuvent l'entendre les héritiers de l'humanisme occidental.

Cette complexité des codes culturels en présence, alliée à une fertile originalité nourrie des talents visionnaires de plusieurs *mangakas* et animateurs de génie, a réussi à placer les créations nippones à l'avant-garde de la science-fiction contemporaine, érigée en correctif critique du processus de posthumanisation. La richesse de ces univers patiemment édifiés (l'ampleur des fictions, que ce soit dans les mangas ou dans les séries animées, dépassant de loin les limites narratives allouées aux genres équivalents occidentaux) en témoigne, ne pouvant se réduire à la simple technophobie (aussi troublante et pertinente soit-elle) qui caractérise une certaine vision occidentale étudiée par Daniel Dinello<sup>66</sup>. La SF nippone fonctionne alors, par son ambivalence même, comme un puissant contre-discours qui, à la fois, met en lumière la progression de la condition posthumaine et désigne les contradictions inhérentes au système de biopouvoir qui en est l'agent principal; les œuvres les plus ambitieuses réussissent ainsi, parfois jusque dans leur incohérence même, à dépasser la rhétorique transhumaniste qui se veut l'exaltation du processus posthumanisateur et les réflexes phobiques des vieux humanistes en nous qui en voudraient la simple éviction.

---

65. Philip Brophy, *op. cit.*, p. 9-10.

66. « Science fiction shows the transformation into the posthuman as the horrific harbinger of the long twilight and decline of the human species. In its obsession with mad scientists, rampaging robots, killer clones, cutthroat cyborgs, human hating androids, satanic supercomputers, flesh-eating viruses, and genetically mutated monsters, science fiction expresses a technophobic fear of losing our human identity, our freedom, our emotions, our values, and our lives to machines. Like a virus, technology autonomously insinuates itself into human life and, to ensure its survival and dominance, malignantly manipulates the minds and behavior of humans. » D'où la stratégie oppositionnelle du genre et « the dramatic conflict between the techno-utopia promised by real-world scientists and the techno-dystopia predicted by science fiction. Such technophobic science fiction serves as a warning for the future, countering cyber-hype and reflecting the real world of weaponized, religiously rationalized, and profit-fueled technology ». (Daniel Dinello, *Technophobia!: Science Fiction Visions of Posthuman Technology*, Austin, University of Texas Press, 2006, p. 2.)