

De Susanoo à Astro Boy :

Echos mythiques des héros de l'ère nucléaire

Julien Bernardi-Morel

Durant les années qui suivirent la fin de la seconde guerre mondiale, les travaux des dessinateurs américains et japonais reflétèrent et aidèrent leur culture populaire respective à prendre forme. Du fait de sa combinaison d'images et de textes, le manga et la bande dessinée représentaient alors des media pouvant rivaliser avec la radio, le cinéma et éventuellement la télévision. Durant un quart de siècle, juste après la guerre, ils allaient atteindre un nombre incalculable de lecteurs. Ces histoires souvent faciles d'accès permirent aux lecteurs de rêver au fil des pages mais aussi de découvrir de nouveaux héros qui marqueraient des générations.

Pendant des années, les artistes américains et japonais produisirent une très grande variété d'histoires reliées à l'énergie atomique dans la plupart desquelles des super-héros combattaient des personnages maléfiques hauts en couleur. Ces héros allaient aussi expérimenter la douleur, la souffrance, la tragédie et éventuellement avoir à assumer leur propre responsabilité. Même si l'industrie de la bande dessinée jouait un rôle différent dans ces deux sociétés, les dessinateurs d'après-guerre usèrent un bon nombre de plumes et d'encre afin de pouvoir saisir les promesses et les périls créés par les débuts de l'ère nucléaire¹. Nous verrons surtout que ces nouveaux héros de bande-dessinée prennent leur origine bien au-delà des bombardements de Hiroshima et Nagasaki. C'est en effet à travers l'étude d'un des premiers mythes des chroniques du Japon ancien que nous pourrions véritablement comprendre l'essence même de ces héros et créatures extraordinaires nés des radiations nucléaires.

Susanoo, le premier héros japonais :

Ce Dieu guerrier du panthéon shintô qui comme Yoshida Atsuhiko et Georges Dumézil l'ont démontré²,

1) Voir GRAVETT Paul, 2004, *Manga : sixty years of Japanese comics* (*Manga : 60 ans de bande-dessinée japonaise*), London; New York, Laurence King, 176 pages

2) YOSHIDA Atsuhiko 吉田敦彦, *La mythologie japonaise : Essai d'interprétation structurale* in *Revue de l'histoire des religions*, tome 160, vol. n°1, 1961, Paris, Annales du Musée Guimet, 20 pages, III, pp. 227-29.

Voir aussi, DUMEZIL Georges, 1969, *Heur et malheur du guerrier : aspects mythiques de la fonction guerrière chez les indo-européens*, Paris, Presses Universitaires de France, 148 pages.

partage des traits communs avec de nombreuses autres divinités et héros tels que Indra³, Thor⁴, Hercules⁵, Cùchulainn⁶ et Batraz⁷ est né du nez du dieu primordial Izanagi-no-mikoto⁸. Susanoo est le frère de la déesse souveraine Amaterasu-ô-mikami née, elle, de l'oeil gauche de son père et reflétant la « première fonction » de Dumézil soit le maintien de l'ordre social et cosmique⁹. A l'inverse de sa sœur, Susanoo est un dieu qu'on pourrait considérer comme rebelle, en particulier durant sa « jeunesse » qui le place comme la plus récalcitrante des divinités indo-européennes de la guerre citées plus hauts. Doué d'un grand courage et de capacités physiques extraordinaires, Susanoo commet néanmoins des outrages à l'ordre divin en particulier celui de lancer la carcasse d'un cheval à l'intérieur du palais de tissage d'Amaterasu¹⁰ ce qui lui vaut d'être banni du royaume des cieux.

Selon le *Kojiki* et de façon quasi-identique dans le *Nihonshoki*¹¹, Susanoo arrive alors en terre d'Izumo non loin de la rivière *Hi* dans un endroit appelé *Tori-kami*. Voyant des baguettes de bois flotter sur l'eau, il en déduit que l'amont de la rivière doit être habité et décide donc de s'y rendre. Peu après, le dieu exilé rencontre sur son chemin un vieux couple accompagné d'une jeune fille, tous trois en larmes. Susanoo se présente donc à eux et leur demande la raison de leur tristesse. Le vieil homme lui apprend alors que sa fille, Kushinada-hime¹², la dernière de ses huit filles, va être elle-aussi jetée en pâture au féroce dragon à huit-têtes Yamata-no-Orochi. Epris aussitôt de la jeune-fille, Susanoo demande sa main et se prépare à occire la créature.

Transformant Kushinada-hime en peigne, le dieu guerrier demande au couple de distiller du vin dans huit grands tonneaux et de les présenter derrières huit portes jointes par une barrière de bois. A son arrivée, la créature ne trouvant pas de victime à dévorer se tourne alors vers l'installation et commence à boire dans chacun des tonneaux. Assoupi par les effets de l'alcool, Susanoo en profite et tranche les huit têtes du dragon. La créature démembrée, la divinité découvre dans sa queue l'épée *kusanagi no tsurugi*¹³ qui deviendra plus tard un des trois régalia du pouvoir impérial japonais¹⁴.

3) Roi des dieux et Seigneur du Ciel dans la mythologie védique de l'Inde ancienne. Il est originellement issu du dieu indo-européen de la guerre et de l'orage.

4) Dieu du tonnerre dans la mythologie nordique. Il est l'un des dieux principaux du panthéon, et fut vénéré dans l'ensemble du monde germanique.

5) De son premier nom Alcide, fils de Zeus et d'Alcmène, est l'un des héros les plus vénérés de la Grèce antique. La mythologie grecque lui prête un très grand nombre d'aventures qui le voient voyager à travers le monde connu des Doriens puis dans toute la Méditerranée, à partir de l'expansion de la grande Grèce, jusqu'aux Enfers.

6) Héros de la mythologie celtique irlandaise, fils de Lug le polytechnicien, dieu suprême du panthéon celtique et de Eithne la mère de tous les dieux, symbole de la maternité.

7) Fils de Xæmyc et héros de la mythologie ossète et d'autres mythologies du Caucase.

8) CHAMBERLAIN Basil Hall, (1936) 1982, *The Kojiki : records of ancient matters* (Kojiki : Recueil des choses anciennes), Rutland, Vt., C.E. Tuttle Co., 445 pages, Tome 1, Chapitre XI, ligne 24.

9) *La mythologie japonaise : Essai d'interprétation structurale* in Revue de l'histoire des religions, tome 160, vol. n°1, YOSHIDA Atsuhiko 吉田敦彦, pp. 60-66

10) CHAMBERLAIN Basil Hall, *The Kojiki : records of ancient matters*, Tome 1, Chapitre 16, ligne 7.

11) ASTON W. G., 1972, *Nihongi : Chronicles of Japan from the Earliest Times to A.D. 697* (Nihongi : Chroniques du Japon des temps anciens à 697 av. J.C.), Rutland, C.E. Tuttle Co., 407 pages

12) 奇稲田姫

13) 草薙の剣

14) CHAMBERLAIN Basil Hall, *The Kojiki : records of ancient matters*, Tome 1, 19, ligne 16.

Cette histoire, souvent sous-estimée, fut l'objet de nombreuses interprétations. Dans sa propre traduction des chroniques, Nobutsuna Saigō, suggérait que cette histoire représentait la conquête de la nature par l'homme à travers l'usage du fer¹⁵. C'est l'interprétation de l'exécution de Yamata-no-orochi par Susanoo comme un acte d'expiation qui sera surtout mis en exergue dans cette étude : en tuant le monstre la divinité se lave de ses péchés passés et peut ainsi aspirer à revenir dans le royaume des cieux et être pardonné¹⁶. Quelques soient ces interprétations et les divergences qui les séparent, elles démontrent avant tout, le caractère héroïque de ce Dieu. En effet, Susanoo né Dieu, se voit exilé sur Terre du fait de ses méfaits. Ce passage du niveau céleste au niveau terrestre pourrait être donc être clairement vu comme le passage de Susanoo de l'état de Dieu à celui d'humain, un état lui permettant d'assumer le rôle de héros. Ainsi, le personnage de Susanoo va représenter dans l'imaginaire japonais, une clé de voûte, un point de départ des futures représentations héroïques que va connaître le pays. Que ce soit à travers la littérature médiévale et l'*otogi-zōshi*¹⁷ ou même le personnage de Kashima-no-kami affrontant un poisson chat géant faisant trembler l'archipel¹⁸. Le personnage de Susanoo mais aussi la figure du monstre et leur face à face vont résonner si intensément qu'ils parviendront à toucher l'imaginaire du Japon contemporain, inspirant ainsi un très grand nombre de nouveaux héros tout au long de son histoire.

Après la bombe : la naissance du héros de manga japonais moderne :

Né aux Etats-Unis durant la grande dépression d'une fusion entre les encarts de bande-dessinée ou *strip* de la presse quotidienne (1890) et l'univers dramatique des *Pulp Fiction* (1920-1930), la bande-dessinée vécut une renaissance en 1938 lorsque deux adolescents de Cleveland, Jerry Siegal et Joe Schuster, créèrent *Superman*.

Au moment de l'attaque de Pearl Harbor, le *comic book* américain était dominé par de nombreux personnages hauts en couleur tels que *Man of Steel*, *Batman*, *Submariner*, *Torch*, *Plastic Man* et *Wonder Woman*. A chaque parution, ces héros affrontaient des ennemis toujours plus impitoyables avec une régularité d'horloge¹⁹. Durant la seconde guerre mondiale, les écrivains et artistes créèrent également plus de soixante « Héros patriotes » baptisés *The Flag*, *The Shield*, *Miss Victory* *Liberty Bell* et *Captain*

15) Ô no Yasumaro 太安万侶 et SAIGÔ Nobutsuna 西郷信綱 (Trad.), 1947, *古事記 Kojiki* (Chroniques des choses anciennes), Tokyo, 日本評論社 Nihon Hyoronsha, 294 pages.

16) PHILIPPI Donald L., 1969, *Kojiki* (Chroniques des choses anciennes), Princeton, Princeton University Press, 655 pages.

Dans sa traduction, l'auteur précise que lors de son exil, les divinités célestes lui demandent de couper sa barbe, et d'arracher ses ongles de mains et de pieds (*Kojiki* 1-17-25) Cet acte étant spécifiquement considéré comme un « exorcisme ». Il est donc possible de considérer que ses péchés ont sans doute étaient lavés avant sa descente sur terre.

17) 御伽草子-Groupe d'approximativement 350 récits japonais écrits principalement durant la période Muromachi (1392-1573). Ces courtes histoires illustrées, dont les auteurs restent inconnus, forment ensemble l'un des genres littéraires les plus représentatifs du Japon médiéval.

18) Pour plus de détails à ce sujet voir, BERNARDI-MOREL Julien, 2012, *Cataclysmes et pouvoir politique dans l'imaginaire au Japon : l'exemple des namazu-e du séisme de l'ère Ansei (1855)* in Ebisu, Etudes japonaises n°47 : Catastrophes du 11 mars 2011, désastre de Fukushima : fractures et émergences, pp 86-98.

19) WRIGHT Nicky et KUBERT Joe, 2000, *The Classic Era of American Comics* (L'ère des classiques de la bande dessinée américaine), Lincolnwood, Contemporary Books, 230 pages

America en particulier qui joua un rôle d'icône pour toute une génération²⁰.

Le largage de la bombe atomique créa de monumentales divergences historiques d'énormes différences de point de vue. En effet, bon nombre d'historiens américains tels que Laura Hein, Mark Selden, John W. Dower et Timothy Moy ont observé que les versions américaines et japonaises du Projet Manhattan²¹ étaient diamétralement différentes. Du côté des Etats-Unis, l'histoire reflétait le triomphe des alliés sur des obstacles quasi-insurmontables et se terminait sur l'ouverture des soutes de largage des deux B-29 *Enola Gay* et *Bock's car* sur les villes d'Hiroshima et Nagasaki. Du côté du Japon toutefois, c'était souvent là que l'histoire commençait²². Comme il a été observé il y a peu, les horreurs d'Hiroshima ont formé l'image prédominante d'une « mémoire collective du Japon d'après-guerre [...] »²³, car durant de nombreuses années, une majorité de japonais se voyaient avant tout comme des « victimes » d'une agression injustifiée.

Concernant l'énergie atomique a proprement parler, même les super-héros américains les plus connus tels que *Superman*, *Wonder Woman* et les personnages des éditions Marvel découvrirent très rapidement que cette puissance dépassait leurs propres pouvoirs donnant parfois des scénarios dramatiques²⁴. Du côté des artistes de *manga*, on approcha l'ère atomique sous une toute autre perspective. En effet, même si la bande-dessinée trouva ses origines autour des années 20, le manga tel que nous le connaissons ne fit son apparition que durant l'occupation américaine²⁵. Durant l'automne 1945, la jeunesse japonaise qui

20) NOLAN Michelle, 1997, *Patriotic Heroes : The Red, White and Blue of WWII* (Les héros patriotes : le rouge, blanc et bleu de la seconde guerre mondiale) in Comic book marketplace - June 1997, pp. 13-18.

BEEK John, *ibid. National Comics : The Most Patriotic Titles of Them All* (Les bandes-dessinées nationales : les plus patriotiques de toutes) in

21) Nom de code du projet de recherche mené par les États-Unis avec la participation du Royaume-Uni et du Canada qui produisit la première bombe atomique durant la Seconde Guerre mondiale.

22) HEIN Laura Elizabeth et SELDEN Mark, 1997, *Living with the bomb American and Japanese cultural conflicts in the Nuclear Age (Vivre avec la bombe : Conflits culturels des Etats-Unis et du Japon durant l'ère nucléaire)* Armonk, N.Y., M.E. Sharpe, 300 pages

23) SERAPHIM Franziska, 2002, *Atomic Bombings* (Bombardements atomiques) in Encyclopedia of contemporary Japanese culture, , page 32.

24) Dans l'édition d'octobre 1946 de *Action 101*, Superman était forcé d'ingérer une drogue qui le rendit temporairement fou (tout cela pour sauver Lois Lane). Dans cet état second, il traversa par accident un nuage atomique causé par les essais nucléaires de l'archipel des îles Bikini, ce qui le ramena à son état normal. Dans les versions filmées ou radiodiffusées, Superman affrontaient un méchant appelé Atom Man et sa vulnérabilité à la kryptonite résonnait alors dans l'esprit du public comme « radioactivité ».

Action 101 in Octobre 1946, National Periodical Publications / Detective Comics,

En 1947, *Captain Marvel Jr.* Affronte un homme qui a volé un engin atomique de la taille d'une boîte à chaussures et menace de la faire exploser au-dessus d'une ville à moins qu'on ne lui verse dix millions de dollars. Captain Marvel Jr. arrive à détourner l'avion du méchant dans un brouillard épais et à larguer la bombe dans l'océan, même si les dessinateurs illustrèrent l'incident par un gigantesque champignon atomique, le Monde demeura hors de danger pour un nouvel épisode.

Captain Marvel Jr. in Captain Marvel Jr., Septembre 1947, Buffalo, Fawcett Publications, Vol. 53

25) Il apparaît également évident que les racines de cette littérature soient ancrées profondément dans l'Histoire du Japon connue pour la richesse de ses productions picturales tels que ses rouleaux e-maki et ses estampes *ukiyo-e* par les maîtres du genre Hokusai et Hiroshige²⁵. Souvent décrit comme un medium de loisir mais aussi un moyen de diffusion extrêmement large de valeurs. Ainsi, certain spécialiste tel que Frederik Schodt ont avancé qu'il était impossible d'espérer comprendre la culture contemporaine japonais sans étudier le rôle qu'y a joué le *manga* car ce type de littérature représente dorénavant 40% des ventes au Japon.

avait été nourrie uniquement de propagande nationaliste pendant les conflits se retrouvait dans un besoin désespéré de divertissement. A l'époque, plus de dix mille conteurs itinérants passaient de villages en villages et diffusaient leurs histoires et les *comic* américains firent leur apparition en même temps que les soldats de l'occupation.

Tezuka Osamu (1928-1989) que l'on peut considérer comme le principal créateur de l'industrie du *manga* produit des œuvres en lien direct avec sa propre expérience de la guerre. Abandonnant sa carrière médicale pour s'adonner entièrement au dessin, il explora les différents thèmes de la bombe dans son manga *Metropolis* (1949) dans lequel le docteur Lorton crée un super-héros androgyne, Michi, qui persuadé d'être humain, tente de retrouver ses parents. Lorsque Michi apprend qu'il a été artificiellement créé et n'a pas de parents biologiques, il rentre dans une rage de désespoir tel qu'il est sur le point de détruire la cité de Metropolis mais au dernier moment il perd ses pouvoirs et s'autodétruit. Le manga se termine par le message suivant : « Michi n'est plus. La création de la vie par l'utilisation des technologies modernes n'a fait que menacer notre société. La technologie pourrait un jour sortir de notre contrôle et être utilisée contre l'humanité. »²⁶

Metropolis fut suivi par *Next World*²⁷ (1951), la réponse de Tezuka à la guerre froide qui faisait rage entre les Etats-Unis (Les Etats Alliés d'Améristar, dans le manga) et l'Union Soviétique (l'Union d'Uran). Dans ce récit, le docteur Yamadano, un physicien, découvre une minuscule créature baptisée Rococo sur l'île de Ferâche-Val où les Etats Alliés d'Améristar ont conduit des essais de bombe à Hydrogène. La créature est un « Fumoon », une espèce mutante d'origine humaine résultant des radiations provoquées par les explosions nucléaires déclenchées sur la planète. Le docteur Yamadano pensant que la faune et la flore terrestre subira les mêmes transformations il tente alors de présenter le problème durant une commission internationale sur l'énergie atomique sans succès. Finalement, les deux superpuissances finissent par se déclarer la guerre et un gigantesque nuage de gaz noir menace d'engloutir la Terre. Alors que le conflit fait rage, un Fumoon, Noah tente de sauver un maximum d'espèces terrestres dont les humains, en les transportant vers une autre planète en vaisseau spatial. Soudain, les deux nations ennemies, réalisant qu'aucun des deux camps ne pourra sortir vainqueur, ratifient un traité de paix. Le nuage menaçant se transforme alors miraculeusement en oxygène sauvant la Terre in extremis. Le Manga se conclue par un message du docteur Yamadano : « Comme nous l'avons fait avec les singes, un jour, c'est une civilisation supérieure à la notre qui nous asservira. C'est la loi de la Nature. Si nous souhaitons alors coexister avec elle, nous devons arrêter de nous battre les uns contre les autres. »²⁸

En 1951, Tezuka crée le plus populaire et durable héros de manga du Japon d'après-guerre *Mighty Atom*

SCHODT Frederik L., 1999, *Dreamland Japan : writings on modern manga* (Japon, pays des rêves : traité sur le manga moderne), Berkeley, Stone Bridge Press, 360 pages.

26) TEZUKA Osamu 手塚治虫, 2001 (1949), *メトロポリス Metropolis* Tokyo, 角川書店 Kadokawa Shoten, p. 160.

27) TEZUKA Osamu 手塚治虫, 2010 (1951), *来るべき世界 Next World* (Le Monde à venir), Tokyo, Shogakkan Hatsubai 小学館発売, 2 volumes.

28) Ibid. page 149.

connu plus tard sous le nom d'*Astro Boy*²⁹. D'abord baptisé *L'ambassadeur Atom*³⁰, la bande-dessinée fut publiée sous forme de série dans le magazine populaire destiné aux jeunes garçons *shonen* en avril 1951 et ce jusqu'en mars de l'année suivante. Selon le critique Eiji Otsuka, le terme « ambassadeur » faisait référence au traité de paix et à l'alliance militaire signés entre le Japon et les Etats-Unis, l'ambassadeur Atom étant un produit de ce développement sociopolitique³¹.

Ambassadeur Atom prit le nom d'*Astro Boy* en 1952 et fut diffusé dix ans plus tard sous forme d'*anime* à la télévision américaine. Clairement modelé sur le personnage de Mickey Mouse, Astro Boy est un robot animé par l'énergie nucléaire possédant des supers-pouvoirs : une mitraillette dans la hanche, la capacité de voler, une force équivalente à 100 000 chevaux fiscaux, une vue et une ouïe surhumaine ainsi que la capacité de savoir si les intentions des gens sont bonnes ou mauvaises³². Cependant, à l'opposé des autres créatures artificielles Astro Boy est animé de sentiments humains, à l'instar des autres personnages de Tezuka (extraterrestres, robots, tribus aborigènes...) animés eux-aussi par cette compassion pour autrui. On voit donc un motif clair s'installer dans l'œuvre du dessinateur : la coexistence pacifique et les dangers de l'abus des technologies modernes. Dans l'univers de Tezuka, alors qu'ils expérimentent souffrance, tristesse, peur et même remords, les robots tel qu'Astro Boy sont souvent plus humains que les humains eux-mêmes. Ces derniers sont d'ailleurs souvent la cause de tous les problèmes rencontrés au fil des volumes et les robots qui viennent à attaquer l'espèce humaine sont souvent forcés par les circonstances³³.

Dans ses *Notes d'Hiroshima*, Kenzaburo Oe soulignant que la course à l'armement nucléaire n'aura sans doute jamais de fin parle de « solutions décentes et humaines pour contribuer à la guérison et la réconciliation des peuples³⁴ ». Ce thème de la réconciliation est sous-jacent de nombreuses aventures d'Astro. Alors que la plupart des super-héros américains envoyaient les méchants en prison, Astro lui, offrait une alternative à l'incarcération. Il semble chercher une alternative à tous les conflits qu'ils soient entre humains et animaux ou robots. Durant les premiers épisodes de la série, Astro lui-même esclave tente alors de persuader les humains de ne pas faire subir le même sort à d'autres robots (peut-être est-

29) TEZUKA Osamu 手塚治虫, 1928 - 1989, 鉄腕アトム *Tetsuwan Atomu* (Astro Boy), Tokyo, 講談社 Kodansha, 19 volumes

30) *Atomu taishi* (l'ambassadeur Atom).

31) Dans un de ses épisodes, les « extraterrestres » (les Etats-Unis ?) qui visitent notre planète (le Japon) ne sont pas considérés comme des « ennemis » mais comme des entités physiques proches des êtres humains. Ainsi Atom est l'ambassadeur de la paix et de la bienveillance entre les deux nations.

OTSUKA Eiji 大塚英志 2003, アトムの命題 : 手塚治虫と戦後まんがの主題 *Atomu no meidai : Tezuka Osamu to sengo manga no shudai* (La proposition d'Atom : Tezuka Osamu et le manga d'après-guerre), Tokyo, 徳間書店 Tokuma Shoten, 270 pages.

Voir aussi, GILL Tom, 1998, *Transformational Magic : Some Japanese Super-Heroes and Monsters in The Worlds of Japanese Popular Culture : Gender, Shifting Boundaries and Global Cultures*, Cambridge University Press, pp 33-35.

32) TEZUKA Osamu 手塚治虫, 鉄腕アトムの出生 *Tetsuwan atomu no shusshou* (La naissance d'Astro Boy) in 鉄腕アトム *Tetsuwan Atomu* (Astro, le petit robot), 1952 (2002), Tokyo, 講談社漫画文庫 Kôdansha Manga Bunko, 12 volumes.

33) TEZUKA Osamu 手塚治虫, 鉄腕アトム *Tetsuwan Atomu*.

34) OE Kenzaburo 大江健三郎, 1996, ヒロシマ・ノート *Hiroshima Noto* (Notes de Hiroshima), Paris, Gallimard, 230 pages

ce là une référence aux autres nations qui regardaient de haut le Japon défait). « Citoyens robots », dit un personnage à ses compatriotes humains, « [...] nous ne pouvons pas vivre sans vous [...] mais vous non plus ne pouvez vivre sans nous³⁵. » Il apparaît donc clairement que les souffrances causées par les bombes poussèrent des artistes comme Tezuka à chercher des modèles de réconciliation mais aussi à se soucier de la sur dépendance à la science.

Il apparaît donc clairement que dans les différentes œuvres nées des retombées de la bombe atomique au Japon et citées plus haut, il existe indéniablement un écho au mythe héroïque de Susanoo. En effet, chacun des personnages principaux étudiés précédemment : extra-terrestres, robots ou créature androgyne et donc foncièrement « inhumains » sont ici humanisés par leur sacrifice ou leur abnégation. Néanmoins, ils font aussi souvent face à des catastrophes, des cataclysmes créés par les humains. Ainsi, ces héros à la fois humain et inhumain venant à la rescousse de l'humanité, occupent donc un rôle ambivalent faisant indubitablement écho une nouvelle fois au personnage de Susanoo, à mi-chemin entre les Dieux et les Hommes.

Les héros de la culture *hibakusha*³⁶ :

De 1945 à 1970, peu de créateurs américains et japonais se posèrent la question de la responsabilité de l'usage de la bombe atomique sur Hiroshima et Nagasaki. Le silence des américains étant évident, il n'en reste pas moins que celui des japonais est plus difficile à expliquer. Dans *Les cloches de Nagasaki*, le physicien de confession catholique Nagai Takashi suggérait que la bombe devait être considérée comme la divine providence et les pertes humaines comme des sacrifices offerts à Dieu afin de laver les péchés de l'humanité³⁷. Sans doute plus inspiré de la pensée bouddhiste que de la perspective chrétienne, le film *Les enfants d'Hiroshima* (1952) partageait pour la première fois dans le cinéma d'après-guerre le même point de vue en montrant des images emplies de tristesse élégiaque³⁸. Dans ce long-métrage aucun poing levé ou accusation directe, la tristesse et la colère des victimes y semblent intériorisées. En refusant strictement d'être politisé, le cinéma des *hibakusha* trouva son succès en faisant appel aux sentiments populaires des japonais qui se sentaient victimes sans forcément accuser un responsable en particulier. Il permit également d'identifier clairement les villes d'Hiroshima et Nagasaki comme des symboles de paix³⁹, les questions de comment la tragédie s'est produite et qui doit être blâmé étant visibles par leur

35) TEZUKA Osamu 手塚治虫 デッドクロス殿下 Reddokurosu tenga (Sa Majesté Redcross) in 鉄腕アトム Testuwan Atomu (Astro, le petit robot), 1960, Tokyo, 講談社漫画文庫 Kôdansha Manga Bunko, Vol. 12

36) 被爆者 désignant les victimes des bombes atomiques de Hiroshima et Nagasaki.

37) NAGAI Takashi 永井隆, 1953, 長崎の鐘 *Nagasaki no kane* (Les cloches de Nagasaki : Journal d'une victime de la bombe atomique), Paris, Casterman, 198 pages.

Voir aussi, FUKUMA Yoshiaki 福岡良明, 2006, 「反戦」のメディア史 : 戦後日本における世論と輿論の拮抗 "*Hansen" no media-shi : sengo Nihon ni okeru seron to yoron no kikko* (Histoire des média anti-guerre : conflit entre sentiments populaires et opinion publique dans le Japon d'après-guerre), Kyoto, 世界思想社 Sekai Shisoshu, 386 pages.

38) 原爆の子 *Genbaku no ko* (Les enfants de la bombe), de SHINDO Kaneto 新藤兼人, 1952, Tokyo, アスミック・エース エンタテインメント Asumikku Esu Entertainment, 96 min.

Voir aussi, SHINDO Kaneto 新藤兼人, 2005, 原爆を撮る *Genbaku o toru* (Filmer la bombe), Tokyo, 新日本出版社 Shin Nihon Shuppansha, 283 pages.

39) FUKUMA Yoshiaki 福岡良明, 「反戦」のメディア史 : 戦後日本における世論と輿論の拮抗 "*Hansen" no media-*

absence⁴⁰.

Gen d'Hiroshima diffère en de nombreux points des films *hibakusha* ou des mangas traitant du même sujet. Alors que dans la plupart de ces fameux long-métrages ce sont les femmes qui souffrent et endurent, dans la bande-dessinée de Kanazawa ce sont les hommes qui sont mis en avant. Ainsi, *Sous la pluie noire* et *The Face of Jizo*⁴¹, écrits par des hommes, mettaient en scène des femmes. Le roman *Yume-chiyo nikki*⁴², lui aussi, traite de la lente agonie d'une femme irradiée ; enfin, *Les enfants d'Hiroshima*⁴³ a pour personnage principale une enseignante⁴⁴. *Gen d'Hiroshima* est essentiellement une histoire entre père et fils écrit par un homme, en effet, le ton est donné lorsque Daikichi, le père de Gen attire l'attention de son fils sur le fait que « le blé mûri peu importe le nombre de fois qu'on le piétine » et encourage son fils à grandir et mûrir comme le blé⁴⁵. Les messages du père apparaissent en effet comme des « flashback » aux moments critiques et à chaque fois Gen semble les prendre à cœur. L'opinion de Nakazawa par rapport à la guerre fut certainement façonné par son propre père, le dessinateur se rappela d'ailleurs un jour d'une phrase de celui-ci : « la guerre n'a pas de sens, le Japon va perdre assurément, mais c'est sans doute seulement à ce moment-là que le pays ira mieux⁴⁶ ».

Alors que de nombreuses histoires se focalisaient sur la vie des survivants pendant la période de l'après-guerre, *Gen* fournissait un autre point de vue. Ainsi, le sujets très souvent tabou étaient ici mis en exergue, de la liberté de pensée et d'expression avant et pendant la guerre au fait que certaines victimes de la bombe étaient souvent discriminées, abandonnées par leur propre famille et les orphelins de la guerre adoptés malgré eux par le crime organisé. Traitant du chaos et de la confusion du Japon d'après-guerre, l'œuvre de Nakazawa traite aussi du traitement des résidents coréens pendant cette période difficile, ainsi le personnage de M. Pak, le voisin de Gen, est décrit comme un personnage très sympathique, qui restera malgré tout auprès du personnage principal et de sa famille jusqu'à la fin.

shi : sengo Nihon ni okeru seron to yoron no kikko, p. 236.

40) RICHIE Donald, sous la direction de BRODERICK, Mick, *Mono no aware : Hiroshima in Cinema* (La douce mélancolie des choses : Hiroshima au cinéma) in *Hibakusha Cinema : Hiroshima, Nagasaki, and the Nuclear Image in Japanese Film* (Le cinéma hibakusha : Hiroshima, Nagasaki et l'image du nucléaire dans le film japonais), 1996.

41) INOUE Hisashi 井上ひさし, 1998, *父と暮せば Chichi to kuraseba* (Si mon père vivait), Tokyo, 新潮社 Shinchosha, 126 pages.

42) HAYASAKA Akira 早坂暁, 1987, *夢千代日記 Yume-chiyo nikki* (Le journal des mille rêves), Tokyo, 新潮社 Shinchosha, 465 pages.

43) 原爆の子 Genbaku no ko (Les enfants de la bombe), de SHINDO Kaneto 新藤兼人, 1952.

44) OMOTE Tomoyuki 表智之, YOSHIMURA Kazuma 吉村和真 et FUKUMA Yoshiaki 福岡良明, *Gen's Place in the History of Comics* (La place de "Gen d'Hiroshima" dans l'histoire du Manga) in 「はだしのゲン」がいた風景 : マンガ・戦争・記憶 "Hadashi no Gen" ga ita fukei : manga, senso, kioku ("Gen d'Hiroshima" et sa place dans la société : manga, guerre et mémoire), 2006, Matsudo, 梓出版社 Azusa Shuppansha, 303 pages, p. 61

Voir aussi, NAKAZAWA Keiji 中沢啓治 et SPIEGELMAN Art, 2004, *Barefoot Gen : A Cartoon Story of Hiroshima* (Gen d'Hiroshima : L'histoire du bombardement en bande-dessinée), San Francisco, Last Gasp of San Francisco, 4 volumes, vol.1, p. 1

45) NAKAZAWA Keiji 中沢啓治, 1975, *はだしのゲン Hadashi no Gen* (Gen d'Hiroshima), Tokyo, 汐文社 Chobunsha, 10 volumes, vol. 1, p.1

NAKAZAWA Keiji 中沢啓治 et SPIEGELMAN Art, *Barefoot Gen : A Cartoon Story of Hiroshima*, 40

46) YOMOTA Inuhiko 四方田犬彦, 1994, *漫画原論 Manga genron* (Discussion sur le Manga), Tokyo, 筑摩書房 Chikuma Shobo, 296 pages.

Malgré les tragédies et la gravité des thèmes traités au cours de l'histoire, le manga est aussi empli de joie et de volonté de vivre. En effet, Gen ainsi que les autres enfants qui forment son groupe d'amis sont toujours dépeints optimistes avec une volonté souvent plus forte que celle des adultes. Livrés à eux-mêmes, désespérant souvent sur leur condition, ils retrouvent à chaque fois la volonté de vivre. *Gen d'Hiroshima* raconte ainsi non pas la lente agonie des victimes d'une catastrophe mais plutôt la victoire d'une population écrasée qui cherche simplement à vivre. A l'instar des *Raisins de la colère*⁴⁷, *Gen d'Hiroshima* se termine lui aussi par une ode à la vie et à l'espoir ; découvrant avec surprise que ses cheveux repoussent, Gen se souvient alors des mots de son père sur la force du blé et conclue : « Je vivrai quoi qu'il en coûte ! Je le promets⁴⁸ ». La dernière page le montre disparaître peu à peu dans le soleil couchant.

Le manga *Sous la pluie noire* présage d'ailleurs toutes les qualités présentes dans *Gen d'Hiroshima* et les accusations sans borne adressées directement aux américains y sont déjà clairement annoncées. Le personnage principal de ce manga en un seul volume est un assassin appelé Jin dont la mission est de tuer les hommes d'affaire américains présents sur le sol japonais. Ceux-ci sont pour la plupart des trafiquants d'armes au marché noir priant à genoux pour leur vie à chaque fois que Jin s'apprête à les exécuter. Lorsqu'en pleine rue il croise la route d'un américain saoul tentant de violer une femme il frappe en déclarant : « Je ne peux supporter ces barbares qui après avoir ravagé le Vietnam tentent la même chose au Japon⁴⁹. » Lorsqu'il surprend un touriste crachant son chewing-gum en plein parc, il le frappe au visage et lui demande de le ramasser : « Où te crois-tu ? Sous tes pieds se trouvent les corps de millions de victimes ! Je ne te laisserai pas salir cet endroit ! » Ce à quoi il rajoute : « Vous avez assassiné des centaines de milliers de civils juste pour tester une bombe, vous êtes pire que les Nazis !⁵⁰ ». Plus tard, Jin rencontre une petite fille appelée Heiwa⁵¹, aveugle de naissance du fait des radiations de la bombe ayant touché sa mère. Le seul moyen pour elle de retrouver la vue étant une greffe de cornée, celle-ci vit désormais avec son grand-père, dans l'attente d'un donneur. Le grand-père d'Heiwa souffre également lui-aussi des retombées de la bombe et se plaint que le gouvernement n'agisse pas, Jin part alors assassiner un trafiquant américain mais et lui-même gravement blessé durant le combat. Se traînant avec difficulté jusque chez Heiwa, un poignard planté dans le dos, il offre alors ses cornées à la jeune fille. Ses derniers mots avant de succomber sont : « Heiwa, tu vas pouvoir enfin voir, mais tu dois me promettre une chose, assure-toi que le Japon ne retombera jamais dans la guerre et que la bombe jamais plus n'explosera⁵² ».

Dans ces œuvres si caractéristiques ce n'est pas une créature monstrueuse qu'ont cette fois-ci à affronter les survivants de la bombe et de la guerre mais bien des êtres humains semblables à eux

47) STEINBECK John, 1939, *The Grapes of Wrath* (Les raisins de la colère), New York, Viking Press, 619 pages.

48) NAKAZAWA Keiji 中沢啓治 et SPIEGELMAN Art, *Barefoot Gen : A Cartoon Story of Hiroshima*, vol. 4, p. 281
YOMOTA Inuhiko 四方田犬彦, *漫画原論 Manga genron*, pp. 168, 197.

49) NAKAZAWA Keiji 中沢啓治, 1968, *黒い雨にうたれて Kuroi ame ni utarete* (Sous la pluie noire), Tokyo, 汐文社 Choubunsha, 271 pages, p. 6.

50) Ibid. pp. 12-13

51) 平和, « paix » en japonais.

52) NAKAZAWA Keiji 中沢啓治, *黒い雨にうたれて Kuroi ame ni utarete*, p. 30.

mais de nationalité différente. Au-delà de l'exutoire que représentaient certaines de ces œuvres et la démonstration d'une vengeance manifeste malgré la catastrophe la nation japonaise restait unie face à l'adversité. Les américains sont donc ici abjects, irrespectueux, ignobles et donc en un sens monstrueux. Le héros japonais fait alors ici figure de justicier et les punit par sa volonté de vivre ou encore une fois par son sacrifice.

Godzilla, le monstre refait surface :

Aux Etats-Unis, si l'énergie nucléaire avait produit un grand nombre d'animaux mutants bienveillants cherchant à tout prix à défendre la justice et la paix, les dessinateurs japonais approchèrent le thème d'une façon bien différente. Même si désormais un nombre impressionnant de monstres « mignons » inondent les publicités et l'imaginaire contemporain de l'archipel, les enfants du Japon d'après-guerre ne semblaient pas être attirés par ces drôles de créatures. Leurs goûts, pour des raisons inconnues, se tournèrent beaucoup plus vers des robots tel qu'Astro ou plus tard le chat bleu du futur *Doraemon*. Cependant le meilleur exemple de créatures nées des radiations reste encore à ce jour *Godzilla*.

En mars 1954, les Etats-Unis procédèrent au test d'une bombe à hydrogène dans l'atoll Bikini près des îles Marshall⁵³. Lorsque la bombe (nom de code Bravo) explosa, le Lucky Dragon n°5⁵⁴, un thonier japonais se trouvait à 160 kilomètres au nord-est de la zone de test. L'ensemble des 23 membres d'équipage furent irradiés pendant les cinq longues heures qui suivirent la détonation et souffrirent plus tard de très graves maladies. Le 15 mars, lorsque le journal *Yomiuri Shinbun* diffusa la nouvelle, la réaction très vive de l'ensemble de la communauté internationale ne fit qu'attiser le ressentiment de japonais pour les américains. Seulement neuf ans après la fin de la guerre et le souvenir des bombardements de Hiroshima et Nagasaki toujours très présents, cet incident fut considéré comme une sorte de troisième attaque sur le Japon. Aux yeux de tous, non seulement le pays avait été la première victime d'un bombardement atomique, il était désormais la première nation touchée par une bombe H et cet état de fait fut la catalyse d'un fort mouvement anti-nucléaire à l'époque. Même si le thon conservé dans le bateau fut naturellement interdit à la vente sur les étals de la Capitale, certains consommateurs d'Osaka eurent la malchance d'en consommer avant que la décision ne soit effective. Ceci créa bien sûr une vague de panique dans tout le pays et la peur du thon irradié⁵⁵ toucha tous les esprits. Plus de 450 tonnes de poisson furent confisquées et enterrées profondément. Plus tard, des études scientifiques montrèrent une large contamination du Pacifique-Nord⁵⁶. Au même moment, des pluies contaminées elles aussi par les radiations touchèrent une grande partie du pays ; la crise prit une ampleur catastrophique

53) HOOK Glenn D., 1996, *Militarization and Demilitarization in Contemporary Japan* (Militarisation et démilitarisation du Japon contemporain), London, Routledge Publications, 256 pages.

REISCHAUER Edwin O. et DUBREUIL Richard, 1973, *Histoire du Japon et des Japonais, Volume 2 : De 1945 à 1970*. Paris, Éditions du Seuil, 247 pages.

54) 第五福竜丸 Daigo fukuryumaru.

55) 原爆マグロ Genbaku Maguro

56) KAWASAKI Shoichiro 川崎昭一郎, 2001, *第五福竜丸とともに—被爆者から21世紀の君たちへ Daigo fukuryumaru to tomoni : Hibakusha kara 21 seiki no kimitachi he* (Avec le Fukuryumaru n°5 : Témoignage des victimes de la bombe aux peuples du 21ème siècle), Tokyo, 新科学出版社 Shinkagaku Shuppansha 124 pages, p. 73.

lorsque Kuboyama Aikichi, l'opérateur radio du bateau mourut six mois plus tard. De ce marasme sortit le plus effroyable des monstres jamais encore vus sur les écrans : Godzilla.

Le film débute sur un bateau de pêche attaqué par la bête⁵⁷ et l'histoire suggère que la créature appartient à une espèce préhistorique aux origines inconnues, une sorte de combinaison entre un reptile océanique et une créature terrestre qui aurait survécu pendant 2 millions d'années depuis l'ère Jurassique⁵⁸. Après avoir été exposé aux radiations de la bombe H citée plus haut, la créature de 14 mètres émerge. Fonctionnant un peu comme un réacteur nucléaire, Godzilla crache des flammes irradiées, il semble également être attiré par la lumière puisqu'il attaque Tôkyô de nuit (sans doute une réminiscence des bombardements nocturnes et des black-out durant la guerre⁵⁹). Après avoir ravagé la capitale, la créature est finalement stoppée par une arme puissante appelée *oxygen destroyer* et créée par le Dr. Serizawa, un scientifique borgne. Celui-ci pense que les technologies modernes devraient être utilisées pour le bien de l'humanité et non à ses détriments (comme la bombe atomique par exemple). Craignant que l'arme ne tombe entre de mauvaises mains, le docteur détruit ses plans et s'engage dans une mission suicide pour annihiler le monstre tout seul. Le film se termine sur la musique composée par Ifukube Akira alors que le Dr. Yamane, un paléontologue, joué par Shimura Kyo déclare : « Ce Godzilla n'est pas le dernier. Il y en aura très certainement un autre si l'on continue les tests nucléaires ». Non seulement Godzilla représente la peur des japonais pour l'énergie atomique mais sert également d'avertissement contre une potentielle folie humaine quant aux technologies modernes.

Au sein de cette œuvre si caractéristique de l'imaginaire de l'époque, on voit encore ressurgir le même motif. En effet, au-delà du parallèle entre la créature née des radiations nucléaire et le dragon mythique symbole de destruction, on voit une nouvelle fois le personnage du héros se placer face au fléau, au monstre et se sacrifier.

Comme nous avons tenté de le démontrer à travers cette étude et ses nombreux exemples, le personnage de Susanoo, Dieu devenu héros a laissé une marque indélébile dans l'imaginaire japonais. A la fois symbole de l'humain, faillible, cherchant à racheter ses fautes, obtenir la reconnaissance de ses pairs, véhicule également à travers son combat contre Yamata-no-orochi l'archétype du face à face entre le Bien et le Mal. A travers cette rencontre mythique, en sauvant une innocente sans défense et en ramenant la paix autour de lui, le Dieu impétueux, exilé, expie les fautes passées afin de s'assurer de pouvoir retourner un jour dans le royaume de cieux. Néanmoins c'est sans hésitation qu'il affronte la bête et c'est

57) VEZINA Alain, 2011, *Godzilla une métaphore du Japon d'après-guerre*, Paris, l'Harmattan, 189 pages.

ゴジラ Gojira (Godzilla), de HONDA Ishiro 本多猪四郎, KAYAMA Shigeru 香山滋 et MURATA Takeo 村田武雄, 1954, Tokyo, 東宝株式会社 Tôhō Kabushiki kaisha, 96 min.

SCHILLING Mark, 1997, *The Encyclopedia of Japanese pop culture* (Encyclopédie de la pop culture japonaise), New York, Weatherhill Publications, 343 pages, pp. 57-62.

58) Le personnage du Dr. Yamane interprété par Takashi Shimura parle de « deux millions d'années », or, c'est bien de 150 millions d'années dont nous parlons en vérité.

59) TAKAHASHI Toshio 高橋敏夫, 1993, *ゴジラが来る夜に: 「思想としての怪獣」の40年 Gojira ga kuru yoru ni : "shiso to shite no kaiju" no yonjuunen* (Godzilla vient la nuit : 40 ans d'imaginaire peuplé de monstres), Tokyo, 廣済堂出版 Kosaido Shuppan, 227 pages

en faisant preuve d'abnégation et en sacrifiant sa propre condition qu'il se rachète et permet aux humains de survivre, de se reconstruire pour avancer.

Ces différents concepts ont donc fait écho dans l'imaginaire du Japon donnant ainsi naissance à des héros affrontant avec toujours autant de courage et d'humilité des créatures et des démons toujours aussi monstrueux ; jusqu'à ce qu'avec l'arrivée de la science, de ses bienfaits mais aussi de ses fléaux, le héros japonais s'adapte. Affrontant à nouveau la bête ou parfois seulement une métaphore de celle-ci, ce héros moderne conserve toujours cette volonté d'expiation, d'abnégation et de sacrifice, qualité finalement présente depuis le tout premier récit jamais écrit de l'Histoire du Japon. Une qualité qui a permis et permet toujours aux japonais de se relever de chaque expérience traumatique et de garder cette volonté de continuer à vivre et à reconstruire.