

Bounthavy Suvilay

Jules Verne au pays du manga

Avant d'être canonisé par les manifestations officielles et les institutions littéraires à l'occasion du centenaire de sa mort, Jules Verne était considéré comme un auteur populaire, dont les romans-feuilletons s'adressaient à un jeune public et à des catégories de lecteurs se situant au bas de l'échelle culturelle. Le dessin animé japonais s'est emparé de l'oeuvre du romancier français pour lui rendre hommage et pour perpétuer un esprit mêlant admiration pour la science et désir d'instruire tout en cultivant l'imaginaire. Les oeuvres de Miyazaki et Anno nous permettent ainsi de comprendre le rapport imaginaire de ce peuple à la science et à la technologie.

Depuis quelques années, parallèlement à l'engouement pour les univers proches de *Matrix* inspirés de Philip K. Dick, on assiste à l'émergence d'une influence néo-rétro dans les arts graphiques et cinématographiques. Ce mouvement ludique et nostalgique appelé *steampunk* fait référence au *cyberpunk*, mot-valise entre cybernétique et punk, qui désigne un courant de la Science-Fiction, où les cyborgs et les *hackers* cohabitent dans un environnement urbain ultra technologique. A la place des ordinateurs et des intelligences artificielles, on découvre des univers foisonnant de machines à vapeur improbables, où les héros évoluent dans une époque victorienne. Dans l'anthologie *Futurs Antérieurs*, Daniel Riche estime que ce sous-genre « s'efforce d'imaginer jusqu'à quel point le passé aurait pu être différent si le futur était arrivé plus tôt. »¹ H. G. Wells et Jules Verne, qui anticipaient le futur, sont les principales sources d'inspiration de ce mouvement qui recrée le passé.

Initié par Tim Powers (*Les Voies d'Anubis*), James Blaylock (*Homunculus*) et K. W. Jeter (*Machines infernales*) dans les années 80, le *steampunk* mélange avec humour des problématiques modernes et des univers anciens. Dans le domaine de la bande dessinée, on pourrait citer en exemple plusieurs oeuvres de TARDI (*Le Démon des glaces*, *Les Aventures d'Adèle Blanc Sec*), *Les cités obscures* de Schuitten ou *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires* d'Alan Moore, qui rassemblent en un récit *Allan Quatermain*, *le docteur Jekyll*, *l'homme invisible* et surtout *le capitaine Némé*. Le *steampunk* propose une certaine réécriture de l'histoire, où personnages réels et héros de romans du XIXe siècle se croisent dans un décor marqué par la révolution industrielle. Il mélange récit d'aventure et vision prospective d'un avenir merveilleux où la puissance technologique permet de produire les machines les plus fabuleuses.

La principale confluence entre l'héritage vernien, le *steampunk* et les arts graphiques se situe au Japon. La Science-Fiction japonaise est particulièrement développée dans le domaine de la bande dessinée (*manga*) et le dessin animé (*anime*). Le romancier français est une référence primordiale dans un pays, où l'informatique et la technologie font partie de l'univers quotidien des habitants, qui ne les perçoivent pas comme négatifs, mais comme un environnement presque « naturel ». C'est surtout le cas pour les générations qui n'ont pas connu la guerre

et qui ont eu pour héros Doraemon² et Atom³, un robot chat et un robot enfant, qui leur a servi à la fois de compagnon de jeu et de modèle. Cet engouement est entretenu par la culture populaire, notamment les *manga* qui représentent un tiers du chiffre d'affaires total du secteur de l'édition. Contrairement aux représentations inquiétantes de la technologie et des robots en Occident, les machines sont ainsi considérées comme des alliées voire des amies de l'humanité. L'interaction entre les hommes et les machines y est plutôt perçue comme un élément positif et enrichissant. Si l'oeuvre de Verne s'inscrit, pour le lecteur français, dans un fantasme d'omnipotence de la technologie, le lecteur japonais, plus ambivalent, y trouve (entre autres) l'écho lointain de l'écrasante défaite de 1945. L'Empire ayant été humilié par la technologie occidentale, il s'agit de vaincre l'ennemi du passé sur le terrain de sa victoire, d'affûter la recherche de pointe, le robot devenant le symbole de cette renaissance de l'orgueil national. Contrairement à son homologue occidental, devenu méfiant face aux dérapages de la science ou de la technologie, le lecteur japonais n'y verra qu'aspects bénéfiques et motifs de fierté. Habilement transposée et modernisée, la thématique profondément optimiste de Verne, devenue désuète et pittoresque en France, trouve au Japon des résonances profondes et stimulantes.

Passionnés par la technologie, ayant fait des séries à robots géants un genre à part entière de la science-fiction (SF)⁴, les auteurs du Pays du Soleil Levant ont régulièrement décrit des univers néo-rétro où l'influence de Verne est évidente. Parmi les *anime* et *manga* ayant cédés aux charmes nostalgiques d'un passé réécrit, on pourrait citer *Steamboy* de Katsuhiro Otomo (2004), la "Fable des deux robots" dans *Robot Carnival (Meiji Karakuri Bumei Kitan* de Koji Miramoto , 1987), la série *Panzer Robot (Kishin Heidan* de Takaki Ishiyama , 1993), *Spirit of Wonder* de Kenji Tsuruta (1986) ou *Steam Detectives (Kaiketsu Jouki Tanteidan)* de Kia Asamiya (1995). Ces différentes séries mélangent un cadre faisant référence au XIXe siècle et à la première révolution industrielle avec des éléments technologiques plus récents, présentés sous une forme d'apparence volontairement désuète. Cette manière de relire l'histoire manifeste la fascination japonaise pour la technologie, issue de l'humiliation de la défaite.

L'engouement du *steampunk* au Japon est essentiellement lié à deux dessins animés à grand succès *Laputa (Le Château dans le ciel*, 1986) de Hayao Miyazaki et *Fushigi no Umi no Nadia (Le Secret de l'eau bleue*, 1990) de Hideaki Anno. Ce long-métrage d'animation et cette série télévisée ont marqué une grande partie des dessinateurs japonaisjaponais. Nous essaierons de montrer comment l'univers de Jules Verne a été à la fois vulgarisé et réinterprété par ces deux *anime*. Tout en reprenant certains éléments des récits verniens, les deux oeuvres nippones s'en éloignent pour créer un monde nouveau. Loin d'être appauvri par une mauvaise adaptation dans un médium de masse qui n'a pas toujours bonne presse en Occident, l'oeuvre de Verne y est révérée. Les romans de l'auteur français ont nourri l'imaginaire de Miyazaki et Anno, qui lui rendent hommage à travers la création de mondes *steampunk*, genre particulier de la science-fiction japonaise.

L'admiration de ces deux réalisateurs nippons pour les romans de l'auteur français répond à l'engouement des Japonais pour le progrès scientifique et la technologie dont les robots sont une illustration particulièrement éclatante. Et si leurs oeuvres ne sont pas la transcription fidèle des romans verniens, elles sont en revanche respectueuses de ces grandes thématiques qu'elles actualisent.

Un hommage à Jules Verne

Initialement, Hayao Miyazaki et les studios Toho⁵ avaient une ébauche de série télévisée intitulée *Le Tour des mers* en 80 jours et basée sur les romans de Jules Verne, dont *Vingt mille lieues sous les mers*. Ce projet n'aboutit pas, mais de nombreux éléments ont été repris et adaptés dans la série *Conan, fils du futur* et dans *Laputa*, deux oeuvres de Miyazaki : machines volantes diverses inspirées des premiers avions, cités industrielles basées sur l'énergie thermique, costumes des personnages s'apparentant à ceux du XIXe siècle. En outre, le dernier film d'animation de cet auteur, qui avait remporté un oscar en 2002 pour *Le Voyage de Chihiro* (*Sen to Chihiro no kamikakushi*), reprend en partie l'esthétique steampunk. Dans *Le Château ambulant*, l'héroïne devient ainsi la servante d'un magicien habitant une demeure faite de bric et de broc qui se déplace grâce à l'énergie thermique procurée par un esprit de feu.

Quelques années après l'abandon de la collaboration avec Miyazaki, la Toho donne les dossiers du projet d'adaptation de l'univers vernien au studio Gainax⁶ et à Hideaki Anno. Le résultat de cette commande est un petit chef-d'oeuvre de 39 épisodes de 25 minutes. Diffusée sur la chaîne nationale NHK du 13 avril 1990 au 12 avril 1991, *Nadia* devient l'une des séries les plus populaires jamais réalisés au Japon, comme en témoigne le classement de l'héroïne au rang de meilleur personnage féminin établi chaque mois par le magazine *Animage*⁷. D'ailleurs c'est en raison du succès de la série que 9 épisodes ont été ajoutés aux 30 épisodes initialement prévus.

L'intrigue débute en 1889 à l'exposition universelle de Paris. Jean, adolescent passionné par les sciences et inventeur compulsif, est venu participer à la compétition d'avions avec son oncle. Afin de protéger Nadia, jeune fille d'origine inconnue qu'il a rencontrée lors de l'exposition, il l'emmène dans son prototype d'avion qui s'échoue en plein milieu de l'Atlantique. Celle-ci est poursuivie par trois personnages (Gladys, Titus et Caius) qui souhaitent lui dérober son pendentif bleu, seule trace de son passé. Recueillis par un navire de guerre américain, les deux adolescents ne sont pas en sécurité bien longtemps. Le bateau se fait éperonner par un effroyable animal marin, qui se révèle être un engin de guerre. A nouveau naufragés, dérivant en pleine mer, ils sont faits prisonniers par le sous-marin du capitaine Némoto en plein conflit avec les néo-Atlantes. A partir de là, les deux adolescents se trouvent emportés malgré eux dans un voyage autour du monde, qui les mène d'Afrique au pôle Sud.

La référence à l'héritage de Jules Verne est particulièrement claire dans le premier court-métrage bonus de la série. Un hommage y apparaît sous la forme d'un dialogue humoristique : Nadia demande à Jean qui est le personnage dont on voit la photo au second plan.

Jean : Tu ne le reconnais pas ? C'est Jules Verne !

Nadia : Jingle Bells ?⁸

Jean : Non, Jules Verne ! C'est l'homme qui a écrit *Vingt mille lieues sous les mers* en 1872. il a aussi écrit *L'Île mystérieuse*, *Le tour du monde en*

80 jours, Voyage au centre de la terre, De la terre à la lune et plein d'autres romans de science-fiction..

Nadia : Oh ! Cet homme est vraiment impressionnant.

Jean : Il a même parlé d'un sous-marin nommé le « *Nautilus* » bien des années avant 1889... Est-ce qu'il serait possible que le Capitaine Némó ait lu son roman et qu'il ait nommé son navire d'après ce livre ?

Si l'on peut douter du fait que Némó ait lu l'oeuvre de Verne, il est certain que les auteurs de la série *Fushigi no Umi no Nadia* ont bel et bien parcouru les romans du père de la science-fiction française. Le dessin animé s'appuie sur des éléments précis du récit tout en les redistribuant dans une nouvelle intrigue.

Vingt mille lieues sous les mers

Conçu initialement comme une libre adaptation de l'oeuvre de Jules Verne, *Nadia* reprend de nombreux éléments de *Vingt mille lieues sous les mers* comme les circonstances particulières qui président à la rencontre des héros et de Némó : conflit naval, monstre des mers éperonnant les bateaux, sous-marin et emprisonnement. A la place du trio d'adultes découvrant les mystères du *Nautilus*, on trouve trois orphelins : Nadia, Jean et Marie remplacent le professeur Aronnax, Conseil et Ned Land. Le public ciblé étant composé d'adolescents, l'âge des personnages principaux a été abaissé afin de faciliter l'identification des spectateurs avec les héros. Jean, jeune inventeur autodidacte, remplace ainsi le héros scientifique du roman. Il est à noter que ce rajeunissement des personnages n'entraîne pas un remaniement ni des intrigues de Verne. *Nadia* s'apparente à un roman d'apprentissage où la mort et la violence sont traitées d'une manière réaliste et « adulte »⁹. A la fin de ce récit initiatique, les trois adolescents entrent définitivement dans l'âge adulte.

Dans une première version de la série, un personnage nommé Ayrton devait être l'équivalent du professeur Aronnax dans le *Vingt mille lieues sous les mers* de Verne. Il est ensuite réduit à un rôle secondaire pour faire des deux adolescents les héros, afin d'augmenter le transfert affectif du public avec les personnages. Ayrton apparaît rapidement dans l'épisode 3 et disparaît jusqu'à l'épisode 27 où il reste jusqu'à la fin de la série. A l'origine, son graphisme était très différent. Petit et légèrement enveloppé, il portait un monocle et était accompagné de son serviteur Conseil. Dans le roman français, ce personnage est à la fois le héros et le narrateur. Il était sur le bord d'un navire de guerre (l'Abraham Lincoln), qui part à la recherche de mystérieux animaux marins causant de gros naufrages. Le bateau se fait harponner par le *Nautilus* et Aronnax est recueilli à bord du sous-marin pendant 8 mois. Dans *l'anime*, le personnage change de nationalité. D'aristocrate français, il devient scientifique anglais, travaillant en secret pour le gouvernement américain. Le navire (du même nom) est lui aussi coulé par un sous-marin, mais c'est par le Garfish (appartenant aux néo-Atlantes) et non par le *Nautilus*.

De plus, dans la version finale, le nom qui lui est attribué vient en réalité d'un autre personnage de Verne, qui apparaît dans *Les Enfants du Capitaine Grant* (1868) et dans *L'Île Mystérieuse* (1874). Dans ces romans, Ayrton est un forçat en cavale qui a gagné la confiance des enfants du Capitaine Grant et qui s'apprêtait à les

dépouiller de leur fortune, quand il est découvert puis abandonné sur une île déserte. Redevenu à moitié sauvage, il est rééduqué par Cyrus Smith et ses compagnons de naufrage.

Si le héros narrateur de *Vingt mille lieues sous les mers* a été écarté au profit de personnages principaux plus jeunes, le Némó de la version animée reste relativement proche de son modèle. Ils possèdent le même charisme qui leur vaut la dévotion de tout l'équipage, le même goût pour l'orgue et un passé similaire. Le Némó de Verne est un prince indien, dont l'épouse et les deux enfants ont été tués par les Anglais. Celui du dessin animé est un roi atlante, dont la femme a été tuée par Gargoyle, le fils embrigadé par celui-ci, et la fille portée disparue. Le personnage de Verne voue sa vie à détruire la flotte anglaise, alors que celui de l'*anime* cherche à se venger de Garoyle, dont les sous-marins détruisent les navires humains. Enfin, le Némó japonais et sa fille Nadia possèdent un teint mat lié à l'origine indienne du personnage vernien. Ainsi, même si les auteurs se sont éloignés de l'intrigue originale, de nombreux éléments restent à titre d'hommage et de références au roman de Verne.

Redécoupage des épisodes

En dehors de la reprise de personnages comme Némó ou Ayrton, la série japonaise reprend en les condensant de nombreux épisodes verniens. Dans le chapitre 5 de la seconde partie de *Vingt mille lieues sous les mers*, le *Nautilus* emprunte un couloir naturel sous l'isthme du canal de Suez (qui à l'époque n'existait pas). Dans l'*anime*, l'idée des canaux sous-marins est conservée : ils servent à rejoindre tous les continents entre eux. Au chapitre 9, Aronnax visite les ruines de l'Atlantide sur les flancs d'un volcan sous marin. Cela correspond à l'épisode 16, où Nadia et ses compagnons pénètrent dans l'Atlantide, et à l'épisode 18 où le *Nautilus* passe à côté d'un volcan sous-marin. Dans l'épisode 16, l'équipage effectue l'inhumation d'un marin, mort lors d'une manoeuvre. Cela répond au dernier chapitre de la première partie du récit de Verne, où Aronnax assiste à l'enterrement sous-marin d'un homme d'équipage. Comme dans le roman (chapitre 13 « La banquise », chapitre 14 « Le pôle Sud »), les personnages de l'*anime* font route vers le pôle Sud où se trouve la base secrète du *Nautilus*.

Au chapitre 12, Verne fait une digression sur les baleines et relate une légende qui explique que ces mammifères peuvent vivre bien plus longtemps qu'on ne le croit. Némó les aide ensuite à se défendre contre des cachalots. Dans l'*anime*, Némó conduit Nadia à une baleine blanche géante qu'il considère comme son « amie ». Elle a plus de 20000 ans et parle par télépathie à l'héroïne. Le chapitre 18 correspond précisément à l'épisode 18 du dessin animé, où le *Nautilus* est attaqué par un poulpe géant. Comme dans le roman, l'électricité est inefficace pour se débarrasser du monstre géant. Chez Verne, c'est à coups de haches qu'on libère le submersible des tentacules immenses, tandis que, dans la série, c'est à cause de la chaleur du volcan sous-marin que le poulpe lâche finalement prise. D'autres détails comme la forêt de corail, les itinéraires bloqués par des événements imprévus sont communs aux deux intrigues. Enfin, le *Nautilus* sombre dans un maelström dans l'épisode 21 du dessin animé comme dans le roman.

Le principal travail des scénaristes nippons a été de refondre les éléments clefs du roman et de les redistribuer tout au long des épisodes, selon une logique différente

et une présentation sans doute plus crédible aux yeux du spectateur moderne. Que le poulpe monstrueux lâche sa prise en raison de la chaleur due à la proximité d'un volcan sous-marin est plus plausible que l'assaut à coups de haches contre des tentacules géants proposé par Verne. Il s'agissait d'actualiser les récits de l'artiste français afin d'accentuer la vraisemblance pour un public plus familier de la science que ne l'était le lectorat du XIXe siècle.

L'amour des machines

Mais ce qui intéresse Hideaki Anno, au-delà de la réinterprétation de *Vingt mille lieues sous les mers*, c'est de faire hommage à l'inventivité de l'auteur français, qui, en visionnaire, a su extrapoler les découvertes de son époque pour créer un nouvel univers technologique. Bien que Jules Verne soit souvent présenté comme un auteur de romans à machines, ce type de récit n'occupe qu'un tiers de son oeuvre. C'est précisément cette partie de l'oeuvre vernienne qui intéresse les Japonais. Ainsi, même si *Vingt mille lieues sous les mers* est la principale source d'inspiration de Nadia, il n'est pas le seul. On pourrait relever les diverses références à d'autres romans à « fiction technique »¹⁰ comme *L'île mystérieuse*, *Cinq semaines en ballon*, *Robur le conquérant*, *Maître du monde*, ou *Le château des Carpathes*. *Vingt mille lieues sous les mers* décrivait la fascination exercée par le capitaine Némó et le *Nautilus* sur Aronnax ; Nadia montre l'attrait des machines extraordinaires sur les personnages et sur les spectateurs. C'est pourquoi plusieurs romans de Verne sont ainsi condensés dans la série japonaise.

Dans les épisodes 23 à 31, Nadia et ses compagnons se retrouvent sur une île déserte et doivent essayer de survivre avec les moyens du bord. Ils sont dans la même situation que Cyrus Smith et ses amis dans *L'île Mystérieuse*. D'ailleurs dans l'*anime* comme dans le roman, les personnages baptisent l'île du nom du président des Etats-Unis, Lincoln. Jean calcule la position de l'île comme le fait Cyrus en s'aidant de la position des étoiles. Et comme dans le roman, Nadia et Jean trouvent un autre naufragé nommé Ayrton, avant de découvrir la présence d'un engin merveilleux (le *Nautilus* dans le récit, la Noah pourpre dans l'*anime*) et de devoir quitter les lieux précipitamment car tout est englouti par les eaux. Dans le roman, cela est dû à une éruption volcanique. Dans la série, c'est lié au fait que l'île n'est autre que la Noah pourpre, vaisseau atlante qui dérive sur les océans et qui s'est peu à peu recouvert de végétation. Dans le récit de Verne, les lecteurs apprennent enfin les véritables origines de Némó, prince indien de Bandelkund. Dans la version japonaise, les téléspectateurs ont la confirmation des origines extraterrestres des Atlantes, dont Némó est un descendant direct.

Parmi les autres références aux romans verniens, on pourrait citer le procédé holographique employé par un des vaisseaux de l'Atlantide pour projeter une image gigantesque de l'Empereur Néo afin de terroriser les plus grandes capitales du monde. C'est sans doute un clin d'oeil au système d'hologramme défini dans *Le château des Carpathes*, où l'inventeur Orfanik installe pour le compte du baron Gortz « une machinerie spéciale » qui permet de faire revivre une cantatrice morte. Après la création d'une atmosphère fantastique, Jules Verne lève le voile sur le mystère au chapitre XVIII en détaillant les machineries phonographiques et optiques responsables de l'illusion de vie.

Voici en quelles conditions le baron de Gortz était venu s'enfermer au

château des Carpathes, et là, chaque soir, il pouvait entendre les chants qui avaient été recueillis par ces admirables appareils. Et non seulement il entendait la Stilla, comme s'il eût été dans sa loge, mais - ce qui peut paraître absolument incompréhensible -, il la voyait comme si elle eût été vivante, devant ses yeux.

C'était un simple artifice d'optique.

La série *Fushigi no Umi no Nadia* n'est donc pas seulement une réinterprétation de *Vingt mille lieues sous les mers*. Elle tend à condenser une partie des oeuvres de Verne pour en reprendre les éléments les plus marquants pour un public nippon, c'est-à-dire les engins fantasmagoriques. Elle cherche à retransmettre l'admiration de l'écrivain pour les progrès technologiques et sa confiance à l'égard de la science.

Inventions en tout genre

L'imaginaire scientifique est principalement un imaginaire technologique. Il repose sur des inventions, et surtout sur des machines. Le goût immodéré pour la technique des personnages verniens se retrouve dans les personnages de Jean, Caius et Titus. Tous trois sont passionnés de science et construisent des appareils de plus en plus loufoques. Les nombreuses figures de scientifiques ou d'ingénieurs qui peuplent les romans de Verne sont ainsi transposées et condensées en ces trois personnages, qui façonnent de multiples machines tout au long de la série.

L'extraordinaire engin polymorphe, qui apparaît dans *Robur le conquérant* (1886) et le *Maître du monde* (1904), se retrouve ainsi dans la série japonaise. Dans le chapitre XV du *Maître du monde*, le véhicule nommé l'Albatros est décrit comme suit :

« Ainsi, donc, cet appareil du *Maître du monde* répondait à ce quadruple fonctionnement : il était à la fois automobile, bateau, submersible, engin d'aviation. Terre, eau, air, à travers ces trois éléments, il pouvait se mouvoir, et avec quelle force, avec quelle rapidité !... Quelques instants lui suffisaient à opérer ces merveilleuses transformations !... La même machine présidait à ces locomotions diverses !... J'avais été le témoin de ces métamorphoses !... »

Dans la série japonaise, il correspond au Glatank (contraction de « tank de Gladys ») qui est à la fois un tank à six roues, un ballon dirigeable et un sous-marin doté de bras télescopiques. D'aspect excentrique mais néanmoins efficace, ce Glatank est une version ludique de l'Albatros au service de trois sbires qui assurent le côté comique de la série. A l'encontre de l'engin de Robur qui tient à la fois de l'hélicoptère et de l'avion, le Glatank peut se transformer en dirigeable sans doute pour mieux évoquer un autre célèbre roman vernien. Ainsi Nadia et ses compagnons survolent l'Afrique à bord du Glatank, tout comme Samuel Fergusson, Dick Kennedy et son serviteur Joe traversent le continent noir pour en dresser une carte, dans *Cinq semaines en ballon*. En outre, l'engin de Robur, capable de bombarder à la fois les villes et les bateaux, est également évoqué à travers la flotte aérienne des néo-Atlantes. Le dirigeable d'Argon, l'Airfish (Calcharodon) est un engin très rapide, doté d'un canon et de mines sous-marines qui bloquent le *Nautilus*. *Nadia* fait donc une place tout à fait particulière aux inventions délirantes,

aux machines fabuleuses qui sont autant de références typiquement verniennes.

Parmi les autres machines inventées par les personnages de *l'anime*, il faudrait faire une place à part aux divers avions de Jean. La succession d'aéroplanes évoque le chapitre VI de *Robur le conquérant* où le narrateur détaille l'historique des divers essais d'engin volant « plus lourd que l'air » avant de faire l'éloge de l'Albatros de Robur. Il s'excuse ainsi :

« Que l'on pardonne cette nomenclature un peu longue. Ne fallait-il pas montrer tous ces degrés de l'échelle de la locomotion aérienne au sommet de laquelle apparaît Robur-le-Conquérant ? Sans les tâtonnements, les expériences de ses devanciers, l'ingénieur eût-il pu concevoir un appareil si parfait ? »

Le but de Verne était à la fois d'instruire et de dépayser son lectorat en extrapolant les plus récentes découvertes scientifiques. L'intention d'Anno est plutôt de faire connaître les anciennes avancées techniques et d'inventer un autre type de progression scientifique. Il reprend en partie les différentes étapes de la conquête de l'air par les aéroplanes. Au début de *Nadia*, apparaît *l'Etoile de la Seine* n°7, qui dans sa conception, se rapproche du planeur d'Otto Lillihenthal. Puis, nous découvrons *l'Etoile de la Seine* n°8 qui sera transformée en hydravion à flotteurs, par le personnel du *Nautilus*. Enfin, Jean construit une sorte d'hélicoptère, dont les hélices verticales et horizontales rappellent une fois de plus l'engin de Robur le conquérant. Dans le premier court-métrage bonus, apparaissent les autres *Etoile de la Seine* comme autant d'hommage aux premiers conquérants du ciel.

Parmi les multiples inventions de Jean, dont l'enthousiasme face à la science évoque sans doute celui de Verne, on pourrait citer en particulier le songe délirant de l'épisode 26. L'adolescent y rêve qu'il découvre du pétrole, et que par la suite les inventions se succèdent : avions, satellites, robot, cyclotron, bombe atomique, disque dur et vaisseau spatial. La prolifique imagination de Verne pour les machines se retrouve ainsi dans le personnage de Jean, adolescent qui tient plus du Géo Trouvetout que du héros sans peur et sans reproche. Ce héros d'*anime* incarne l'esprit ingénieux et l'optimisme de bien des figures de savants et de techniciens verniens.

Hommage à la SF japonaise

Véritable ode à Jules Verne, la série *Fushigi no umi no Nadia* rend également hommage aux dessins animés de science-fiction japonaise. Ainsi le *Nautilus* rappelle le vaisseau de *Macross*¹¹ (Robotech en version française) et le character design du capitaine Némo évoque celui du commandant de cette même série de space-opera. L'engin spatial rêvé par Jean dans l'épisode 26 est un clin d'oeil à la série de marionnettes *Thunderbirds*¹². La galaxie d'origine des Atlantes serait M78 qui est également celle d'un autre héros populaire au Japon, Ultraman¹³.

Malgré les nombreux emprunts et références aux romans et aux séries de science-fiction, l'oeuvre de la Gainax reste une création à part entière. Le dessin animé se détache de l'univers de Verne et des autres séries japonaises pour nous plonger dans le monde de Hideaki Anno : problème de personnalité, famille disloquée par un drame mortel, dangers de la technologie. L'épilogue sanglant et très ironique

annonce en quelque sorte le cataclysme final de la série suivante réalisée par Anno, *Neon Genesis Evangelion*. Après avoir rendu hommage à la SF, la Gainax révolutionne le genre en proposant un nouveau rythme de narration et un nouveau concept de robot.

L'hommage de Hideaki Anno à Jules Verne influence à son tour de nombreux dessins animés au Japon et contribue largement à la diffusion de l'esthétique steampunk. Il a réussi à réactualiser l'imagerie vernienne en l'adaptant au public contemporain. Il a contribué à renforcer l'image de Verne comme icône incontournable de la SF. L'engouement du romancier français pour les machines trouve en effet un écho dans celui des Japonais pour la technologie.

L'ère des inventeurs

L'importance de la science-fiction et des *mecha* dans la production japonaise est sans doute liée à l'origine même du *manga* et de l'*anime*, c'est-à-dire Osamu Tezuka¹⁴. Durant la période d'après-guerre, cet ancien étudiant en médecine a su créer des médias de divertissement populaire qui ont fortement marqué l'imaginaire social. Le *manga* était d'ailleurs souvent désigné comme le « cinéma du pauvre ». Parmi les nombreux héros issus de son esprit foisonnant, le plus célèbre et le plus apprécié est Tetsuwan Atom (Astro le petit robot dans la version française). Ce robot de fiction au cœur atomique a joué un rôle indéniable dans l'enthousiasme des Japonais pour les machines. L'oeuvre de Tezuka représente un robot qui se montre plus « humain » que les hommes, et qui sert en quelque sorte d'interface entre la civilisation humaine et les machines. Frederik L. Schodt souligne l'importance symbolique d'Astro en montrant notamment que ce *manga* a influencé toute une génération de scientifiques¹⁵.

Durant l'après-guerre, l'importance de la maîtrise technologique est devenue une évidence pour tout un peuple qui, au XIXe siècle, n'avait pas succombé à l'optimisme scientiste occidental. Hiroshima et Nagasaki ont démontré la supériorité militaire et technique des Etats-Unis sur le Japon. L'un des slogans de l'ère Meiji (1868-1912) était *wakon yosai* (esprit japonais, technologie occidentale) qui était une variante du mot d'ordre de l'époque Muromachi (fin XIVE-XVIe siècle) *wakon kansai* (esprit japonais, savoir chinois). Il s'agissait de préserver une identité propre tout en intégrant le savoir technique de l'Occident. Durant l'après-guerre, il semble que l'esprit japonais se rapproche du positivisme et l'omniprésence des machines, dans un pays qui n'hésite pas à se désigner comme *robotto ôkoku* (Royaume des robots), atteste cette confiance presque absolue dans le progrès scientifique. D'ailleurs dans son essai « '*Robotto ôkoku*'Nippon no môten »¹⁶, Takashi Tachibana estime que le Japon est l'un des pays les plus favorables au développement des robots et que le personnel humain a accueilli sans trop de difficulté l'introduction de robots dans les chaînes de production. L'importance de la SF dans le *manga* et l'*anime* provient sans doute de cet état d'esprit et elle contribue à l'entretenir.

Les auteurs de *manga* et les réalisateurs d'*anime* partagent ainsi avec Jules Verne une même révérence pour la technologie. Certes, l'histoire récente leur permet d'être un peu plus méfiants que le romancier français vis-à-vis du progrès scientifique. Néanmoins l'admiration pour les potentialités techniques reste. On pourrait même parler d'un plaisir à dessiner des machines et à concevoir des engins au *design* suranné. Rappelons que depuis *Mobile Suit Gundam* de Yoshiyuki Tomino

en 1979, il existe un poste spécifique dans la réalisation de dessin animé : le *mecha-designer*. Celui-ci est chargé de concevoir les machines (robots, vaisseaux, véhicules divers), ce qui signale à la fois l'importance accordée à l'aspect technique de l'engin imaginaire et la valeur artistique attribuée au dessin de la machine.

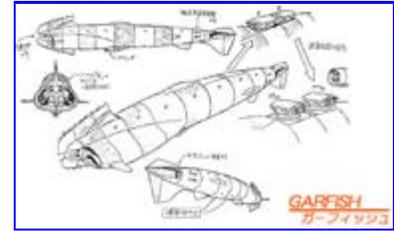
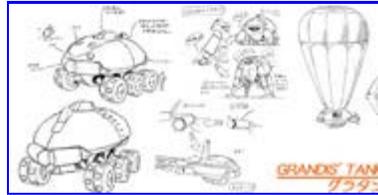
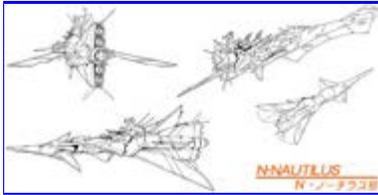
Grâce au steampunk, il est possible de recréer toute l'histoire du dessin industriel et d'inventer une évolution technologique parallèle à la notre. D'ailleurs dans l'une des oeuvres précédentes du studio Gainax, *Les Ailes d'Honnéamise*, les graphistes s'étaient amusés à réinventer tous les objets du quotidien. L'intrigue se déroule en effet dans un monde parallèle et *steampunk*. Le film retrace l'histoire du premier homme dans l'espace, réécrivant ainsi l'histoire de la conquête de l'espace.

Après avoir exploré de multiples futurs possibles et divers genres tels que le *space opera* ou le *cyberpunk*, la SF japonaise s'est tournée vers le *steampunk* pour retrouver du nouveau et pour renouer avec une époque où toutes les inventions semblaient possibles. Le retour nostalgique de Miyazaki ou de Anno vers cette époque, qu'ils n'ont pas connue et qui ne fait pas partie de l'histoire de leur pays, peut paraître curieux, quand on ne leur reproche pas, à tort, de situer les intrigues dans un monde européen pour que l'exportation de leurs oeuvres vers un public occidental soit facilitée. L'attrait pour les mondes rétro-futuristes s'explique par la fascination de ces créateurs pour un temps où presque n'importe qui pouvait être un inventeur et notamment partir à la conquête de l'air. Les nombreuses machines volantes des films de Miyazaki¹⁷ et les divers avions et dirigeables de *Fushigi no Umi no Nadia* manifestent l'engouement des Japonais pour l'ère des inventeurs, pour une époque révolue où tout semblait possible. Créateurs d'un style qui leur est propre, portant à la perfection ou révolutionnant le dessin animé de genre, Miyazaki et Anno se réfèrent à l'univers de Verne comme à une origine possible de leur propre monde imaginaire.

Les deux réalisateurs japonais se distinguent toutefois du romancier français en nuancant leur vision enthousiaste de la technologie. Si l'oeuvre de Miyazaki et celle de Anno témoignent d'une admiration certaine pour les machines fabuleuses, elles montrent également qu'une mauvaise utilisation de la science mène au chaos et à la destruction de toute forme de civilisation. Ils illustrent tous deux l'adage rabelaisien figurant dans l'"Abbaye de Thélème" : « Science sans conscience n'est que ruine de l'âme ». On remarquera que la condamnation porte toujours sur les hommes qui utilisent à mauvais escient la technologie et non sur les machines elles-mêmes.

Contrairement aux bandes dessinées occidentales qui ont tendance à associer la science au danger en insistant sur ses potentielles dérives, à dénoncer le progrès technologique, et à susciter une certaine défiance, les oeuvres japonaises présentent la technologie sous un jour plus ambivalent où l'enthousiasme pour l'ingéniosité technique est conservée et célébrée. A l'encontre des pays occidentaux qui ont rejeté le positivisme scientifique au vu des horreurs de la guerre, les Japonais ont développé un complexe d'infériorité par rapport à la puissance technique. La machine prend alors le relais de l'homme. Ce n'est pas la technologie qui est dangereuse mais l'usage qu'en font les humains. La culture populaire née des *manga* et des *anime* participe ainsi à la cohabitation harmonieuse d'une nation avec la technologie. La Science-Fiction nous permet ainsi de d'appréhender les craintes et les désirs d'une société donnée grâce à leur transposition dans un

univers imaginaire.



Bibliographie complémentaire

Groensteen, Thierry. *L'Univers des mangas. Une Introduction à la Bande Dessinée japonaise*, Casterman, 1996.

Kinsella, Sharon. *Adult manga : Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Honolulu, University of Hawaii Press, 2000.

Ledoux, Trish & Ranney, Doug. *The Complete anime Guide*. Japanese Animation Film Directory & Resource Guide, Tiger Mountain Press, 1997.

McCARTHY, Helen. *Anime ! A Beginner's Guide to Japanese Animation*, London, Titan Books, 1993.

Poitras, Gilles. *The anime Companion. What's Japanese in Japanese Animation ?* Berkeley, Stone Bridge Press, 1999.

Schodt, Frederik. *Dreamland Japan ; Writings On Modern manga*, Berkeley, Stone Bridge Press, 1996 ; *Manga ! Manga! The World of Japanese Comics*, New York/Tokyo, Kodensha, 1983.

Pour voir des images de la série : <http://www3.nhk.or.jp/anime/Nadia/>

Notes

- 1  Ouvrage collectif, *Futurs Antérieurs*, Editions Fleuve Noir, 1999.
- 2  Créé dans les années 1970 par un duo de dessinateurs dont le pseudonyme est Fujiko Fujio, Doraemon est un chat robot défectueux (il lui manque les oreilles en pointe). Ce personnage facétieux a enchanté toute une génération de Japonais par les multiples gadgets technologiques qu'il sortait d'une poche « magique ».
- 3  Voir à la fin de l'article.
- 4  Voir à ce sujet Alessandro Gomarasca, "Robots, exosquelettes, armures : le mecha-corps dans l'animation japonaise", in *Poupées, robots, la culture pop japonaise*, éditions Autrement, collection Mutation, n°214, 2002 ; Bounthavy Suvilay, "Robot géant : de l'instrumentalisation à la fusion", *Belphégor, Littérature populaire et culture médiatique*, volume 3 numéro 2, avril 2004, http://etc.dal.ca/belphegor/vol3_no2/articles/03_02_Suvila_robotg_fr.html
- 5  La Toho est l'un des plus grands producteurs de films du Japon depuis les années 30. Elle a en outre produit les films de Akira Kurosawa et possède une forte implantation dans le domaine du dessin animé. Voir le site officiel : <http://www.toho.co.jp/>
- 6  Créé à la fin des années 80 au Japon, Gainax est l'un des studio d'animation les plus reconnus pour la qualité de ses oeuvres et Hideaki Anno, le réalisateur principal, est extrêmement médiatisé. Voir le site officiel : <http://www.Gainax.co.jp/>
- 7  Mensuel très populaire des éditions Tokuma Shoten qui propose un classement des meilleurs personnages, séries, films, doublages, etc.
- 8  La prononciation japonaise du nom du romancier s'apparente en effet à celle du titre de cette chanson de Noël.
- 9  Suvilay Bounthavy, "La mort dans *Nadia*", *animeland*, n°27, Novembre 1996.
- 10  Jacques Noiray, *Le romancier et la machine*, Paris, Corti (2 vol.), 1981-82.
- 11  *The Super Dimension Fortress Macross* est une série télévisée de 36 épisodes de 25 minutes diffusée entre octobre 1982 et juin 1983. Elle a fortement marqué le public japonais et influencé de nombreux créateurs. En juillet 1984, un long-métrage est sorti dans les salles de cinéma sous le titre *The Super Dimension Fortress Macross : Do You Remember Love ?* Hideaki Anno a participé à la

réalisation de ce film en tant qu'animateur. Depuis la première série *Macross* de nombreuses suites ont été créées, perpétuant l'univers initial.

12  C'est une série télévisée d'animation basée sur des marionnettes créée dans les années 60 par Sylvia et Gerry Anderson.
<http://www.thunderbirdsonline.com/site/>

13  Ce feuilleton télévisé met en scène un super-héros japonais extrêmement populaire qui a combattu divers monstres dans son costume rouge et argent entre 1966 et 1980 avant de réapparaître sur les écrans en 1996. Lorsque Hideaki Anno était étudiant au département de cinéma du Osaka College of Art, il a réalisé plusieurs parodies d'Ultraman à titre de projet scolaire.

14  Tezuka a dessiné plus de 150000 pages de *manga*, produit 12 films d'animation pour le petit écran, 21 séries télévisées, 17 longs-métrages d'animation, et bien d'autres *anime* sous divers formats.

15  Frederik L. Schodt, *Inside the robot kingdom : Japan, Mechatronics, and the Coming Robotopia*, Kodansha International Ltd, New York, 1988.

16  Tachibana Takashi, *'Robotto ôkoku' Nippon no môten*, Bungei Shunjû, May 2003.

17  L'aile de *Nausicaä*, les appareils aux ailes d'insecte du *Château dans le ciel*, le dirigeable et le balai de sorcière de Kiki, les avions de Porco Rosso et bien d'autres *mecha* témoignent du vif intérêt de Miyazaki pour les machines volantes.