

# UNE FABLE CYBERPUNK SUR LA MEMOIRE HISTORIQUE, L'IDENTITE JAPONAISE ET L'ORDRE INTERNATIONAL: *GUNNM*, DE KISHIRO YUKITO

Publié dans *Japon Pluriel* 7, Arles, Philippe Picquier, 2007

*Gunnm* (銃夢)<sup>1</sup>, de Kishiro Yukito (木城ゆきと), est une série cyberpunk publiée de 1990 à 1995 dans *Business Jump*, un magazine de manga bimensuel publié par Shûeisha (集英社) et destiné principalement aux jeunes hommes engagés dans la vie active. Selon les critères de la profession, la durée de sa publication en magazine atteste un succès honorable, mais nullement exceptionnel.

Au niveau de son sous-texte, ce manga peut s'analyser comme une fable sur la relation du Japon au monde depuis l'ère Meiji. Il fait une place centrale aux problèmes de l'identité, de la mémoire historique et de la race, et propose une vision du rôle du Japon dans un ordre mondial en mutation. Ces thèmes présentent un intérêt particulier au moment où, avec Abe Shinzô (安倍 晋三), le pouvoir politique est passé aux générations nées après la guerre, et où le Japon poursuit une réévaluation en profondeur de son positionnement international. C'est la raison qui a poussé l'auteur de cet article à s'intéresser à *Gunnm* dans une perspective de science politique.

Dans le vif débat qui s'est développé autour du positionnement international du Japon depuis la fin des années 1980, certains *mangaka* à succès, dont les plus connus sont Kobayashi Yoshinori (小林 よしのり), Hirokane Kenshi (弘兼 憲史) et Ikegami Ryoichi (池上遼一), prennent parti sans se cacher, voire avec véhémence<sup>2</sup>. Ce n'est pas, semble-t-il, le cas de Kishiro, que ses convictions, à en juger par la lecture qui peut être faite de *Gunnm*, placent plutôt aux antipodes de ces trois auteurs néo-nationalistes affirmés. Peu importe, au demeurant : l'intérêt intrinsèque de *Gunnm* est d'attester le poids dont pèsent encore, sur la génération des trentenaires qui forme aujourd'hui le cœur du Japon actif<sup>3</sup>, les traumatismes légués par l'insertion brutale de leur pays, à partir du milieu du 19<sup>e</sup> siècle, dans l'ordre mondial dominé par les puissances occidentales, et par les tragédies qui s'ensuivirent jusqu'à Hiroshima.

---

<sup>1</sup> En anglais (Wiz Media), *Battle Angel Alita*. La traduction française (Glénat, 9 volumes, 1990-1998) a conservé le titre original, que les fans japonais prononcent ガン(gun)ム.

<sup>2</sup> Voir J.-M. Bouissou, « Le manga et la politique. Une étude de trois best-sellers de politique fiction des années 1990 », communication au Congrès de l'Association Internationale de Science Politique (Fukuoka, juillet 2006) et *Bulletin de la Société Franco-Japonaise de Science Politique*, Tokyo, Maison Franco-Japonaise, hiver 2006. Egalement, "Popular culture and foreign policy. A study of four manga bestsellers of the 90s", communication au colloque "Public Opinion and Foreign Policy" (Paris, Sciences Po, octobre 2006).

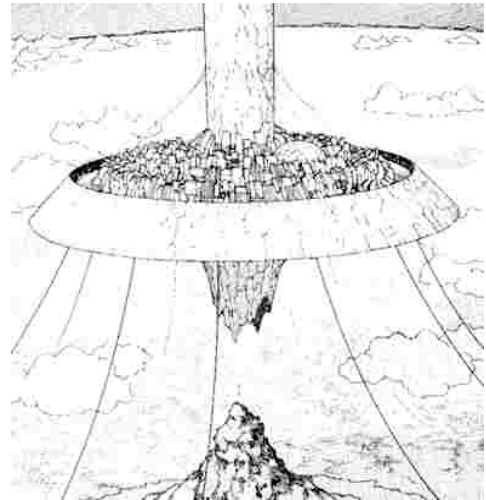
<sup>3</sup> Kishiro Yukito, est né en 1967.

# I. *Gunnm* : le Japon et le monde depuis Meiji

## 1-1 La mémoire de la violence et de la discrimination

L'univers de *Gunnm* oppose une citée supérieure (Zalem) qui maintient sa domination par la supériorité technologique et la force brutale sur un Tiers Monde formé par la Terre, et particulièrement la Décharge qui s'y trouve au droit de Zalem, dont elle recueille ses déchets. Zalem est peuplée de blancs aux patronymes exclusivement anglo-saxons, alors que dans la Décharge se mêlent toutes les races et force cyborgs.

Dans cet univers, les Japonais constituent un groupe ethnique bien identifiable par ses patronymes et ses kanjis. A l'exemple du médecin Ido Daisuke (イド・ダイスケ), originaire de Zalem mais qui en a été chassé, certains d'entre eux ont pu être intégrés au monde développé blanc, mais en ont été rejetés. Ils vivent dans la Décharge, mais y sont supérieurs aux autres. La rébellion de la Terre contre Zalem (à partir du volume 6), est conduite par un guerrier nommé Den (電)<sup>4</sup>, qui porte l'armure et le sabre des samurais, et se fait tuer dans une charge-suicide. Cette guerre se termine comme celle du Pacifique: après des succès initiaux, les révoltés sont anéantis d'un seul coup par une arme formidable dont ils ne soupçonnaient pas l'existence.



Le parallèle avec l'histoire du Japon est évident : à partir de l'ère Meiji, les Japonais ont voulu se faire admettre sur un pied d'égalité par le monde blanc, mais ils en ont été rejetés ; puis ils se sont dressés contre lui au nom des peuples non-blancs opprimés et ont été vaincus par l'arme atomique. *Gunnm* se présente donc comme une transposition de l'histoire de Meiji à Hiroshima, où l'on retrouve trois thèses classiques du discours nationaliste japonais :

- 1) Le monde blanc exploite et opprime la planète.
- 2) Les Japonais ont été rejetés par le monde blanc mais sont supérieurs aux autres peuples non-blancs.
- 3) Les Japonais ont mené une guerre pour libérer le monde non-blanc.

## 1-2 Le problème central de l'identité

Le problème de l'identité est au centre de *Gunnm*. L'héroïne entre dans le récit comme une tête arrachée jetée dans la Décharge. Ramassée par Ido qui la greffe sur un corps de cyborg et la baptise Gally (ガリィ), elle a perdu jusqu'à la mémoire de son nom. En quête désespérée d'une réponse à la question « Qui suis-je ? », elle ne trouvera la réponse qu'au neuvième et dernier tome.

Dans *Gunnm*, le cerveau est le réceptacle matériel de l'identité. Il est complètement dissocié du corps. Beaucoup d'habitants de la Décharge sont des cyborgs, dont le cerveau humain est

---

<sup>4</sup> On notera que Den, le seul des « Japonais » de la fable à ne pas être compromis d'une manière ou d'une autre avec Zalem, est aussi le seul dont le nom s'écrit en kanji.

ajusté sur un corps artificiel. Ce corps incarne la rationalité technique et économique comme principe organisateur de l'ordre du monde : on peut en changer pour adapter chaque individu à une fonction spécifique et à la nécessité du moment, comme fait Gally en endossant successivement un corps de guerrière, un corps de championne sportive, etc. Tout à l'opposé, le cerveau est intangible et conserve dans la moindre de ses cellules la « raison d'être » (*ikigai* : 生きがい) de chaque individu, la motivation ultime dont il tire sa satisfaction suprême et qui détermine les actes. Peu importe que ces actes soient irrationnels, monstrueux, voire suicidaires : le but suprême de chacun est d'accomplir son *ikigai*, fût-ce au prix de sa destruction.

Sous la forme du cerveau de *Gunm*, qui survit d'avatar corporel en avatar corporel, la problématique de l'identité est au centre d'une fable qui dit que « l'identité, c'est la vie ». Aussi longtemps que le cerveau et l'*ikigai* qu'il abrite restent vivants, fût-ce sous forme de quelques cellules éparses, l'être peut survivre aux pires catastrophes, comme l'héroïne. Mais ceux, comme les habitants de Zalem, dont le cerveau a été remplacé à leur insu par une puce électronique qui les soumet tous aux mêmes normes sociales, ne peuvent pas le supporter quand ils l'apprennent : le Dr Nova (ノヴァ) devient fou et se lance dans une exploration scientifique obsessionnelle du cerveau ; Ido, auquel il révèle ce « secret de Zalem », se fait effacer la mémoire, et beaucoup des habitants de Zalem se suicident quand ils l'apprennent au dernier volume.

A ce niveau, la morale de la série peut sembler très plate : « Soyez vous-même », « Ne renoncez jamais à votre but ultime dans la vie »... Les séries *shōnen* le répètent à tous les jeunes Japonais dès le premier moment où ils ouvrent un manga, et Disney ne dit rien d'autre dans beaucoup de ses productions. Mais sous ce lieu commun, *Gunm* parle aussi aux Japonais de leur identité nationale.

## II. Gunm et la vision d'une identité japonaise rénovée

### 3-1. L'identité perdue

Dans *Gunm*, le Japon est incarné par trois personnages : Ido Daisuke, Gally, et Kaos (ケイオス)-Den. Leur point commun est un problème aigu d'identité : le premier a un nom japonais mais un physique de blanc, il vient de Zalem mais vit dans la Décharge, il est médecin mais aussi un tueur chasseur de primes; la deuxième ignore complètement qui elle était avant que sa tête échoue dans les ordures de la Décharge ; et le troisième est un schizophrène déchiré entre la personnalité d'un musicien non-violent et celle d'un guerrier fanatique.

Ces Japonais ont perdu leur identité à cause d'une tentative manquée pour s'intégrer au monde blanc (Ido), d'une guerre perdue (Gally, décapitée lors d'une révolte des colonies spatiales contre la Terre) ou du déchirement entre désir de guerre et désir de paix (Kaos-Den). Ici encore, le sous-texte renvoie à l'histoire du Japon contemporain. D'abord, au lendemain de Meiji, sa tentative manquée d'être admis à égalité dans le club blanc des puissances mondiales, au risque d'y perdre son identité en les imitant. Puis la révolte et la défaite de 1945. Enfin, la tentative pour surmonter le traumatisme et effacer la culpabilité de la défaite en construisant une nouvelle identité nationale de « *peace-loving people* », sans que disparaisse pour autant la blessure de la guerre perdue enfouie dans l'inconscient collectif.

### 3-2 L'échec des identités négociées à l'international

Dans sa course à l'identité perdue, l'héroïne suit un parcours initiatique en quatre étapes. D'abord (vol. 1-2), elle se fait chasseuse de primes comme son mentor Ido, et gagne sa vie dans la Décharge en tuant d'autres êtres qui tentent d'y survivre. Ensuite, en star du *motorball* (vol. 3-4), elle acquiert prestige et position dominante à travers une compétition sportive, non guerrière, mais sans pitié. Puis, comme mercenaire de Zalem, elle sort de la Décharge et se met au service de la suprématie blanche pour veiller à l'ordre sur la Terre (vol. 5-6). Enfin, elle s'émancipe et poursuit des buts personnels : retrouver Ido, qu'elle aime, puis se venger du Dr Nova qui l'a rendu fou.



## QUELQUES IDENTITES DE GALLY



**IDO DAISUKE**



**KAOS - DEN**

Ces quatre étapes transposent en fiction cyberpunk les comportements que le Japon a adoptés sur la scène internationale entre Meiji et le moment où *Gunnm* paraît. Il n'est pas difficile d'y reconnaître la tentative de subjuguement par la force des pays voisins dans une Asie dominée par les blancs ; puis le triomphe dans la compétition économique de l'après-guerre et, parallèlement, la collaboration « mercenaire » avec Washington, qui fait de l'Archipel une base pour les forces américaines pendant les guerres de Corée et du Vietnam ; enfin, dans les années 1980, les tentatives du Japon pour s'émanciper de son surpuissant partenaire, d'abord en pratiquant une « diplomatie tous azimuts », puis, dans les années qui précèdent la parution de *Gunnm*, sur un mode plus polémique avec l'affirmation d'un néo-nationalisme qui ne dissimule plus un certain mépris de l'Amérique. Mais chacune de ces stratégies aboutit à l'échec. Les victoires de l'héroïne en chasseuse de primes engendrent un cycle de violences sans fin dont des innocents de plus en plus nombreux sont victimes et qui finit par toucher les Japonais de la Décharge. Ses succès au *motorball* ne lui donnent pas le bonheur, et elle finit par trouver plus fort qu'elle. Les maîtres de Zalem la tiennent en laisse et finissent par construire une « super-Gally » plus obéissante et plus puissante qu'elle pour se débarrasser de leur mercenaire trop peu docile. Et elle ne reprend son autonomie que pour être détruite par le Dr Nova.

Cette quête identitaire de Gally est inséparable de ce qu'on pourrait appeler son « positionnement international ». Elle ne cherche pas la réponse à la question « Qui suis-je ? » par l'exploration introspective de son « Moi », mais dans les formes successives de son interaction avec son environnement. Là encore, le parallèle est remarquable avec l'histoire du Japon, dont le problème identitaire posé par son ouverture forcée au monde à partir de Meiji va de pair avec une projection internationale qui l'entraîne de plus en plus loin. Tout comme le Japon a commencé par Formose et la Corée, avant de s'en prendre à la profondeur chinoise, puis aux lointains Etats-Unis, Gally commence sa quête dans son voisinage immédiat, en chasseuse de prime. Puis elle devient une championne célèbre dans toute la Décharge, avant d'en sortir pour explorer le reste de la Terre et de finir par défier Zalem. A chaque fois revêtue d'un corps différent et poursuivant des buts différents, Gally est un exemple parfait de ce qu'on pourrait appeler « une identité négociée dans un contexte de globalisation croissante ».

Dans ce parcours, le Dr Nova semble être l'ennemi mortel de Gally. Mais ce sont les technologies dont il la dote malgré elle qui la rendent de plus en plus puissante. Il ne la détruit

que pour la reconstruire plus forte. Il est le Pygmalion qui lui apprend la vérité sur le monde, en l'introduisant dans Zalem pour lui en révéler le « secret ». Pour qui analyse *Gunnm* comme une fable géopolitique, le Dr Nova constitue une métaphore transparente des Etats-Unis. Sa relation avec l'héroïne transpose celle du Japon avec la puissance qui lui a révélé brutalement la réalité du monde (en 1853, puis en 1945), mais l'a aidée à se relever de la défaite destructrice qu'il lui avait infligée, notamment en la faisant bénéficier de transferts massifs, sinon toujours gratuits, de technologie.

### 3-3 L'identité retrouvée et le nouveau rôle international du Japon

Les négociations successives de son identité sur la scène internationale ne mènent Gally nulle part. Au volume 9, il ne reste d'elle que quelques cellules de son cerveau. En la reconstruisant à partir de ce matériel biologique, le Dr Nova lui rend la mémoire de son passé en tant que Yôko, guerrière vaincue – et cette mémoire retrouvée permet enfin à l'héroïne de répondre à ses questions. Ce que la fable dit, c'est que le Japon ne trouvera sa véritable identité qu'en regardant en face son passé guerrier et en admettant qu'il a commis des atrocités, comme Gally-Yôko, qui se remémore les massacres perpétrés par l'armée à laquelle elle appartenait, et comment elle-même a tué des camarades blessés pour ne pas les abandonner à l'ennemi. Ayant retrouvé la vérité sur son passé, l'héroïne peut enfin en tirer les leçons et le répudier en renonçant à la violence.

Chemin faisant, Gally-Yôko résout aussi son problème racial. Au cours de sa quête, elle tombe successivement amoureuse de deux personnages qu'on peut identifier avec un Yougoslave (Yugo) et un Italien (Foggia). Au final, elle se débarrasse définitivement du problème quand elle découvre que les habitants de Zalem sont de pauvres hères dont le cerveau a été remplacé par des puces électroniques, et dont beaucoup sont incapables de survivre à cette révélation. Zalem ainsi dépouillée de la supériorité peut alors se réconcilier avec la Décharge et le reste de la Terre pour former une nouvelle communauté harmonieuse.

Devenu capable de regarder son passé en face et le monde sans le prisme déformant des races, le Japon pourra enfin avoir un destin mondial à sa mesure. A cet égard, la fin de *Gunnm* est remarquable. Le Dr Nova (alias l'Amérique), mu par une ambition démesurée de transformer le monde à sa manière, attaque l'ordinateur central qui maintient l'équilibre de la structure formée par Jérusalem (une cité spatiale), Zalem, la Décharge et la Terre. Devenu fou, l'ordinateur menace le monde d'une destruction totale. Gally se sacrifie alors pour le sauver, en fusionnant elle-même avec le « crochet stellaire » qui constitue la clé de voûte de la structure, devenant ainsi la figure fondatrice d'une nouvelle civilisation écologique, pacifiste et « cool ».

## En guise de conclusion...

*Gunnm* illustre le poids dont pèse encore sur la nation japonaise le legs d'un siècle et demi de rapports difficiles avec le monde et avec soi-même. La série démontre aussi les vertus prédictives du manga qu'on retrouve aussi, entre autres, dans les séries de politique-fiction des années 1990, dont plusieurs ont anticipé – et accompagné – les évolutions qui ont amené l'iconoclaste Koizumi Junichirô au pouvoir au tournant du siècle<sup>5</sup>. Pour *Gunnm*, en remplaçant au dénouement le Dr Nova par George W. Bush et l'ordinateur central par « les institutions internationales », on obtient une fable assez pertinente sur les relations

---

<sup>5</sup> Sur ce point, J.-M. Bouissou, « What manga says... », op.cit. note 4.

internationales en ce début du 21<sup>ème</sup> siècle... Plus généralement, au début de la décennie 1990, à un moment où l'économie entreprenait d'imposer, via la mondialisation, sa « rationalité » comme principe organisateur unique de l'ordre du monde, *Gunnm* a réaffirmé à sa manière la centralité d'un « irrationnel identitaire » auquel se sont heurtés, et se heurtent encore, les zélés de la Constitution européenne et les projets américains au Moyen-Orient. Quant au Japon, il projette aujourd'hui, tout autant que l'image d'un néo-nationalisme parfois inquiétant, celle de ce « cool » qui triomphe à la fin de *Gunnm*<sup>6</sup> et qui lui vaut, pour la première fois dans son histoire, un rayonnement culturel planétaire attesté par sa position de second exportateur mondiale de biens culturels – grâce notamment au manga.

Cette capacité du manga à se saisir des évolutions des mentalités et de l'ordre du monde jusqu'à en anticiper parfois les effets est liée, entre autres, à un processus de production en interaction soutenue avec un lectorat de masse, à un usage plus exclusif des images et des symboles que dans les comics américains ou la BD franco-belge, et au fait qu'il a longtemps échappé au « politiquement correct » comme aux prétentions artistiques et intellectuelles qui ont émasculé ses deux concurrents<sup>7</sup>. Il a su le faire au Japon depuis les premières années de l'après-guerre ; le succès à l'exportation de nombreuses séries, dont *Gunnm*<sup>8</sup>, atteste qu'il trouve aussi désormais des échos dans l'inconscient d'une grande partie du monde développé, travaillé par la perte des repères et les angoisses liées aux effets combinés de la post-modernisation et de la globalisation. C'est assez pour intéresser, au-delà de l'univers des fans, les sciences humaines et sociales.

---

<sup>6</sup> Voir l'article séminal de Douglas McGray, « Japan's Gross National Cool », *Foreign Affairs*, mai-juin 2002.

<sup>7</sup> Sur ce point, J.-M. Bouissou, « Pourquoi nous aimons le manga : le nouveau soft power japonais », *Cités*, juillet 2006.

<sup>8</sup> Traduit en allemand, anglais, chinois, coréen, espagnol, français, italien et thai.