

POURQUOI LES *EMAKI* NE SONT PAS DES MANGAS : QUELQUES OBJECTIONS À CEUX QUI VOUDRAIENT ANCRER LES MANGAS ET LES *ANIME* DANS UNE TRADITION ANCIENNE

Ōtsuka Eiji

Kokusai Nihon Bunka Kenkyū Sentā (Kyōto)

Invité d'honneur

Dans ce cours article, je voudrais remettre en cause le présupposé qui consiste à envisager les mangas et les *anime* comme des formes d'expression héritées d'une culture traditionnelle séculaire issue du Japon prémoderne. Je ne peux pas m'empêcher de penser que les recherches menées sur le Japon par certains chercheurs étrangers aient également contribué à la construction de ce présupposé. Je considère par ailleurs très dangereuse la politique *Cool Japan* du gouvernement actuel qui récupère cette idée afin de présenter le Japon d'aujourd'hui comme le produit d'une longue tradition. Mon point de vue critique sur la question n'est pas celui d'un chercheur spécialisé sur le Japon, mais d'avantage celui d'un créateur de mangas, profession que je préfère revendiquer.

L'objet de mon propos sera ici de m'opposer de manière très concrète à ce préconçu selon laquelle les *emakimono* du Japon médiéval comme le *Chōjū-giga* [Caricatures d'animaux] ou le *Shigi-san engi* [Rouleaux des légendes du mont Shigi], deux œuvres majeures du XII^e siècle, seraient le point de départ de formes d'expression comme le manga ou les *anime*. Même si les textes académiques allant clairement dans ce sens demeurent peu nombreux, des personnes, au Japon ou à l'étranger²⁰⁷, persistent apparemment à croire à cette thèse.

Des similarités contestables entre médias différents

Il faut déjà différencier au sein de ce discours deux « héritages », l'un qui viendrait du *Chōjū-giga* et qui porte sur la construction des personnages, et un autre, issu du *Shigi-san engi* concernant les aspects de mise en scène et de narration.

²⁰⁷ Citons côté japonais : Takahata Isao, *Jūni seiki no animēshon Kokuhō emakimono ni miru eigateki, animeteki narumono* [Les trésors nationaux que sont les *emakimono* du XII^e siècle et ce que l'on peut y voir de cinématographique, d'animatique], Tōkyō, Tokuma shoten, 1999. Et à l'étranger : Koyama-Richard Brigitte, *1 000 ans de manga*, Paris, Flammarion, 2007. (N.d.T.)

Pour certains, la construction des personnages de mangas ou d'*anime* trouverait son origine dans le *Chōjū-giga*, mais comme je l'ai démontré dans mon ouvrage *La forme de Mickey*²⁰⁸, ces personnages sont en fait très influencés par le mouvement de renouveau artistique de l'ère Taishō, pendant laquelle les personnages de Disney ont été digérés à la manière des constructivistes. L'important ici est de retenir que le mouvement d'avant-garde artistique japonais des années 1920 et 1930 n'a pas effectué de retour vers des « traditions » anciennes mais a plutôt fait la découverte des œuvres de Walt Disney.

Cependant, plus que des discours savants, mieux vaut observer les images suivantes (fig. 1). À quoi ressemblent le plus ces personnages célèbres de Tezuka Osamu [A], l'un des créateurs du manga moderne ? Sont-ils plus proches des animaux du *Chōjū-Giga* [B], ou de Mickey Mouse et d'autres personnages tirés de dessins animés américains de l'époque [C] ? La réponse est sans doute évidente.

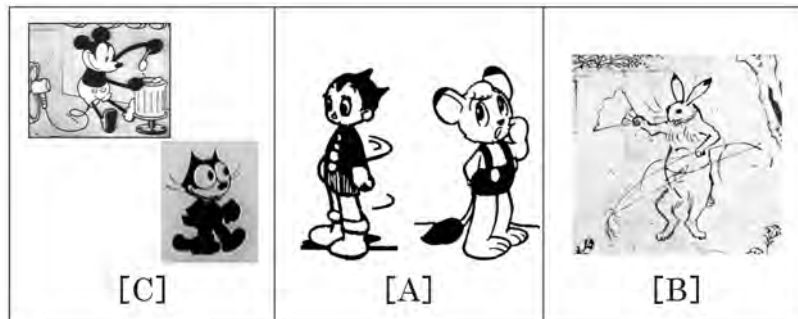


Fig. 1 : [C] : Mickey Mouse et Félix le Chat / [A] : Tobio et Léo (Tezuka Osamu) / [B] : Un lapin du *Chōjū-Giga*

De même, le style des dessinateurs de *shōjo-manga* ne provient pas non plus d'un héritage ancien, mais davantage d'une appropriation partielle d'éléments venant d'Occident. On peut y voir une influence de l'art européen de la fin du XIX^e siècle, notamment l'Art Nouveau et son meilleur représentant, Alphonse Mucha. Il s'agit donc ici d'une « tradition » réécrite par la réception occidentale d'œuvres japonaises en Occident, le japonisme. Les images suivantes permettent de s'en faire une idée (fig. 2).

²⁰⁸ Ōtsuka Eiji, *Mikkī no Shoshiki – Sengo manga no senjika kigen* [La forme de Mickey Mouse – les origines militaires du manga d'après-guerre]. Tōkyō, Kadokawa, 2013.



Fig. 2 : En haut : Shimizu Reiko, *Kaguya-hime* [Princesse Kaguya], 1993 /
En bas à gche : Kitagawa Utamaro, *Bīdoro o fuku musume*
[jeune fille soufflant dans un sifflet], c. 1792-1793 /
En bas à droite : Alphonse Mucha, *Zodiac*, 1896

Revenons sur la théorie selon laquelle des rouleaux comme celui du *Shigi-san engi* seraient à l'origine de la mise en scène et du système narratif des mangas et *anime* contemporains. Ce genre de

propos peut être observé chez des personnalités de premier ordre comme Takahata Isao dans son ouvrage *Jūni seiki no Animēshon* [Le dessin animé du XII^e siècle]²⁰⁹ ou Ishinomori Shōtarō dans son *Manga Nihon no rekishi* [Histoire du Japon en manga]²¹⁰. Il faut préciser que Takahata et Ishinomori ont vécu à une période où le manga et le dessin animé étaient largement déconsidérés. Pour anoblir cette culture dénigrée, ils ont délibérément mobilisé une théorie se référant à la tradition. Je n'ai pas ici l'intention de les blâmer pour cela car le contexte peut en partie expliquer leur position. Le problème est que de nos jours encore, de nombreuses personnes peu inspirées pensent pouvoir donner de la légitimité aux mangas et aux dessins animés en les reliant à des cultures nobles ou anciennes.

Takahata et Ishinomori établissent une analogie entre l'interprétation des *emakimono* et celle des dessins animés ou mangas. Ils affirment ainsi qu'on peut les lire comme on regarde un dessin animé ou comme on lit un manga. Par exemple, Takahata met en page le rouleau *Ban Dainagon ekotoba* [Histoire illustrée de Ban Dainagon] comme un manga (fig. 3). Son interprétation des *emaki* comme support cinématographique ou « animatique » peut être résumée dans cette image.

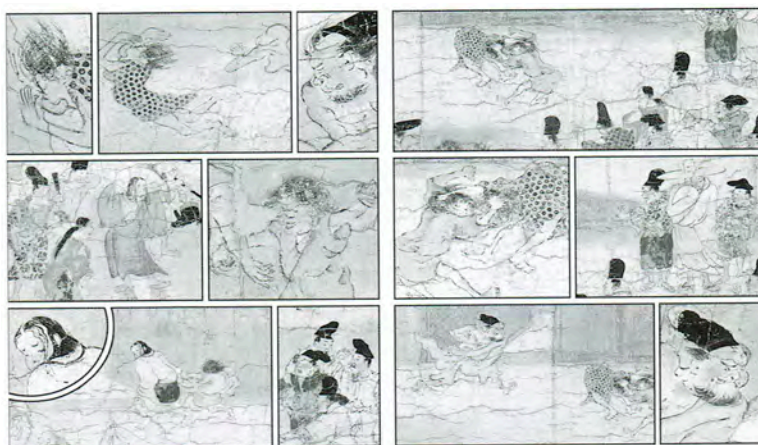


Fig. 3 : Takahata Isao, *Jūni seiki no animēshon Kokuho emakimono ni miru eigateki, animeteki narumono* [Les trésors nationaux que sont les *emakimono* du XII^e siècle et ce que l'on peut y voir de cinématographique, d'*animatique*], Tōkyō, Tokuma shoten, 1999

²⁰⁹ Takahata Isao, *op. cit.*

²¹⁰ Ishinomori Shōtarō, *Manga Nihon no rekishi* [Histoire du Japon en manga], Tōkyō, Chūō kōron-sha, 1990-1994.

Premièrement, cela peut paraître étrange de ne pas différencier des modes d'expression aussi éloignés que le cinéma, le dessin animé ou le manga. Pourtant, si l'on regarde le système narratif et les règles de mise en scène du manga d'après-guerre, on y trouve des procédés très similaires à ceux d'autres médias visuels. Entre les mangas issus du groupe Tokiwasō²¹¹, dont Tezuka et Ishinomori faisaient partie, et les dessins animés commerciaux introduits par les studios Tōei Dōga²¹², il existe une grande proximité. On peut définir le système narratif du manga d'après-guerre en trois points :

1. On assimile une case à un plan de cinéma ou de dessin animé.
2. Dans une case, on construit une mise en scène en y intégrant plusieurs éléments : angles de caméra, délimitations, mouvements de caméra (avec une insistance particulière sur l'éclairage et la focale).
3. On passe au « montage » d'une case comme s'il s'agissait d'un plan de cinéma (le manga peut d'ailleurs être analysé par ce concept de « montage », élaboré par Eisenstein).

C'est ainsi que le mode d'expression des mangas a longtemps été qualifié de « cinématographique ». Tezuka Osamu a d'ailleurs évoqué ce point dans des notes personnelles juste avant la fin de la guerre de Quinze Ans (*jūgonen sensō*). Certains me reprochent parfois de remonter si loin dans l'histoire du manga pour évoquer son style cinématographique. Si c'est le cas, c'est parce que mon propos est d'avantage orienté sur les origines de ce médium que sur ses tendances actuelles.

Montage cinématographique et composition picturale

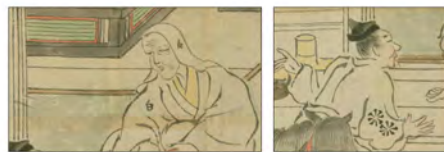
Au sein d'un atelier que j'organise avec un collègue, Yamamoto Tadahiro, nous nous attachons à démontrer cet aspect cinématographique de la bande dessinée japonaise. Ainsi, lorsque nous enseignons les techniques du manga à nos étudiants au Japon, nous leur demandons toujours de transformer le *Shigi-san engi* en bande dessinée. Voici le résultat pour la troisième partie de cette œuvre (fig. 4).

²¹¹ N.d.T. : Ce que l'on appelle Tokiwasō est le nom d'un groupe de dessinateurs de mangas qui habitaient et travaillaient dans une résidence éponyme à Tōkyō à partir des années 1950. C'est un lieu majeur dans l'histoire du manga, devenu synonyme du courant du *story-manga*, incarné par Tezuka.

²¹² N.d.T. : Ōtsuka fait ici référence à l'orientation industrielle centrée sur l'animation télévisée que prennent les studios Tōei Dōga au début des années 1970, abandonnant alors peu à peu les long-métrages destinés aux salles de cinéma, qui étaient jusque-là l'objectif premier des studios.



2



3

Fig. 4 : Travaux d'étudiants sur le *Shigi-san engi*

On pourrait se dire que cet *emaki* « mangaisé » traduit quelques points communs entre les deux formes d'expression. Les étudiants de notre groupe sont probablement des personnes douées. Toutefois, ce qu'ils font est finalement très sommaire : ils utilisent simplement des techniques cinématographiques en les adaptant à la structure d'un manga. Pour transformer le *Shigi-san engi* en différents plans, ils en ont extrait des cadres (démarqués en rouge) façon contre-plongée (« up shot ») ou plan d'ensemble (« long shot ») pour en construire des pages de mangas en fixant un rythme en fonction de la taille des cases et en gérant le niveau de leur intensité (fig. 5).



Fig. 5 : Cadrage préparatifs des étudiants sur le *Shigi-san engi*

On peut utiliser cette même démarche sur d'autres œuvres picturales, même celles qui sont beaucoup moins narratives, comme par exemple, *La Liberté guidant le peuple* de Delacroix (fig. 6).





Fig. 6 : Delacroix Eugène, *La Liberté guidant le peuple*, 1830.
(Version originale, puis version mise en page par les étudiants)

Il est également possible de réaliser des mangas à partir de n'importe quelle peinture, de Chine ou même d'Amérique du Sud. En d'autres termes, on peut comprendre ici que ce ne sont pas les *emakimono* qui ressemblent à des mangas, mais plutôt que nos étudiants ont en eux la capacité de penser, voire d'interpréter toute forme de culture visuelle à la manière d'un manga. S'ils effectuent ce travail de manière instinctive, cela ne signifie pas non plus que cette méthode pour adapter des peintures à la façon d'un « manga cinématographique » exprime pour autant une essence particulière au peuple japonais ou un caractère unique de la culture japonaise.

Le contexte de réception de la théorie du montage au Japon

Cette manière originale d'envisager les œuvres picturales de façon dynamique et cinématographique trouve son origine pendant le régime militarofasciste de la guerre de Quinze Ans, marquée par les invasions nippones en territoire extrême-oriental entre 1931 et 1945. En effet, pendant cette guerre, la théorie filmique russe, essentiellement représentée par la théorie du montage d'Eisenstein, a eu un impact considérable au Japon. C'est un fait incontestable, souvent ignoré dans les études japonaises. À cette époque, un seul film d'Eisenstein avait été projeté au Japon mais ses théories y étaient déjà largement diffusées et appréhendées sous trois angles :

La démocratisation de la théorie du montage

La reconstitution d'une littérature, d'une animation et d'une culture populaire basée sur cette théorie du montage

La réinterprétation d'une culture traditionnelle à l'aide de cette théorie.

Concernant le premier point, voici un témoignage qui démontre que de simples spectateurs lors d'une séance de cinéma prenaient conscience du montage à l'écran et en admiraient le procédé.

Dans le film *Reimei izen* [Avant l'aube]²¹³ de Kinugasa Teinosuke, il y a des intertitres qui font penser à la culture marchande d'Edo ainsi qu'un flashback qui présente des courtisanes en chemin, un cortège de seigneurs, puis une célébration dans un temple. À ce moment, un spectateur s'est écrié : « Montage ! C'est du montage », une certaine tension débordait alors de la salle.

(TSUJI Hisakazu, « Kaisō no pudofukin », *Eiga hyōron*, avril 1938)

On peut donc imaginer que les spectateurs de l'époque étaient manifestement intéressés par les questions de montage.

À propos du deuxième point, entre autres exemples, reportons-nous au célèbre « Cinépoème » de Takenaka Iku, qui consiste à prendre un verset de poésie pour en faire un plan.

1. Un ascenseur qui s'ouvre et se referme. Sans personne.
2. Une fleur qui tombe au sol. Sans pétale.
3. Des chaussures encore et encore, qui filent. Des chaussures de femme.
4. Parmi elles, un talon cassé.
5. Prenez voir ce collier de pierres qu'on fait briller devant le miroir. Ce sont de belles pierres aussi intenses qu'un beau serpent. (Ses rayons tranchants sont assez puissants pour voir dans un puit)
6. Une petite calculatrice sort la langue, sort la langue, sort la langue.

(TAKENAKA Iku, « Hyakkaten », *Shi to Jiron*, juin 1929)

Plus évocateur encore, l'art du *kamishibai* (fig. 7), qui consiste à mettre en scène des personnages dessinés sur du papier serait, pour certains contemporains, une mise en pratique des théories soviétique du cinéma puisqu'il s'agit de faire défiler des images les unes après les autres.

²¹³ N.d.T. : Réalisé en 1931, *Reimei izen* est un *jidaigeki* qui narre le destin tragique et la révolte d'un groupe de prostituées à l'ère Edo.



Fig. 7 : Exemple de Kamishibai (Nakagawa Masafumi,
 « Nōmin bunka gijutsu no shōchō – Kamishibai to iu media
 [Le symbole d'un procédé culturel populaire – le média Kamishibai] ». *Gekkan E-hon*, Tōkyō, Subaru shobō, juillet 1974)

Il semblerait que la popularité de *Tenchūgumo*²¹⁴ s'explique moins par la qualité intrinsèque des panels que par cette importation de la théorie du montage adaptée au *Kamishibai* que j'ai réalisée à partir d'écrits sur le cinéma. [...] L'utilisation du gros plan a rendu plus efficace le *Kamishibai*. Dans les scènes de combats, il n'existait alors pas d'effets de flashback ou de gros plans. Pour ce faire, j'ai extrait à partir des théories de Koulechov, une méthode de mise en scène adaptée au *Kamishibai*.

(KATA Kōji, *Kamishibai Shōwa-shi* [Histoire du *Kamishibai* à l'ère Shōwa], Tōkyō, Obunsha, 1979)

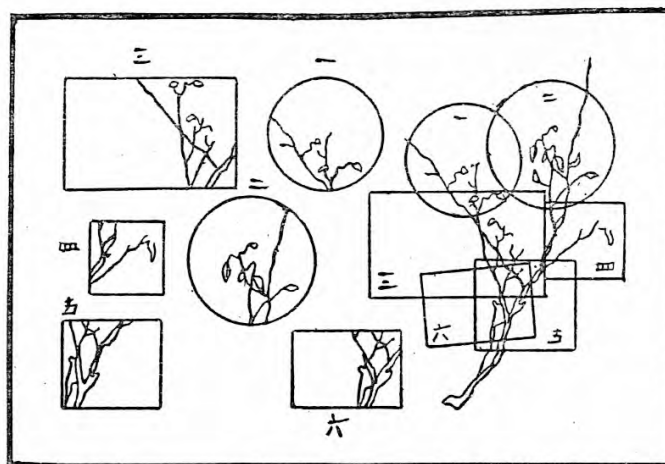
Enfin, bien que nous ne puissions développer ici, il est à noter que le film d'animation de propagande produit à la fin de la guerre, *Momotarō Umi no shinpei* [Momotarō le divin soldat de la mer] utilise des plans et un montage tout à fait audacieux. Après avoir vu ce film, un jeune garçon d'une dizaine d'année à l'époque a créé une petite histoire en neuf cases en transformant le montage du film en manga (fig. 8). Il s'agissait de Tezuka Osamu, qui allait réutiliser ces techniques après la guerre pour renouveler le manga en lui insufflant une forme cinématographique. On peut considérer que le manga actuel est en grande partie héritier de Tezuka et donc aussi de ce manga en neuf cases.

²¹⁴ N.d.T. : [Le châtement de l'araignée], œuvre de *Kamishibai* très populaire au début des années 1930.



Fig. 8 : Tezuka Osamu, *Shōri no hi made* [Jusqu'au jour de la victoire], 1945

Enfin, le troisième point est très important dans l'établissement de ce postulat visant à considérer les *emaki* comme les ancêtres du dessin animé et du manga. En effet, les théories du montage d'Eisenstein ont été reçues au Japon du temps du régime fasciste et par conséquent, influencées par l'esprit nationaliste de l'époque, elles se sont transformées en théories sur la culture japonaise, d'autant plus que celui-ci affirme que la culture japonaise dans son ensemble (les idéogrammes, le kabuki ou l'ukiyo-e par exemple) relève du montage. L'image suivante (fig. 9) est une illustration tirée de la *Dialectique du cinéma* (1932) d'Eisenstein, que ce dernier présente comme un extrait de manuel scolaire japonais.



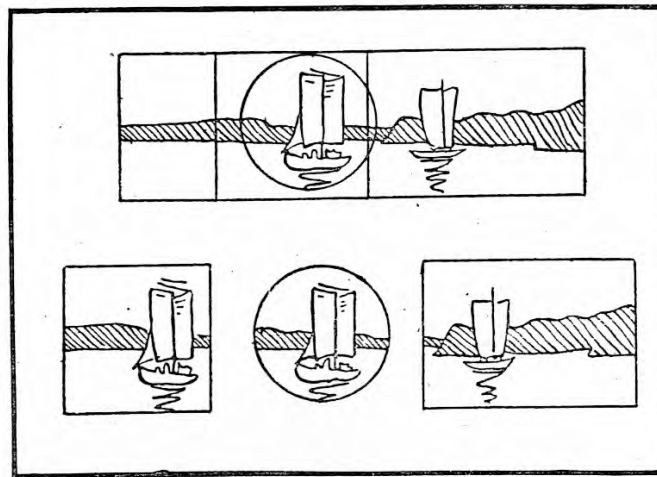


Fig. 9 : Le « montage » des images au Japon selon Eisenstein (Eisenstein Sergueï *Eiga no beshōhō* [Dialectique du cinéma], trad. Sasaki Norio, Tōkyō, Ōraisha, 1932)

Les méthodes d'enseignement du dessin, utilisées dans les écoles japonaises sont extrêmement cinématographiques. [...] Quand les élèves doivent dessiner un décor avec une branche de cerisiers ou un bateau à voile, ils sont incités à choisir d'abord des cadres appropriés : carrés, ronds ou rectangulaires. Ils en prélèvent des éléments distincts à partir d'un tout. En d'autres termes, les Japonais apprennent à créer des cadres.

(EISENSTEIN Sergueï *Eiga no beshōhō* [Dialectique du cinéma], trad. Sasaki Norio, Tōkyō, Ōraisha, 1932)

Il affirme ici que les Japonais identifient et conçoivent la totalité d'un arbre en le découpant en parties, sous forme de plans, laissant entendre qu'ils utilisent l'art du montage pour représenter n'importe quel objet. Mais est-ce vraiment le cas ? Est-ce que cette façon de faire est si spécifique aux Japonais ? Que fait la peinture occidentale quand elle inclut dans un cadre un arbre ou un paysage ? À cause de cette mauvaise interprétation de la théorie du montage d'Eisenstein qui s'est largement répandue, on a tenté d'appliquer les théories du cinéma aux *emakimono*. Par exemple, le critique de cinéma Kitagawa Fuyuhiko parle ainsi du *Dōjō-ji engi emaki* [Rouleau enluminé des légendes du Dōjō-ji] :

Au début, Anchin et Kiyohime marchent séparément. Kiyohime regarde Anchin et celui-ci s'enfuit. Elle le poursuit. Entre toutes ces images, il y a différents textes, mais ce que je trouve très intéressant, c'est l'insertion fortuite de ce paysage qui mélange Anchin et Kiyohime

qui ne se voient pas et des arbres tout autour d’eux. Cela rappelle assurément les techniques de montage filmique.

(KITAGAWA Fuyuhiko, *Junsui eiga-ki emaki* [Chroniques du cinéma pur], Tōkyō, Dai-ichi Bungei-sha, 1936)

Voici enfin le numéro spécial d’une revue artistique datant de 1940.



Fig. 10 : Couverture du numéro de la revue *Atelier* consacré aux *emaki* (Okudaira Hideo, « Emaki no kōsei » [La composition des *emaki*], *Atelier – Numéro spécial*, vol. 17, n° 13, Éditions Atelier, 1940)

On y trouve dans la postface, les mots suivants :

Les références présentes dans cet article sont tirées des théories du cinéma de Poudovkine et de son ouvrage *Le réalisateur de film et la théorie du cinéma* (traduction de Sasaki Norio) et de celles de Béla Balazs dans *Esthétique et sociologie du cinéma* (traduction de Sasaki Norio) et dans *Théorie de l'art du cinéma* (traduction de Nagai Zenjirō).

(Okudaira Hideo, « Emaki no kōsei » [La composition des *emaki*], *Atelier – Numéro spécial*, vol. 17, n° 13, Éditions Atelier, 1940)

Il est intéressant de remarquer que l'on fait ici référence à des théories du montage de Poudovkine et de Béla Balazs, antérieures à celle d'Eisenstein. Le présupposé consistant à envisager l'aspect « montage » des *emaki*, dans les études d'après-guerre, ou à observer leur caractère cinématographique, est donc le fruit d'une construction académique issue de la période de guerre du Japon. Le fait d'ancrer mangas et *anime* dans une filiation liée aux *emaki* n'est donc rien d'autre qu'une pure création de tradition, qui aboutit à une orientation idéologique très contestable.

Théorie du montage et « culture japonaise »

Nous avons jusque-là observé à maintes reprises que les aspects les plus contemporains du cinéma étaient en réalité des branches nouvelles basées sur des arts anciens. Ce n'est pas un hasard si on qualifie de « cinématographiques » les arts anciens japonais qui s'expriment dans une multitude de directions différentes. Yoshimura Fuyuhiko a déjà noté que les *emaki* ou les poèmes japonais entretenaient des similitudes avec le cinéma, mais si l'on suit la théorie du montage d'Eisenstein, c'est la culture japonaise dans son ensemble qui est cinématographique.

(IMAMURA Taihei, *Nihon geijutsu to eiga* [L'art japonais et le cinéma], Tōkyō, Suga Shobō, 1941)

On peut retenir de cette citation qu'à ce moment-là, en 1941, le terme « cinématographique » était synonyme de « montage », et se trouvait associé à « japonais ». Il n'est pas anodin que cette corrélation soit apparue au sein de l'avant-garde artistique japonaise de la période de guerre, née pendant l'ère Taishō et qui a évolué dans un courant de propagande officielle. Le discours reliant *emakimono* et films est donc manifestement apparu durant cette parenthèse fasciste du Japon. Pour ma part, je considère paradoxal que les deux références cinématographiques majeures dans cette période du Japon militariste soient Disney l'Américain d'un côté et l'avant-garde russe d'Eisenstein de l'autre. J'ai souvent dit qu'il y avait là le prototype narratif des œuvres du Studio Ghibli par exemple. De la même manière, les techniques fondamentales développées par Tezuka ou par le groupe Tokiwasō sont à

reconsidérer dans un contexte plus ancien que le « Japon d'après-guerre » auquel on les associe traditionnellement. Elles sont, elles aussi, le fruit de cette période nationaliste. Le manga en neuf cases, évoqué plus haut est né de cela et a survécu à l'après-guerre.

Si nos étudiants arrivent si bien à transformer des *emaki* en cases de mangas, c'est qu'ils ont justement été élevés avec des mangas inspirés par des méthodes dites « cinématographiques » et que nous leur expliquons ce système (par exemple dans des cours où ils doivent composer des films et des mangas à partir d'un même scénario) et qu'ils arrivent à acquérir ces méthodes par eux-mêmes. Enfin, nous leur enseignons aussi l'histoire de ces techniques, en montrant qu'elles ne trouvent pas leur origine dans une prétendue « tradition » ancienne mais dans le Japon fasciste.

Certains spécialistes d'animation nord-américains ont la fâcheuse tendance à occulter que manga et dessin animé sont nés pendant la guerre de Quinze Ans, sous régime fasciste. Par exemple, Thomas Lamarre, dans son ouvrage *Anime Machine*²¹⁵ traite de l'esthétique des « calques » utilisés dans la caméra multiplane spécifique à l'animation japonaise et même s'il traite du film *Momotarō Umi no shinpei* [Momotarō le divin soldat de la mer], qui est un film de propagande de 1945, il occulte ce qui se passe auparavant. Marc Steinberg²¹⁶ lui, parle de « dynamisme immobile » pour qualifier les plans fixes typiques de l'animation japonaise en se concentrant sur les débuts du *limited animation* au Japon dans les années 1960. Ces deux chercheurs pourraient très bien démontrer l'origine de ces différentes techniques à partir de documents de l'époque que j'évoque dans cet article. Ce sont néanmoins des chercheurs tout à fait honnêtes et éminents, mais qui ne sont malheureusement pas remonté jusqu'aux années 1930. Les chercheurs étrangers dans ce domaine (en excluant les collègues chinois) ne semblent intéressés que par deux périodes : soit ils ne traitent que de l'après-guerre, soit ils reviennent 2000 ans en arrière. Si le manga et l'*anime* sont néanmoins devenus des sujets qui attirent la curiosité depuis une trentaine d'années, les études occultent encore trop largement l'évolution de ces médias pendant la première moitié du XX^e siècle.

²¹⁵ Lamarre Thomas, *The Anime machine – A Media Theory of animation*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009.

²¹⁶ Steinberg Marc, *Anime's Media Mix – Franchising Toys and Characters in Japan*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 2012.

Conclusion

J'ai reçu mes premières leçons de techniques cinématographiques appliquées au manga de la part de Ishinomori Shōtarō durant l'année de mes 22 ans. Aujourd'hui, c'est à mon tour d'enseigner l'art du manga à des jeunes gens. Ayant conscience de l'origine idéologique des techniques que je leur enseigne, je considère nécessaire de connaître et de faire connaître avec précision l'histoire trouble des origines du manga moderne. De la même manière, je suis donc très critique vis-à-vis de ceux qui cherchent à relier ce média avec une pseudo-japonité – d'autant plus que le gouvernement japonais essaye actuellement de faire du manga et des *anime* des symboles du Japon avec sa politique de « Cool Japan ». De nombreux jeunes chercheurs qui travaillent sur le manga, les *anime*, la culture *otaku*, le *cosplay* ou les *light novel*, en les considérant comme des phénomènes postmodernes, participent également à l'amnésie générale concernant cette histoire du manga et de l'animation en oubliant les années 1930 et 1940. Ils n'ont rien à voir avec cette prétendue tradition. Sur cet archipel lointain d'Extrême-Orient, la modernité est aussi *passé* et nous avons, nous aussi, connu Disney, Eisenstein ou le fascisme. Je voudrais sincèrement que l'on comprenne que notre culture n'a pas une histoire qui passerait directement du prémoderne jusqu'au contemporain (ou jusqu'au postmoderne). Je sais bien que certains continueront de souscrire à cette thèse que je m'efforce de dénoncer mais je ne peux m'empêcher de penser que derrière cette position se cache un préjugé irritant qui essentialise le Japon et la culture japonaise.

Traduction : Julien Bouvard

Bibliographie

- ISHINOMORI, Shōtarō. *Manga Nihon no rekishi* [Histoire du Japon en manga]. Tōkyō, Chūō kōron-sha, 1990-1994.
- KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *1 000 ans de manga*. Paris, Flammarion, 2007.
- LAMARRE, Thomas. *The Anime machine – A Media Theory of animation*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009.
- STEINBERG, Marc. *Anime's Media Mix – Franchising Toys and Characters in Japan*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 2012.
- ŌTSUKA, Eiji. *Mikkō no Shōshiki – Sengo manga no senjika kigen* [La forme de Mickey Mouse – les origines militaires du manga d'après-guerre]. Tōkyō, Kadokawa, 2013.

TAKAHATA, Isao. *Jūni seiki no animēshon Kokuhō emakimono ni miru eigateki, animeteki narumono* [Les trésors nationaux que sont les *emakimono* du XII^e siècle et ce que l'on peut y voir de cinématographique, d'*animatique*]. Tōkyō, Tokuma shoten, 1999.