

ERRANCE DANS LES RUELLES GRAPHITIQUES DE MATSUMOTO TAIYŌ

L'image et le regard débordés

Lorsque graphique et graphite sont confondus, cela n'évoque pas simplement l'origine du matériau de création, autrement dit sa nature, mais le contact, la rencontre entre la pointe aiguisée – mais relativement souple – du crayon et son doux support, pour sa part relativement rêche en fonction du papier comme de cette pointe. Pour ainsi dire, nous sommes amenés à penser le lieu et le moment de création mais aussi, par extension, le lieu *produit* par cette création. Lorsque l'histoire du *faire* se conjugue avec l'histoire en train de se faire, voilà de l'histoire toute faite ! Ces ruelles où se balade l'homme et ces bandes comme ces gouttières où l'œil se perd dans les pages et dans lesquelles se déversent les flux imaginaires, ne convoquent-elles pas les mêmes attitudes (si ce n'est les mêmes aptitudes) esthétiques, à savoir celles du plaisir du jeu d'une part et de l'errance d'autre part, cette capacité, si ce n'est cette qualité à savoir se perdre ? Ainsi, ces gaufriers, par quelle magie deviennent-ils jouissance visuelle ? Avec la bande dessinée, le graffiti, « peinture de mur », s'érige en paroi multiple et dans, ou plutôt *par* le livre en véritable ville, complexe ou encore mégastucture. Pour ainsi dire en système¹.

Chez Matsumoto², le plaisir de « lecture » ne se retrouve pas que dans le jeu avec les espaces picturaux³ – déjà forme d'égarement, mais aussi dans

la perte joyeuse des repères logiques et diégétiques au milieu d'une foule de figures paraissant (et paraissant) à l'image, toutes plus intrigantes les unes que les autres, leur apparition intempestive renforçant une fois encore l'impossibilité d'une lecture au sens strict du terme. L'exercice de lecture devient bien un jeu de « lecture » : on ne s'abîme pas en vain dans les labyrinthes et le bestiaire de Matsumoto, on se fraye un passage, et ainsi, parcourir le livre devient une expérience poétique singulière qui ne relève donc plus du simple parcours. Le jeu entamé avec le médium se perpétue ainsi avec force dans le contenu même des pages d'une façon tout à fait singulière.

L'auteur, à volonté, fait pulluler les planches de ses ouvrages d'éléments impromptus et perturbateurs comme autant de parasites, qu'ils soient de nature iconologique ou compositionnelle. En effet, la façon dont les cases et leurs espaces respectifs sont ponctuellement habités de choses et d'êtres semblant venir d'un « ailleurs » scénaristique, voire parfois d'un « ailleurs » formel, détonne. En effet, les lieux se voient envahis par des figures étrangères au contexte présumé de l'œuvre et à la cohésion de l'univers déployé. Bien qu'hors de la narration ils prennent pourtant place à l'image : des animaux et chimères fantastiques, espèces hybrides (parfois inidentifiables) ou encore des personnages de fiction populaire ou de folklore peuplent, « zonent » et squattent ponctuellement les espaces disponibles de l'image. De ce fait, les moindres recoins et surfaces représentés peuvent être prétextes à une incessante « pollution » visuelle mais aussi discursive (onomatopées, bulles et discours) pour ne pas dire sonore. Inscriptions, affiches, tags, enseignes, décors surajoutés, faune, flore et autres « figurants » impromptus envahissent et peuplent les environs, produisent un paysage visuel autant que sonore, induisant de cette façon d'incessants décalages. Bien que passagers au sein de la page et de l'his-

1. Cette métaphore peut se voir réalisée concrètement avec le livre à *pop-up*, ou mieux nommé le *livre-système*.

2. Bien que la rupture ne soit pas nette, on peut diviser l'œuvre de Matsumoto en deux. D'une part des ouvrages au développement narratif plus classique et linéaire comme *Ping Pong*, *Gogo Monster*, *Le samouraï bambou* et *Sunny* et d'autre part des œuvres traitées de façon plus expérimentale comme *L'homme fleur*, *Amer béton*, *Printemps bleu* ou *Number 5*. Nous parlerons principalement dans ces lignes de ces dernières.

3. Comme cela est développé dans notre premier article dédié à Matsumoto, à paraître en 2012 dans le collectif dirigé par Boris Eizykman intitulé *Esthétique de la Bande dessinée* aux éditions de La Lettre Volée.

toire, ces êtres produisent une présence forte à l'image, la case qu'ils envahissent étant un espace singulier où habiter, une niche récréative, refuge visuel pour l'œil entre deux sauts temporels. Cela nous rappelle que la vignette n'est pas un fragment de temps et d'espace, mais bien plutôt elle produit son propre continuum spatio-temporel et apporte une résonance au sein d'un ensemble d'images organisé en page ou double page.

Chez Matsumoto les espaces sont donc des milieux plus que des lieux à proprement parler, ils ne sauraient *tenir en place* à l'image et s'en tenir à leur simple fonction de décor, de fond. Là où les personnages cherchent toujours leur rôle, la ville, elle, devient sujet central, à la fois contexte et « personnage » principal. En quelque sorte chaque lieu est comme une place au sens urbain – place de l'hôtel de ville, place du marché – où tout peut se faire et se défaire si rapidement et où tout un chacun passe forcément par là, véritable « plaque tournante », boulevard des mélanges et des sensations.

C'est ainsi que ces lieux devenus milieux, nous les voyons eux-mêmes devenir des sortes de figures à part entière au cœur de l'image, perturbant la « lecture ». Ils cessent d'être des décors ou du « remplissage », des référentiels passifs. Les lieux sont foncièrement des espaces, voire des moyens d'expression et non plus des endroits ; d'ailleurs, droits ils le sont rarement, ils penchent, se tordent, se meuvent et se dramatisent autant que les personnages. Tous les éléments de l'image s'activent visuellement au même niveau sémiotique, subissent le même traitement et participent d'un espace visuel spécifique et d'une même mouvance. Aucun élément n'est laissé passif, l'ensemble est dynamique, visuellement mouvant tel qu'au final les espaces sont l'objet de nombreuses excroissances ou autres déchaînements expressifs du dessin. De plus, l'artiste joue de distorsions, de décalages et de chevauchements spatiaux comme temporels.

Au final, c'est comme s'il était fantasmé à l'image une perte de maîtrise du créateur tel l'enfant désirant voir ses jouets prendre vie d'eux-mêmes. Ici, la création semble s'autonomiser, les espaces engendrent de nouveaux espaces où des êtres se manifestent de manière inattendue. Tout cela témoigne d'un univers irrationnel et absurde,

un monde purement graphique produisant des espaces pertinemment visuels dans la mesure où ils engendrent leur propre condition.



Fig. 1 : MATSUMOTO Taiyō, *Hana Otoko*, Tokyo, Shogakukan, 1998, tome 2, p. 90, cases 1 et 2.

Non seulement l'espace de l'œuvre est rappelé comme tel, mais les protagonistes censés polariser les principales actions et l'attention du lecteur viennent eux-mêmes au sein de l'histoire à s'interroger et à s'étonner de ces incohérences, anachronismes et monstres qui « passent par-là » sans but ni motif, défilant de façon carnavalesque case après case pour s'évanouir aussi rapidement qu'ils sont arrivés à la case suivante (fig. 1). La case est comme une rue dans un dédale, un lieu de passage et à la fois un jeu de cache-cache où apparition rime avec disparition. Ne dit-on pas « le personnage apparaît » à tel moment de l'histoire comme si sa présence « hors-champ » et son existence non seulement étaient absolument ignorées mais aussi comme si elles pouvaient être gommées voire effacées à volonté selon les besoins de la diégèse (et ici, selon le désir du personnage) ? De la même façon, on pourra voir les protagonistes eux-mêmes se questionner sur leur place dans l'histoire ou encore témoigner de l'absence chronique de héros à l'histoire¹.

Ces étrangetés fonctionnent ainsi comme autant d'apparitions tant est qu'on ne les aperçoit

1. Le chapitre 16 de *Ping Pong* s'intitule d'ailleurs « Le héros est absent ».

souvent qu'une seule fois (dans une seule case ou une seule page ou double page). Comme évoqué précédemment, chaque case devient un espace singulier ou des éléments singuliers font une intervention elle-même singulière. Ainsi, une même enseigne d'une case à l'autre passe de « tabaco » à « cigarette » puis à « ta ba ko » en hiragana. Ces jeux avec la langue, déclarations, édifices *dé-figurés*, gribouillis ou autres graffitis sont autant de « *private-jokes* » s'ajoutant à ceux déjà évoqués. La subtilité des références constituant l'univers développé dans *L'homme fleur* a d'ailleurs eu comme conséquence l'absence d'édition à l'étranger de cette œuvre majeure de Matsumoto. Il est en effet difficile pour le lecteur, étranger au Japon populaire, de reconstituer l'univers personnel de l'artiste, l'environnement qui l'inspire directement et auquel l'œuvre appartient, au final, comme un de ses objets¹. Nous y reviendrons.

Se perdre à l'image

De façon abyssale, les images sont ainsi envahies par d'autres images telles qu'une partie de l'image devient toujours le support d'une autre image pour autant que l'espace puisse retrancher infiniment de nouveaux espaces graphiques et ainsi en engendrer. Toutes les surfaces, les murs représentés sont des « supports » et niveaux supplémentaires d'expression pour l'auteur, où il peut se dévouer, se décharger et exprimer avec plus de justesse son empire graphitique. Avec cette profusion de graffitis dans *Amer béton*² il envahit des espaces neutres, jette des signes en désordre. Sur un même pan de mur les messages se mélangent, cohabitent, faisant eux-aussi mosaïque à l'instar de la page de bande dessinée elle-même. Ces signes pullulent de tous les bords, dans tous les coins, dans tous les espaces non occupés. Ces entités

graphiques souvent simplifiées semblent imprévues dans le projet de l'auteur. Par ailleurs, si les espaces ainsi habités gagnent en contenu par ces « participants », ils perdent de leur signification à l'égard de l'histoire une fois celle-ci affublée de tels détournements absurdes et redondants (fig. 2). Matsumoto donne ainsi de la signification à des espaces en quelque sorte *trop lourds* d'insignificances et à revers considère avec une certaine insignificance le fil de l'histoire, les événements majeurs, délaissant l'intrigue principale (s'il en est une), qui apparaît alors comme absurde dans son ensemble et parfois vaine. Il y a des choses qui restent donc pures insignificances, qui habitent littéralement les cases et simplement occupent l'espace, comme pour mieux détourner l'attention du lecteur. Par ailleurs, l'artiste n'hésite pas à régulièrement pointer par d'épaisses flèches noires les éléments qu'il veut faire ressortir, comme en résistance au flux principal de « lecture » qui a tendance à les oublier. Cette pure signalétique qu'il utilisera par ailleurs pour désigner des directions et mouvements sont non seulement des indices à l'image mais aussi fonctionnent comme indices pour l'œil. Cela contribue, par l'intrusion d'éléments non diégétiques et non représentatifs, à la prolifération de signes qui s'ajouteront aux onomatopées et aux bulles.



Fig. 2 : MATSUMOTO Taiyō, *Hana Otoko*, Tokyo, Shogakukan, 1998, tome 2, p. 55, case 1.

L'artiste multiplie ainsi les codes, en invente de nouveaux et se rend présent à l'image. En effet, la redondance d'éléments de ce type tisse en quelque sorte au fil des images la mythologie personnelle de l'artiste, et cela, sous une nouvelle forme expressive, un nouveau infra-sens apposé à son œuvre. C'est d'ailleurs cette même mythologie, comme une forme d'archaïsme, de matière première ou encore de base ou de magma élémentaire qui revient à chaque œuvre. De cette façon

1. De même, la traduction est impuissante à rendre l'étendue des jeux de mots, de signes ou autres métaphores impliqués jusque dans le titre des œuvres en version originale. Cela souligne la difficulté à retrouver l'équivalent du jeu (de mot) par d'autres mots et d'autres moyens, les images comme les métaphores ne pouvant s'échanger avec d'autres, supposément équivalentes.

2. MATSUMOTO Taiyō, *Amer béton*, Takahashi H. (trad.), Paris, Tonkam, 2007.

se trouve rejouée la même problématique qui verra émerger de nouvelles réponses dans la succession des œuvres, comme si l'auteur décontextualisait indéfiniment pour produire de nouvelles variations. Ce dernier se montre ainsi comme travaillé par une même névrose incessamment, une même question existentielle qu'il rumine durant toute son œuvre sans jamais trouver la forme adéquate à son expression, car pour lui « le bonheur n'a pas de forme¹ ».

Ce « jeu de piste » interminable prend racine dans ce principe de traitement graphique singulier de tout l'espace de l'image, contrastant avec les solutions pratiques habituelles usitées dans le *manga*, telles que les photos retravaillées graphiquement pour produire des fonds, les codes graphiques épurés de la tendance cartooniste pop ou les blocs perspectivistes du traçage à la règle le plus timide dans le *manga* féminin. Nous verrons plus loin par exemple l'importance de la dimension esthétique des espaces et des vues « gonflés » chez Matsumoto, sa vision de l'urbanisme japonais ne se voulant pas documentaire. Plutôt, ce dernier montre comment il ressent la ville, des corps fatigués aux paysages sans cesse défigurés, en passant par les bruits divers qui retentissent de toute part. Tous participent à faire de l'espace représentatif un témoignage de la vie au Japon, des préoccupations personnelles de l'auteur comme japonais et comme artiste, abordant ainsi la place et l'incidence de la bande dessinée dans la société.

La bande dessinée comme système d'image aprogrammatique

À l'ère des programmes, qu'ils soient scolaires, professionnels, économiques, politiques, télévisuels ou électroniques, multimédia et numériques, on s'inquiète des productions qui ne sont plus que reconfiguration, voire simple variation d'un même schéma. À ce titre, le *manga* de Matsumoto fait résistance au « tout programmé », à la programmation systématique du livre comme de la bande dessinée par les normes de production, les codes graphiques, règles narratives et canons de la

culture pop². L'auteur déprogramme son histoire, c'est-à-dire non pas qu'il l'anéantit mais il la laisse se développer empiriquement, réappréciant les interruptions, les ratés scénaristiques, les longueurs et manquements. De cette façon, il ne semble parfois y avoir aucun véritable projet d'histoire, de cohérence du monde décrit. Matsumoto semble ajouter, au dernier moment de la réalisation tout ce qui lui passe par la tête qu'il n'avait prévu au brouillon. En laissant une marge « d'improvisation » et de dérive, il trahit l'humain, sa personne, ses préoccupations, passions et amusements, jetant à l'image des figures « ovnis » et distordant les espaces.

L'auteur produit par associations inconscientes une foule indéfinissable, collage de lieux et d'éléments disparates, d'icônes de la sous-culture populaire dans laquelle il baigne, formant là un folklore moderne voire une mythologie panthéiste comme l'a mis en relief son pendant français Nicolas de Crécy dans son ouvrage sur le Japon³ en parlant en termes de dieux de toutes ces figures omniprésentes, objets personnifiés issus de la sous-culture (cinéma, jeux-vidéo, télévision, consommables etc.), autant d'icônes tout droit venues de l'image publicitaire et d'affichage.

Par ailleurs, on ne peut ne pas souligner le décalage incessant et quasi systématique entre l'écrit (dialogues, onomatopées) et l'image (l'action, la scène, la figure) dans l'œuvre de Matsumoto, au point qu'il est parfois difficile de parler véritablement de dialogue ou même d'action. En effet, les discours semblent ne pas se répondre ou encore les personnages paraissent souvent inoccupés, distraits ou bien figés dans l'interrogation ou la contemplation, produisant à la lecture de pures

2. Le *kawaii* par exemple mais surtout tous les styles et thèmes liés aux genres du Manga retranchés par âge, sexe, sexualité, intérêt, condition sociale, visant toujours un public comme « cible » ainsi que les normes graphiques. Les traits de vitesse, par exemple, ne sont pas tracés à la règle chez Matsumoto et n'ont pas tous un même point de fuite dans la case. En incarnant graphiquement le signe graphique dans le représenté, la notion de code graphique cesse d'être abstraite. Réinscrire dans la matière graphique le code habituel participe alors de l'impression visuelle de l'espace défilant.

3. Nicolas DE CRÉCY, *Journal d'un fantôme*, Paris, Futuropolis, 2007, p. 14-15 et 103-104.

1. MATSUMOTO Taiyō, *Printemps bleu*, Matsumoto A. (trad.), Paris, Tonkam, 2000, p. 215.

absurdités quand le discours même n'est pas à lui seul un véritable non-sens. Pour leur part, nombreuses onomatopées ne correspondent à aucun bruit ou événement présent à l'image ni même à un son identifiable comme par exemple le brouhaha atmosphérique de la ville en mouvement dans *Amer béton*. En outre, ces discontinuités et interférences narratives supplémentaires produisent une suspension étrange à l'image, dans un art dit « de lecture » et donc de continuité. L'image n'est ainsi plus subordonnée à la diégèse comme le discours n'est plus subordonné à l'image. Ponctuellement l'un n'illustre plus l'autre, plutôt ils s'interrogent, se pensent l'un l'autre et contribuent à donner une profondeur et une substance poétique à l'œuvre.



Fig. 3 : MATSUMOTO Taiyō, *Amer béton*, Takahashi H. (trad.), Paris, Tonkam, 2007, p. 75, cases 1 et 2.

Comme certaines figures, les discours eux aussi « tombent comme un cheveu sur la soupe » et semblent n'être le plus souvent que des pics d'humour, participant de ces *private-jokes* évoqués plus haut (fig. 3). Ces déclarations parfois tonitruantes et autres messages cachés sous un énième degré produisent toujours plus de jeu, d'interaction, d'association étrange entre les différents éléments de la bande dessinée. De plus, le *manga* n'utilise pas systématiquement de la queue du phylactère, ou de manière très discrète, créant parfois l'ambiguïté de l'appartenance de la parole. On ne sait si cette dernière émane bien d'un des personnages à l'image et non d'un personnage hors-champ, voire

de l'auteur lui-même qui parlerait « au travers » de ses avatars, soufflant la parole à ses personnages tel un ventriloque. La bulle sans queue et donc sans référent ou attache, rebondit, nous perd dans notre tentative de suivre sa trajectoire, produisant une résonance de plus au cœur de la page.

Le discours a ainsi sa place non plus uniquement comme illustration de l'image mais se surajoute comme couche supplémentaire de sens ou de non-sens. Au lieu de compter pour le dessin, de participer de l'économie sonore faisant défaut à l'image, plutôt il perturbe sa compréhension, trouble la signification dans son ensemble et met presque en difficulté notre bon sens face à l'image.

Insignifiants et poésies

En second lieu ce sont des interruptions du rythme de lecture qui sont mises en place comme l'illustre à merveille l'histoire courte dans le café intitulée *Un petit coin de Paradis*¹ où la « caméra » (la découpe de l'image et sa rythmique en plan quasi cinématographique) se penche tour à tour sur une suite de considérations. Comme en flash, ceci vient donner une épaisseur à l'existence banale comme à la linéarité des apparitions des protagonistes en question ; ou plutôt, justement, ils ne sont plus en question, c'est l'espace narratif qui est mis en jeu dans ce tourbillonnement. En effet, le procédé cinématographique d'intercaler deux, voire trois scènes pour ne pas lasser le lecteur dans une narration strictement linéaire qui ne « suivrait » qu'un seul personnage est ici poussé à l'extrême. On assiste à une véritable joute verbale (rappelant les films de Richard Linklater) qui s'extrapole ici à plusieurs conversations, plusieurs tables puis à tout un lieu entier et à ses environs. Les vies des protagonistes se retrouvent comme « mélangées », rendant la scène éclatée, alors qu'elles ne devraient partager qu'une même tranche ou « tunnel narratif ». Ainsi, c'est le mode narratif qui à son tour relève de la mosaïque. Une seule chose se donne à voir, la rencontre, de sorte que chaque case (ou plan) – bien que souvent encore dédiée à une seule répartition – devient le fragment d'une image multiple.

1. MATSUMOTO Taiyō, *Printemps bleu*, op. cit.

En fait, on est toujours ailleurs, la scène est éclatée ou même, il n'y a pas de scène et il n'y a pas d'ordre de narration, c'est un puzzle incohérent livré en simultané pour mieux capter la fièvre de la scène. Aucune vie ne vaut alors plus qu'une autre pour l'histoire, du moins pour ce que veut transmettre l'auteur qui entend le *manga* comme un lieu plus complexe qu'un simple ordre narratif et un moyen de se divertir. Dans ce dernier cas, chaque case doit être productive et participer d'un même « mouvement » bien articulé et harmonieux, fondant le principe de « lecture » case par case tel un *story-board*.

Matsumoto, toujours dans son recueil d'histoires courtes, intercale subrepticement, « le temps » de quelques cases éparpillées, un couple de lycéens amoureux, en marge de l'intrigue. On imagine les deux adolescents pris dans le tourbillon, la fièvre et la suave passion d'un été caniculaire éprouvant, d'un amour intensément éprouvé sans distance ni retenue, alors que tout semble disparaître autour d'eux, les isolant malgré eux. Cet amour semble donc durer depuis une année¹ mais l'été suivant la relation se solde finalement par ce qui paraît² un double-suicide³, refermant la boucle et le cycle saisonnier. L'insignifiance de cette relation à peine esquissée comme celle des commentaires désabusés « lâchés » par les différents personnages ou les libellules, le bruit des cigales, le club extra-scolaire de l'été et le match télévisé produisent un environnement, un milieu

1. Ce couple apparaît lors de deux histoires courtes indépendantes, chacune se déroulant au cœur de l'été (réalisées et publiées en cette même saison, l'une l'été 1991 et l'autre l'été 1992). Ces deux histoires sont entrecoupées d'une histoire de yakuza semblant se dérouler durant l'automne ou l'hiver, au vu des arbres sans feuilles (réalisé et publié à l'automne 1991). Le couple apparaît trois fois dans chacune des deux histoires courtes.

2. Plus bas dans sa chute on peut imaginer que le garçon a sauté en premier, la fille semblant le suivre plus que l'accompagner. Celle-ci semble aussi hésiter, voire peut-être regretter, laissant en effet s'échapper un cri de frayeur.

3. Le double suicide (*Shinjū*) au Japon provient d'une tendance populaire datant de l'ère Edo où les amours impossibles se donnent la mort pour être réunis dans l'autre monde. Toujours d'actualité, ce sont souvent les chefs de famille, qui, après avoir perdu leur emploi contraignent leur femme à mettre fin à ses jours peu avant eux ou en même temps.

poétique et critique de sa propre condition. Il y a de cette façon une décentralisation de l'intrigue qui n'est ainsi plus perçue comme telle. Le jeu entre les existences, leur entremêlement tisse un seul et même espace-temps, du moment et du lieu, de l'ici et du maintenant, des instants éphémères, insignifiants mais vécus avec durée, persistance et attachement, baignant dans un même sentiment nostalgique. L'auteur prend plaisir à entrecroiser des destinées archétypales qu'il rejoue indéfiniment dans ses différentes œuvres mais aussi au sein d'une même œuvre. Il alterne ainsi tout au long de *Amer béton* entre plusieurs couples liés ou non à l'intrigue principale. Ce jeu est amplifié avec la symbolique du chiffre et de l'animal que l'on retrouve à plusieurs échelles. Le un symbolise l'indépendance, la solitude et la mélancolie qu'incarne le rat ou le chien tandis le deux renvoie au couple, au système clos et à la protection que personnifie la relation des chats par exemple. Le trois, lui, dénoterait tour à tour le mal personnifié, le déséquilibre, l'attaque, le danger et la force que représente ainsi les tueurs Papillon, Tigre et Dragon, visibles aussi dans *Number 5*, œuvre au nom évocateur. Matsumoto procure ainsi une vie mythique à ses personnages, à l'aide de quelques coups de dés.

Jeux de société et sociétés de jeu

Dans *Amer béton*, on retrouve de nombreux espaces de jeux comme le parc, le jardin d'enfant, les arcades, le parc d'attractions, le *pachinko*, les bains et la place publique, les cours intérieures, le ring et bien sûr la chambre d'enfant ou encore le terrain vague. Ce sont autant de lieux disponibles pour le jeu mais de différentes natures, certains sont des lieux dédiés au jeu, d'autres des lieux *pris* par le jeu : c'est l'espace même qui est joué ou plutôt rejoué, qui devient enjeu. Ces lieux ne renferment donc pas des objets d'amusement et autres divertissements, bien au contraire ce sont des espaces vacants, temporairement ou ponctuellement inoccupés. Ils sont de cette façon comme remis en jeu, ce dernier naissant du détournement de ces espaces, dans le sens où l'auteur amusé et ses personnages amusants les reconfigurent. Ils les mettent en branle, en font non pas un support de jeu où prendre place mais bien un amusement

comme jeu de support. Il faut donc bien insister sur cette différence entre une société dominée par l'*entertainment* et le jeu au sens profond comme expérience personnelle *ré-creative*, active, venant de soi et entrelacé avec le système sociétal. Il s'agit d'exprimer ou de faire de la vie autre chose que le jeu de la (ou de) société, comme l'exprime justement ce même divertissement sous forme de plateau, miroir assez ironique du monde. Cette conception négative du jeu, qui invariablement et ironiquement joue et rejoue tautologiquement, à la façon de Sisyphe, son propre jeu absurde, fait résonner occupation de l'espace et pouvoir politique.

Si la ville est lieu de création et par extension, création elle-même, le grand danger dans *Amer béton* est de voir cette ville littéralement transformée en parc d'attraction, d'une part lieu idyllique, paradis total et d'autre part lieu tristement programmé du jeu, où celui-ci est parcours prédéterminé et non pas libre découverte (fig. 4). Il est prémâché, pré-produit, partout disponible et « à la demande », il n'est plus expérience singulière, personnelle et imaginative du monde, aventure, dérive, vagabondage précaire comme le vivent « les deux chats de gouttière » dont l'activité esthétique majeure relève de cette capacité à « refaire » ou plutôt à rejouer le monde. Le jeu programmé n'est donc déjà plus le jeu, c'est une idée du jeu n'ayant ici pour but que d'occuper les esprits, toujours plus disponibles et ainsi mis à disposition.

Dans cette œuvre en particulier, le monde se révèle de plus en plus stérilisé, asexué, figé dans un culte de l'enfance, du temps arrêté, folie d'un monde renversé, où l'enfant est au cœur de la société et est entretenu dans le royaume étendu et immuable de l'enfance. Il n'est plus au centre des enjeux humains comme avenir de l'homme. C'est ainsi que pour l'enfant Blanco, dans *Amer béton*, la chambre est plus une prison où ne naît que du refoulement et le parc un lieu plus glauque et ennuyeux que les toits de la ville, les rues marchandes ou les bains publics. Ces endroits sont donc des espaces privilégiés mais menacés, des refuges précaires car sans cesse convoités, investis, restructurés et pourtant ô combien propices à un imaginaire libéré. Finalement, c'est précisément parce que ce ne sont pas des espaces dédiés au divertissement, forcé, puéril et léger, qu'ils sont in-

vestis par les protagonistes comme un terrain de jeu, parce qu'ils ont conscience que la société toute entière peut être plus qu'un terrain d'investissement. Au contraire, elle peut être un terrain de plein épanouissement, mais pas au sens d'exutoire ou de refoulement, de respiration providentielle comme le propose le parc en ville. Dès lors, l'enjeu social redevient un jeu, tel un sport abandonnant la compétition, pour une régression toujours revigorante.



Fig. 4 : MATSUMOTO Taiyō, *Amer béton*, Takahashi H. (trad.), Paris, Tonkam, 2007, p. 131, case I.

Ces espaces de *libre-jeu* sont dans cette même œuvre bientôt remplacés par des salles d'arcades et autres lieux de divertissements, voyant ainsi la ville entière être progressivement troquée contre un parc d'attraction. De cette façon, l'activité organisationnelle du travail, qui consacrait une partie de son énergie à la création de bulles de respiration (comme le divertissement) permettant à son système de ne pas s'essouffler, se voit bientôt funestement ne plus consacrer son énergie qu'à cela, de telle façon que la société s'oublie elle-même alors que le travail est focalisé sur la production du divertissement. Au travers de ce retournement on entrevoit là les deux formes ou « images du monde », tantôt implosive, tantôt explosive formellement présentes à l'image. S'opposent ainsi deux conceptions : celle d'une société qui se recroqueville et recentre son activité sur le

loisir, sur sa propre dépendance au jeu, et celle où le jeu fonde joyeusement la société comme un réel épanouissement.

Il y a donc la volonté de réactiver des espaces publics, de les bousculer dans leur organisation et leur fonction et de raviver leur pluralité en les sortants de leur participation passive au « jeu de société » fondé sur la division. Si l'école elle-même rejette les protagonistes par procuration de *L'homme fleur* et *Amer béton*, c'est que, bien qu'espace social, elle ne saurait correspondre à cette continuité du jeu sociétal qui requiert l'ouverture des sphères. En effet, l'école est cadre fermé et n'incarne aucunement un espoir pour la société et l'avenir. Ces enfants de l'école de la vie, eux, ne connaissent que le monde adulte et ne voient pas la rupture entre le jeu d'enfant et le jeu sociétal, ni sa légitimité.

Ainsi dans *Amer béton*, s'oppose à une ville du passé plutôt vicieuse, adulte et chaude bien que mélancolique, une ville d'avenir froide, enfantine et aseptisée qui n'est plus que l'ombre d'elle-même, transformée en parc d'attraction géant. Le divertissement, l'adolescence, le jeu réglé d'une vie faussement animée où tout espace est occupé ne laisse plus place à l'imagination et à l'indéterminé, excepté dans quelques terrains vagues¹. La ville se



Fig. 5 : MATSUMOTO Taiyō, *Hana Otoko*, Tokyo, Shogakukan, 1998, tome 3, p. 218, case 1.

1. Nous renvoyons à ce sujet au segment *Beyond d'Animatrix*, disponible en Blu-ray chez Warner.

perd dans le superficiel et le simulacre au point d'être totalement redessinée sous ce nouveau règne de l'enfant-roi. Son visage trahit désormais l'abrutissement des masses, oubliant et mettant de côté les gens de la vie « brute », du quotidien et de la rue (yakuza, policiers, joueurs, voyeurs) orphelins de leurs lieux de prédilection. Vision funeste d'un Japon en train de perdre ses quartiers bien vivants, précaires mais chaleureusement animés, qui servaient non pas d'oubli mais de respiration à une société sous tension. Matsumoto nous met ainsi face à la légèreté des jeux adultes et à la gravité des jeux de l'enfant. Il invite ainsi à prendre au sérieux les enfants et l'importance de leur jeu pour autant qu'il vienne d'eux, la logique du divertissement, mise en place par l'adulte, conduisant quant à elle à l'occupation soutenue des masses et à une forme de « dictature de l'enfance » selon Benoît Poelvoorde². Alors, le jeu peut bien être mis au centre de l'univers pour en constituer l'essence même, comme moteur idéologique, mais non pas sous cette forme détournée, asséchée et utilitariste décriée dans l'œuvre.

Les images du monde dans l'œuvre de Matsumoto

Dans cette distorsion des éléments représentés déjà relevée plus tôt, les corps comme les lieux (qui prennent corps) trahissent une expressivité quasiment binaire par l'utilisation de deux types d'exacerbation. En effet, la redondance de la courbure souligne une tendance des formes et des figures à se rétracter ou à se recroqueviller tout comme, dans le sens inverse, à leur expansion, extension ou gonflement (fig. 5 et 6). L'auteur livre ainsi deux manières alternées de représenter l'univers et le monde, autrement dit : la sphère humaine de la vie. Cette dernière est alors la repré-

2. « J'interdirais les parcs attractifs. À la place des parcs attractifs je ferais construire des forêts avec des cabanes que les enfants construiront eux-mêmes, où ils retrouveront leur imaginaire et où ils pourront rêver. Je supprimerai tout ce qui est de l'ordre de la dictature de l'enfance. » Extrait d'une interview intitulée *Les 10 commandements de Benoît Poelvoorde* donnée à l'occasion de la sortie du film *Les Deux Mondes*, diffusé par toutlecine.com et visible sur youtube.com. : <http://www.youtube.com/watch?v=_3SuaVThTuQ>.

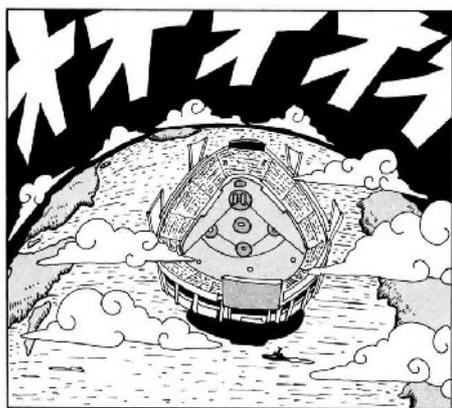


Fig. 6 : MATSUMOTO Taiyō, *Hana Otoko*, Tokyo, Shogakukan, 1998, tome 3, p. 247, case 2.

sensation de l'Homme dans son rapport au monde et de sa façon de le concevoir non pas comme pure extériorité, pensée à distance, mais depuis ce monde même, s'incluant dans cette représentation qui lie phénoménologiquement le monde à l'homme par le vécu. C'est ainsi que tout naturellement, dans l'extrémité de sa courbure, l'espace linéaire tend à se refermer en une boucle. Le monde à l'image tend à se faire sphère et symbole du monde tel qu'il est senti, représenté ou caricaturé à l'esprit, conceptualisé idéologiquement et cela à défaut de pouvoir être saisi en son entier. La ville prend ainsi une forme élastique inachevée qui se révèle et s'esthétise case après case au travers de deux sphères existentielles opposées.

La première est celle du monde comme explosion, se dépliant en éventail, s'extériorisant et s'étirant, la seconde du monde comme implosion, se repliant et s'intériorisant. De cette façon, au-delà des vues de la ville, ce sont deux *visions* incessantes de celle-ci et des édifices humains, de la création humaine qui nous sont livrées. Ainsi, soit les personnages sont encerclés, compris, voire presque aspirés par le monde qui les entoure, le monde s'enfonçant, courbant vers le bas sous leurs pieds, soit le monde gonfle, courbe vers l'extérieur, et alors à ce moment c'est l'homme qui *comprend* le monde. *Comprendre*, ici, est à chaque fois à entendre dans les deux sens du terme : le monde nous fait car nous sommes sur ce monde, il nous porte. À l'inverse ce sera l'homme qui *fait* le monde et le porte, l'auteur jonglant ainsi entre ces deux images ou conceptions opposées, sinon dia-

lectiques, du monde. Par là Matsumoto délivre, telle une métaphore ou une forme symbolique, une image double du monde qui le présente non pas tel qu'il est vu ou doit être vu mais dans son mouvement (et comme jeu d'espace) d'une part et dans l'errance idéologique, éthique et philosophique de l'homme, à la fois comme création et créateur, d'autre part. On le sait depuis l'ouvrage de Panofsky¹, la perspective par exemple est elle-même une forme symbolique du monde, un redressement de la courbure rétinienne renfermant une conception idéologique. L'artiste ne cesse ainsi de faire balancer l'univers de ses bandes dessinées entre deux conceptions opposées – mais complémentaires aux yeux du taoïsme dans lequel baigne la culture japonaise. Les lois naturelles qui semblent régir le monde imagé dans ses planches sont ambiguës et même contradictoires, ainsi, dans certaines représentations, tous les éléments semblent s'attirer chaotiquement, de manière empirique. On retrouve cela dans certaines illustrations de début de chapitre où une agglomération d'éléments disparates forme un tas plus ou moins sphérique et flottant au centre de la page, comme si une force attractive avait aimanté cette foule d'éléments, souvent symboliques, sorte de revue thématique d'un monde qui au fond ne tourne pas rond (fig. 7)².



Fig. 7 : MATSUMOTO Taiyō, *Amer béton*, Takahashi H. (trad.), Paris, Tonkam, 2007, p. 267.

1. ERWIN PANOFSKY, *La perspective comme forme symbolique et autres essais*, G. Ballangé (trad.), Paris, Minuit, 2006.
2. MATSUMOTO Taiyō, *Amer béton*, *op. cit.*, p. 195 et 267.

L'espace approprié ou le problème de la propriété

La ville comme partage humain de l'espace mais surtout comme immense entreprise d'échanges est objet de spéculation et d'investissement. Elle est ainsi en constante modulation, ses espaces se voyant sans cesse redéfinis, retracés. Le rythme des échanges et les mouvements humains toujours plus intensifié dénoncent une ville perpétuellement en travaux dans l'idée d'optimisation et d'entretien. Matsumoto dépeint ainsi Takara en caricaturant le phénomène Tokyoïte, il montre la ville comme une sorte de vaste chantier où sans cesse gronde et résonne le brouhaha des machines de démolition, de reconstruction, de transport ou encore d'usine. Dans un tel endroit, l'Homme, sans repères, n'a plus le temps de s'attacher à son environnement qui ne cesse de changer de visage. La ville devient lieu de perte, elle perd ainsi l'Homme tant celui-ci n'a plus d'endroit où se sentir chez soi, en sécurité ; paradoxalement il ne peut plus *habiter* cette ville comme elle-même ne l'habite plus. L'ironie est telle que ce dernier cesse ainsi d'exister, il ne peut plus être « présent ». Il y a comme un effacement de la cité babylonienne sous son propre poids, emportant tous ses habitants dans sa chute.



Fig. 8 : MATSUMOTO Taiyō, *Frères du Japon*, Studio Tonkam (trad.), Paris, Tonkam, 1999, p. 148, cases 4 à 7.

À l'instar de son mode de parcours de l'image non linéaire et ralenti, le milieu urbain des bandes dessinées de Matsumoto est donc comme une critique rémanente de la lecture rapide et des

grandes villes japonaises où se réduisent comme peau de chagrin les endroits pour se reposer. La rue est en effet devenue un espace « surchauffé » où il devient prohibé de s'arrêter (fig. 8). Cette dernière n'est plus que passage, transition entre deux espaces privés et fermés, elle n'est plus un lieu en elle-même. La ville devient étouffante car il n'y a plus d'extériorité ni d'espace public alors même que squatter momentanément ou même s'arrêter n'est plus possible ; tout est parking, restaurant, magasin, route et étroit trottoir. Lorsqu'il y a surpeuplement comme dans les grandes mégapoles du Japon, il n'y a pas ou très peu d'espace délaissé, ignoré ; le moindre mètre carré est précieux et donc investi car l'on peut parier dessus. Il y a peu de parcs au Japon, la majorité des forêts sont privées : du moindre programme télévisé au petit temple rural, le système est soumis aux sponsors. De la même façon on ne trouvera presque aucun banc dans les villes nippones, de façon à réduire les arrêts et la stagnation dans la rue. Un lieu est dédié pour chaque activité, la rue étant uniquement lieu de transition et de translation entre deux endroits.

Bien que de façon toujours plus effacée et sous-jacente, cela se lit au travers des guerres de territoires que se livrent les gangs, les parias et les organisations du crime. Les yakuzas, ceux qui n'ont *a priori* pas leur place dans la société sont pourtant ceux qui la dirigent totalement dans l'ombre. Ils se battent pour se faire une place dans la ville pendant que les gangs s'affrontent pour mieux survivre, étendre leur territoire ou le défendre. Leur « fief » a toute son importance : là où les valeurs familiales sont affaiblies, chacun peut retrouver une famille en la personne de ses congénères, un travail et une place par la hiérarchie et le territoire, quelque chose auquel appartenir, dans une vie d'errance souvent précaire. Le jeu devient alors celui de trouver sa place, de rentrer dans la case qui lui a été préparée et non de produire son propre espace social, vital et respiratoire. Il y a donc dans le jeu d'espace comme dans l'espace de jeu cette problématique autour de la difficulté à « trouver sa place » dans la ville et dans la société en constants rapports de forces. Il y a cette quête du pouvoir dans le désir de s'approprier la ville, de la faire sienne, corps à son image, contrôlé et possédé.

L'artiste aborde ainsi avec insistance le problème de la propriété et de l'espace : est-on chez soi partout ? Ou bien le « chez-soi » n'existe-t-il pas, dans la mesure où rien ne nous appartient, aucune chose ne pouvant être possédée car tout est éphémère et que nous ne faisons qu'emprunter. Pourtant, la tendance bien moderne n'est-elle pas, à l'air du tourisme à outrance, de se sentir chez soi partout, libre et sans-gêne ? L'œuvre de Matsumoto met en relief le déplacement humain et les déploiements d'espaces, d'argent, d'énergies, de forces, de corps pour mieux mettre en relief les idéologies et les désirs. Dans le jeu des choses qui se *dé-placent* la ville même semble se mouvoir comme entité alors que les anti-héros tantôt s'approprient des territoires qu'ils pensent leurs, tantôt les bousculent mais aussi se déplacent sur les toits hors de vue et de contrôle, en observateurs froids et impuissants. Toujours dans *Amer béton*, un sans-domicile-fixe jette ironiquement : « la vie c'est l'étude de la société ». La ville de Takara se révèle alors finalement comme ce trésor (*takara* signifie trésor en japonais) ou cet héritage collectif, appartenant à tout le monde et à personne. C'est une chose partagée mais inévitablement convoitée de par sa richesse, au risque que celle-ci n'ait plus qu'un seul visage, perdant ainsi ironiquement ce qui faisait sa grande valeur. Enfin, la ville est montrée elle aussi de façon prismatique, sa qualité étant relative à la conception que chacun se fait de celle-ci avec ses valeurs propres : elle est ainsi trop sale aux yeux du clochard et trop propre aux yeux du yakuza.

Cette vision féodale, comme ancrée pour toujours dans la conception japonaise de la société – et bien *enchrée* dans le manga –, produit un décalage avec la politique moderne officielle. Une vision du Japon que partage Matsumoto avec d'autres artistes d'un cinéma qu'il affectionne comme celui de Takeshi Kitano, Sabu (Hiroyuki Tanaka) ou encore Toshiaki Toyoda.

De la même façon, Matsumoto lui-même cherche sa place comme véritable auteur de manga, un espace où publier. Si cet espace existait peu ou plus, il a contribué à la création d'une enclave d'expression plus libérée, marginale et alternative au cœur d'une économie de sous-culture visant principalement les produits dérivés et l'*entertainment*. L'auteur libère ainsi un espace en appelant,

au cœur de cette industrie et de son économie, non pas à la libération utopique de l'espace mais à l'expression libre dans un tel espace. C'est donc logiquement ce même problème de l'espace d'expression qui résonne dans les pages de ses œuvres, comme pour rendre plus réflexifs les espaces de notre société, qu'ils soient des lieux d'expression (le livre), lieux de vie (la ville) ou lieux de culture (la lecture).

La condition de la bande dessinée japonaise à la fois art et extension d'un milieu

Si la réflexion proposée ici s'inscrit bien dans la continuité d'un premier travail axé sur le jeu à l'image, c'est parce qu'elle met en relief les autres modalités et niveaux de jeu possibles dans un médium tel que la bande dessinée. Si on peut faire de la musique un spectacle, Matsumoto fait donc de la bande dessinée un véritable jeu mais nous interroge par ailleurs de façon récurrente, tout au long de son œuvre, sur le problème de la représentation d'un tel espace, de son organisation, de ses objets et de son expérience. Cela nous semble intéressant à double titre : à la fois à l'égard du caractère spécifique de cette représentation singulière d'un milieu, prenant la forme d'un objet : la Bande dessinée, cette dernière étant abordée, « lue » au sein de ce même milieu urbain extérieur. En second lieu, à l'égard de l'engagement de l'auteur dans une démarche de sabotage des codes relatifs au genre comme au médium, de telle façon que le contenu de l'œuvre renvoie aux conditions d'existence de cette dernière. Il s'agit en effet d'un art de l'image majoritairement abordé au cœur de l'espace public de par son format portable. Un art qui nous amène donc à nous interroger, plus largement, sur les conditions générales de visibilité de l'image, relatives aux médias portatifs, pour autant que ces derniers pénètrent de plus en plus l'espace public.

Par ailleurs, il est fait appel au problème de la représentation d'un tel espace et du rapport entretenu avec celui-ci dans ces mêmes images. Ainsi, comment ne pas remarquer par exemple les protagonistes d'*Amer béton* en train de lire « sur le pouce » au détour de nombreuses pages et de nombreux coins de rue¹ (fig. 9) ? On retrouve ain-

1. MATSUMOTO Taiyō, *Amer béton*, *op. cit.*, p. 286 et 287.

si la rue dans les images et les images dans la rue pour ainsi dire, de sorte que le lien métaphorique de cette suite rhétorique pourrait se construire de la façon suivante : une image dans la rue, les rues de l'image (ou les ruelles de la bande dessinée), une image de la rue. On a pu apercevoir comment ces considérations s'imbriquent, se réfléchissent et se répondent de sorte que d'une part l'œuvre est abordée sous le mode non plus du parcours mais de l'errance dans des espaces graphiques incertains ou occupés, et d'autre part la rue est envahie par ces images qui nous accompagnent. Bien qu'elles ne soient pas attestées collectivement la plupart du temps, elles agissent sur le collectif



Fig. 9 : MATSUMOTO Taiyō, *Amer béton*, Takahashi H. (trad.), Paris, Tonkam, 2007, p. 141.

dans sa façon de considérer l'espace public. Et cela, précisément, de par l'« image » du monde donnée, cette forme symbolique prêtée à la sphère sociale au sein de la représentation que l'artiste nous donne à voir par des systèmes graphiques mais aussi compositionnels.

Il s'agissait donc de montrer les stratégies dont use Matsumoto quant au ralentissement de la « lecture » de bande dessinée, que cela soit par la « pollution visuelle » de la représentation ou par le jeu d'espaces comme espace de jeux du « lecteur » autant que de l'auteur. La bande dessinée sort ainsi d'une logique de « lecture » didactique, comme programme, et au final, à travers l'absence de réel scénario et avec le concours du regardeur, le ralentissement du temps devient une reprise en main du social dans sa dimension *aprogrammatique*.

On comprend combien la bande dessinée est partie intégrante de l'univers urbain japonais, se révélant comme une forme de la vie urbaine et comme élément issu de ce milieu et de ses objets. Au final, l'auteur réalise ainsi de l'intérieur, au sein de la culture populaire de masse – et non comme projet politique entrepris hors de la sphère sociale et quotidienne de la production et de la consommation d'images – le tour de force de renvoyer la bande dessinée à sa propre condition pour mieux en produire une double critique, à la fois comme art et comme extension d'un milieu.

Cyril LEPOT