

Captures

Figures, théories et pratiques de l'imaginaire



C A P T U R E S
Figures, théories et pratiques de l'imaginaire
revue interdisciplinaire

Du devenir-parasite. Le corps manga entre posthumanité et horreur corporelle

Antonio Dominguez Leiva

Volume 4, Number 2, November 2019

Le corps augmenté dans la bande dessinée

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1068771ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/1068771ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Figura, Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire

ISSN

2371-1930 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Dominguez Leiva, A. (2019). Du devenir-parasite. Le corps manga entre posthumanité et horreur corporelle. *Captures*, 4(2).
<https://doi.org/10.7202/1068771ar>

Article abstract

Hitoshi Iwaaki's masterpiece *Parasyte* (1988-1994), though ignored by academic critics, encapsulates in a particularly striking way the different issues surrounding manga bodies as they are torn between body horror and the pleasures and disgraces of becoming-posthuman.

© Antonio Dominguez Leiva, 2020



This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

<https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/>

Érudit

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

<https://www.erudit.org/en/>

Du devenir-parasite

Le corps manga entre posthumanité et horreur corporelle

Antonio Dominguez Leiva

Résumé :

Œuvre essentielle peu étudiée par la critique, *Parasite* (Kiseiju), écrit et dessiné par Hitoshi Iwaaki et publié en magazine entre 1988 et 1994, condense de façon particulièrement frappante les enjeux du corps mangaesque tiraillé entre l'horreur corporelle et les heurs et malheurs du devenir-posthumain.

Hitoshi Iwaaki's masterpiece *Parasyte* (1988-1994), though ignored by academic critics, encapsulates in a particularly striking way the different issues surrounding manga bodies as they are torn between body horror and the pleasures and disgraces of becoming-posthuman.

On peut aisément convenir que l'un des aspects qui a le plus inquiété, repoussé, fasciné et sidéré l'Occident dans sa tortueuse réception des mangas nippons est l'éclatante prolifération de corps singulièrement déstabilisants. Qu'ils soient à leur état « normal » (avec leur schématisme hybride à mi-chemin de la caricature enfantine et de l'académisme anatomique), en état de jouissance (avec leur spirale vertigineuse de transgressions qui n'ont que faire de nos catégories du « sexuellement correct ») ou, plus spectaculairement encore, dans leurs multiples souffrances et leurs éclatantes destructions, les corps du manga jouent dans leur migration transculturelle — voire peut-être dans leur contexte d'origine même — d'effets « défamiliarisants » (au sens de l'« ostrananie » définie par Viktor Shklovsky, 1998 [1917]), déjouant l'horizon d'attente patiemment élaboré par la tradition occidentale héritée de la Renaissance. Comme l'écrit Philip Brophy au sujet de son double animé, le corps manga constitue une nouvelle espèce qui déborde sans cesse les limites de nos catégories de représentation anthropomorphique. Cette corporéité redéfinie au-delà de l'humain se prolonge thématiquement dans une comédie post-humaine :

Mixed in with « humans » are aliens, robots, cyborgs, androids, mechanoids, replicants, simulations, newtypes, mutants, chimera, apparitions, spirits, entities, ghosts, gods, demons — all of whom may appear indistinguishable from « humans ». While sometimes disorienting to follow, anime's tracking of the many shifts between human, inhuman, non-human and post-human is [...] possibly [its] most liberating aspect. (Brophy, 2005: 16)

Cet aspect protéen des corps, dans des univers où l'humanité est sans cesse problématisée ou recomposée,

articule un véritable devenir-posthumain. De fait, dès leur pleine maturité, les mangas et les *animes* ont été, et demeurent encore aujourd'hui, un laboratoire formel et thématique du corps posthumain. Au point que Brophy en fait le pilier même de ces genres : « It is in bodily representation that anime heavily subscribes to a thesis of post-humanism — the reimagining, re-inventing and reconfiguring of all we assume humanity and humanism to signify » (16) écrit l'auteur de *100 Animes*, et l'on peut sans difficulté étendre cette analyse au domaine du manga qu'il prolonge. Ces corps hybrides et problématiques constituent même, en tant que signifiants et signifiés, les tentatives les plus précises de représenter, voire de radiographier, le tournant posthumain tel que défini par Cary Wolfe (2010)¹.

Toutes les catégories traditionnelles de l'humanisme (Castree, 2004: 1345) sont systématiquement problématisées par les mangas et les *animes*, acquérant par là une dimension essentiellement traumatique. L'obsession de la post-humanité s'y érige en constat élégiaque de l'obsolescence de l'humain confronté de façon ambivalente à un dépassement qui est aussi une métamorphose douloureuse et souvent monstrueuse, voire apocalyptique. La souffrance et la violence sont ainsi profondément inscrites dans la corporalité mutante, au point de lui être inhérente, la traversant jusqu'à la décomposer en des dépouilles macabres, sans cesse appelées à se réanimer. Cette omniprésence des corps violentés, allant jusqu'à l'horreur et au macabre, est ce qui a le plus « fait symptôme » dans la réception critique. Provoquant une réaction angoissée chez de multiples détracteurs — qui, bien au-delà de la simple querelle esthétique (au titre de leur supposé « mauvais goût »), y trouvent la confirmation de leurs hantises anomiques face à une industrie culturelle aliénante (teintées de la crainte xénophobe d'un péril jaune non plus seulement technologique, mais aussi culturel) —, ces corps défigurés, morcelés, explosés et sans cesse recomposés sont érigés en signe même de la stigmatisation du média où ils s'exhibent. Inversement, c'est leur pouvoir de fascination qui est salué par les légions de fans et d'amateurs de l'extrême, qui est, comme le démontre Paul Ardenne (2006), un des signes de plus en plus caractéristiques de notre époque (et d'autant plus dans les tranches d'âge en pleine transition, adolescence et première jeunesse, groupes cibles de ces productions).

Ainsi, que ce soit pour leurs détracteurs, comme pour leurs plus ardents défenseurs, ou enfin pour les analystes de tout bord qui tentent de comprendre la complexité du phénomène, les corps du manga sont devenus, comme ce fut le cas jadis pour les *horror comics* états-uniens, l'emblème d'une psychopathologie d'autant plus étrange qu'elle nous vient littéralement d'ailleurs. Accompagnant la banalisation des codes du gore et du *splatterpunk* dans l'iconosphère du village global, plusieurs *animes* ont poussé jusqu'à l'hypertrophie néobaroque la représentation des corps torturés au-delà des limites mêmes de l'humain. Des titres célèbres du *mainstream* adolescent comme *Battle Royale* (Kōshun Takami, 1999), *Blade of the Immortal* (Hiroaki Samura, 1993-2012), *Gantz* (Hiroya Oku, 2000-2013), *Berserk* (Kentarō Miura, 1989-), *Fist of the North Star* (Buronson et Tetsuo Hara, 1983-1988), *Gunnm* (Yukito Kishiro, 1990-1995), *Death Note* (Tsugumi Ōba, 2003-2006) ou

Hellsing (Kōta Hirano, 1997-2008) ne peuvent qu'évoquer des rituels sanglants d'éviscérations et de démembrements multiples, alors que des œuvres plus directement ancrées dans le genre horrifique telles que *Tomié* (Junji Itō, 1987), *Uzumaki* (Junji Itō, 1998-1989) ou *Deadman Wonderland* (Jinsei Kataoka, 2007-2013) exultent dans le « *gorn* » (porno gore), sans parler des délires sadomasochistes qui traversent le circuit *hentai*, dans des séries telles que *Bondage Fairies* (Teruo Kakuta, 1990-1991) et qui constituent un véritable Jardin des Supplices qui eût fait pâlir Octave Mirbeau, pour ne rien dire de Fredric Wertham².

Sans vouloir jouer le rôle d'un nouveau Wertham, nous tenterons d'évoquer une modalité privilégiée de transformation post-humaine, moins connue que le devenir-cyborg ou la désincarnation dans l'intelligence artificielle chers au *cyberpunk*, qui est celle de la mutation virale. À la croisée des cauchemars darwiniens hérités de la modernité occidentale et du legs fantastique des croyances shintoïstes, cette obsession du corps mutant, souvent devenu surhumain ou inhumain, extrêmement puissant et suprêmement douloureux, est plus proche du genre de l'horreur corporelle (« *body horror* ») que du *cyberpunk* techno-fantasmagique; c'est en lui que se dit de façon la plus crue la hantise de l'abjection qui est associée aux fonctions corporelles et la panique qu'induisent leurs métamorphoses, notamment à l'âge de toutes les mutations qu'est l'adolescence.

Inscrite dans le sillage de l'*ero guro* classique, revu à la lumière du Nouveau Grotesque défini en 1999 par Mark Dery (144), l'horreur corporelle des mangas repousse les limites de ses homologues occidentaux, déplaçant brutalement les codes de la transgression. Une nouvelle esthétique de l'abjection infléchit l'imaginaire graphique et culturel des mutations posthumaines qui s'en voient singulièrement monstrosifiées; il est dès lors possible de les lire comme une sorte d'envers phobique des rêves de transformation transhumaniste du *cyberpunk*. Car si la désincarnation dans l'intelligence artificielle ou la fusion avec la machine évoquent la fuite du Japon dans la post-industrialisation et la technophilie la plus agressive, non dénuée d'un certain retour du refoulé impérialiste, il apparaît assez aisément que les mutations horribles renvoient au traumatisme central de Hiroshima et Nagasaki. Par-delà la hantise nucléaire, on a pu aussi y lire une certaine peur du métissage racial (la « *miscégénéation* »), réaction raciste envers l'envahisseur, mais aussi envers les « *sous-asiates* », tradition impérialiste enfouie et refoulée par l'occupation qui reviendrait, de façon freudienne, dans ces fantasmes collectifs de papier et de celluloid³. La tradition shintoïste des Yokai et des Kamis se voit ainsi entièrement reconstituée autour de nouveaux idéologèmes.

Du devenir-parasite

Une œuvre essentielle, bien que peu étudiée par la critique mangaesque émergente, illustre bien l'interaction de toutes ces problématiques. Il s'agit de *Parasite* (*Kiseijū*), écrit et dessiné par Hitoshi Iwaaki et publié en magazine entre 1988 et 1994 (2002-2004). Tout commence lorsqu'une pluie de spores s'abat sur la planète Terre, la nuit, en une reprise explicite de l'adaptation de *Invasion of the Body Snatchers* par Philip

Kaufman (1978), film érigé justement par Brophy en exemple du tournant cinématographique vers le « *body horror* » (1986). Dès l'ouverture, un mystérieux narrateur extradiégétique, et dont nous ne saurons d'où il nous parle, pose un des thèmes qui deviendra central dans l'œuvre : « Au-dessus de la Terre, quelqu'un songeait : "Si la moitié de l'humanité venait à disparaître, combien de forêts pourraient être sauvées? Si 99 % de la population venait à disparaître, les rejets de pollution diminueraient-ils de 99 %? Si l'on protégeait la vie..." » (Iwaaki, 2002-2004 [1988-1994], I: 4) Tout aussi mystérieux, ce « quelqu'un » dont on nous rapporte les propos, restera lui aussi dans l'ombre, tout comme le lien qui l'unit à l'histoire racontée. S'ouvre ainsi une des énigmes qui traverse l'œuvre, à savoir celle de la causalité de l'« invasion » : les parasites sont-ils d'origine « extra-terrestre », comme les références initiales aux profanateurs de corps semblent le suggérer, ou auraient-ils une origine purement terrestre? Cette ambivalence entre l'extérieur et l'intérieur s'ajoute à leur statut liminaire et abject, pour reprendre la catégorie avancée par Julia Kristeva dans son *Pouvoirs de l'horreur* (1980).

Une fois sur terre, les spores éclosent en des vers longiformes clairement sexualisés (I: 9), lesquels se dirigent vers les demeures où dorment leurs futurs « hôtes », selon une logique qui évoque un autre film culte de l'horreur corporelle : *Shivers* de David Cronenberg (1975). Par un déplacement tout à fait freudien, ils pénètrent les orifices nasaux et auriculaires des dormeurs, s'emparant aussitôt de leurs cerveaux auxquels ils se substituent, prenant le contrôle de corps dont les anciens sujets ont été oblitérés, selon une logique de « l'organisme » deleuzien à laquelle on reviendra (« ils entrent dans le corps de leur hôte, après ils envahissent le cerveau et se répandent dans la partie supérieure du corps. Autrement dit, ils obtiennent le contrôle de la tête » [I: 146]). Une de ces pénétrations est interrompue, obligeant le parasite à s'ouvrir un passage dans la main de l'hôte (opérant « en passant » un autre déplacement freudien), le jeune Shin'Ichi qui réussit à le contenir en faisant un tourniquet avec le fil de son baladeur, image inversée du toxicomane — et du symbiote machinique *cyberpunk*. Désormais, ayant échoué dans son invasion de l'hôte, le parasite sera cantonné à l'espace de cette main (au point d'en tirer son nom : Migy, pour « *migite* », terme qui désigne en japonais la main droite), condamné à une étrange symbiose avec l'humain.

Cette main mutante et grotesque, animée d'yeux et d'une bouche à la façon d'une tête (I: 42), radicalise et monstrie la tradition fantastique des mains animées chères à Maupassant ou Maurice Renard, reprenant notamment l'image de l'œil dans la main coupée d'un film mineur de la vague du « *body horror* » : *The Gate* (Tibor Takács, 1987), sorti un an avant le début de la publication du manga. Elle éveille ici inévitablement des réminiscences de la figure honteuse — et véritablement monstrueuse dans la tradition sexologique — de l'onaniste : la masturbation sera d'ailleurs source de quiproquos, du père qui se demande si son fils est en train de se masturber (II: 44) à des types intrigués, dans les latrines, par « ce mec [qui] parle avec sa bite ». L'analogie est parachevée lorsque Migy se transforme littéralement en un pénis surdimensionné comme en

affectionne le *hentai*, somatisant le désir de son hôte pour Satomi, la belle écolière qu'il convoite, et qui, ironiquement, ne voit pas cette brève « matérialisation » de l'effet qu'elle provoque (I: 58). Significativement, cette scène fut, aux dires de son auteur, une des matrices originales de la gestation du récit (II: 288), ce qui met en évidence la charge fantasmatique du motif de la main parasitée (censurée lors de la publication en magazine, elle ne servira pas d'embrayeur pour une dérive érotique du texte, qui restera somme toute assez chaste). Et quand l'on sait combien la figure adolescente de l'*otaku* obsessionnel est associée à l'onaniste compulsif, on devine qu'il s'agit là d'une mise en abyme du lecteur implicite (voire de l'auteur lui-même), qui voit son désir se matérialiser, en se monstrifiant. Ce qui est justement le propre de l'abject, si l'on suit Kristeva (1980).

Lorsque Shin'Ichi lui demande la raison de sa métamorphose inconvenante, Migy se pose en parfait spectateur de l'éthologie humaine : « Je m'intéresse à la reproduction humaine. Je veux te voir t'accoupler avec cette fille, mais tu n'as pas les couilles pour le faire. » (I: 61) La tension sexuelle de l'hôte sera d'ailleurs progressivement assimilée par le parasite, en accord avec sa graduelle connaissance des mécanismes qui régissent l'humanité. Cet apprentissage est devenu le moteur de ce parasite dont la visée première (prendre le contrôle de son hôte) a échoué et qui est donc voué à comprendre le corps dans lequel il est condamné à « cohabiter » ainsi que les codes sociaux qui le traversent : « c'est important pour nous deux, j'ai besoin de savoir qui je suis », dit-il, en une intéressante problématisation du *cogito* classique (I: 71). D'où, aussi, l'immense appétit de savoir, qui ne relève pas tant de la *libido sciendi* faustienne que de la survie darwinienne, faisant du parasite un lecteur compulsif. Encore une fois, à l'image du lecteur implicite lui-même.

Par une bivalence caractéristique de la posthumanité manga, le corps parasité de Shin'Ichi est à la fois une figure de l'abjection grotesque (monstrification des mutations du corps adolescent — « tu ne trouves pas que ton fils est bizarre dernièrement? », s'enquiert la mère [I: 64]) et le vecteur de forces et pouvoirs surhumains, inaugurés lors de la scène typiquement compensatoire du dégommeage des cancre qui veulent le harceler dans les toilettes. Appendice doté de tous les superpouvoirs des parasites, Migy va de plus en plus fonctionner avec son hôte à la façon des innombrables symbiotes guerriers qui peuplent les mangas, que ce soit dans les fables de dressage d'animaux de compagnie érigés en champions de combat (*Pokémons*) ou dans les fusions biomécaniques entre les pilotes et les robots qui articulent le sous-genre du *mecha* (*Neon Genesis Evangelion* [Yoshiyuki Sadamoto, 1995-2013], *Eureka Seven* [Tomoki Kyoda, 2005-2006] ou *Zoids*), ou encore les métamorphoses typiques du genre *Tokusatsu* (*Ultraman*, etc.). Peu à peu, hôte et parasite apprendront à combiner leurs forces disparates pour être à même de terrasser leurs formidables adversaires.

Car il va falloir, on pouvait s'en douter, se battre contre les autres parasites, entièrement voués à la dévoration des humains et à la destruction de tout obstacle qui s'interposerait, dont l'étrange hybride formé par Migy et

Shin'Ichi, qu'ils perçoivent comme une véritable aberration. On retrouve ainsi la logique des luttes tétragoniques qui articulent le genre du manga d'action pour Shōnen, dans le droit fil des récits d'arts martiaux de la tradition chinoise (*wu xia pian*) puis japonaise qui ont profondément marqué le cinéma d'action, les mangas et la littérature populaire. La technique soignée des duels et des batailles, les énergies et « pouvoirs » (la force *Chi* ou les *shen gong*), ainsi que les fantasmes d'invulnérabilité, les exorcismes et invocations aux esprits, les manipulations des éléments ou les métamorphoses animales dérivent, comme l'on sait, des croyances et rituels du taoïsme populaire. Toutes ces figures martiales et magiques de la violence trouvent par ailleurs leur contrepartie surnaturelle dans la tradition chinoise puis japonaise des batailles « de dieux et de démons ». Dans *A Brief History of the Chinese Fiction*, Lu Hsun cite abondamment des extraits de ces versions romanesques d'anciennes cosmogonies agonistiques comme la lutte des *Huit saints* contre divers dragons dans la plus pure tradition des combats chamaniques, ou les mêlées sanglantes qui articulent une œuvre charnière de la mythologie chinoise telle que la *Canonisation des Dieux* (1630) (1959: 46). Mais c'est surtout le grand classique *Voyage vers l'Ouest* (Wu Cheng'en, 1592) — inlassablement repris par la tradition populaire dans tous les supports imaginables, dont, bien entendu, le manga, à commencer par le classique de Tezuka *Alakazam the Great* (1960) — qui regorge de luttes surnaturelles surprenantes et de continuelles métamorphoses. Ce sont ces véritables rituels initiatiques que l'on retrouve transposés et réinventés dans les combats sans cesse interrompus, morcelés et repris qui structurent *Dragon Ball* (Akira Toriyama, 1984-1995), icône ultime du genre dans sa récupération par le *mainstream* globalisé, et qui est en fait une variation explicite sur le classique chinois de Wu Cheng'en où Goku constitue un avatar du Singe Sun Wokung. Il en va de même dans les combats surnaturels par monstres interposés de l'autre *anime* mondialement célèbre, *Pokémon* (Satoshi Tajiri, 1996-), ou encore dans les très ésotériques *Chevaliers du Zodiaque* (Masami Kurumada, 1986-1990). C'est aussi dans cette tradition que s'inscrivent les combats avec les parasites, bien que la série s'efforce d'échapper à la structure convenue, et forcément lassante, du « *monster-of-the-week* » qu'il s'agirait systématiquement d'occire.

Toutefois, les combats parasitaires sont bien éloignés du code épique *dubushido* et fonctionnent surtout comme des vecteurs d'horreur corporelle, comme en témoignent de nombreuses planches à la lisière du *splatterpunk*. Aux multiples démembrements des victimes succède leur ingestion dans d'atroces festins cannibales (V: 142, etc.), tandis que le découpage des organes meurtriers des parasites, souvent axés sur le motif purificateur de la décapitation, inaugure un cycle nauséabond de remembrement et recombinaison des parties (IX: 226-228, etc.). Cette mutation est significative de l'évolution même de l'agonisme mangaesque, où, à la tradition épique et mythologique, sont venues s'ajouter des hantises nouvelles qui ont complètement bouleversé et problématisé la symbolique du corps violenté. Au premier titre, bien entendu, l'échec traumatique de l'exaltation impérialiste du passé guerrier opérée par les fascismes des années 30; à

l'humiliation de la défaite militaire s'ajoute celle de l'occupation américaine. La violence, jadis régie par le code social aristocratique (le *bushido*) devient alors signe de la « fragmentation sociale », reflet de l'anomie paradoxale d'un Japon véritablement post-apocalyptique. C'est sans doute cette condition post-nucléaire qui fait que le manga se situe à l'avant-garde du mouvement *cyberpunk* international, mais aussi des affres du « *body horror* ». Le surnaturalisme traditionnel nippon se voit ainsi profondément perturbé, montrant un monde désaxé où s'affrontent sans cesse des cohortes de démons et de fantômes amoraux et sexuels, véhiculant des énergies et des forces (psychiques, psioniques, *Chi*, etc.) qui les travaillent dans une commune et générale souffrance. Ces mondes sont souvent tiraillés par une opposition centrale qui n'est toutefois pas manichéenne, entre des dimensions antagoniques aux contours sans cesse fluctuants; le héros, situé dans sa corporéité même à la croisée de ces mondes et des forces qui les incarnent, se doit d'en protéger les frontières sans cesse menacées. C'est là, avec quantité de variantes plus néobaroques les unes que les autres, l'enjeu principal de quantité de séries, de *Bleach* (Taito Kubo, 2001-2016) à *Neon Genesis Evangelion* (Yoshiyuki Sadamoto, 1995-2013) en passant par les Shinigamis de *Death Note* (2003-2006) ou encore, les démons de *Devilman*. Cette série pionnière, écrite et illustrée par Gō Nagai dès 1972, constitue une sorte de prototype, présentant un garçon nommé Akira (!) qui découvre qu'une invasion démoniaque de la planète est en cours; ces êtres, qui dominèrent jadis les humains, sont capables de prendre possession et contrôle d'autres organismes pour évoluer et devenir toujours plus puissants. Suivant le principe para-nietzschéen que « pour combattre les démons, il faut devenir soi-même démon », Akira, qui a un cœur pur et ne peut donc être corrompu, réussit à prendre le dessus sur le super-démon Amon (aussi connu sous les noms de Maître de la Guerre et de Bête de l'Enfer) lorsque celui-ci tente de le posséder. De leur fusion émerge Devilman, qui combine les pouvoirs démoniaques et la pureté de l'humain, ce qui lui permet de combattre avec succès les cohortes de démons assaillant l'humanité.

On voit comment *Parasite* reprend exactement ces coordonnées, opposant la fusion symbiotique entre l'humain et son parasite à la série de « compagnons » qui s'attaquent aux citoyens de Tokyo. « Ils ressemblent à d'autres humains, mais ils peuvent changer de forme », nous explique-t-on. « Ils peuvent être aussi flexibles que le caoutchouc et aussi durs que l'acier. Ils possèdent un pouvoir étrange et effrayant. Le parasite se transforme en chaque partie de ton corps. Il peut être tes yeux et tes mains. Mais ils ont besoin des organes de l'hôte pour survivre. S'il meurt, eux aussi. » (I: 147) Organismes étonnants qui fonctionnent à la manière des « corps sans organes » schizoïdes célébrés par Gilles Deleuze et Félix Guattari (1972), ces êtres radicalisent le trope du « profanateur de corps » introduit par le film séminal de Don Siegel (*Invasion of the Body Snatchers*, 1956) et revisité par le « *body horror* » des années 70 par Philip Kaufman (1978). Prenant à souhait la forme humaine de leurs victimes, ils sont capables de la défigurer et recomposer de mille manières abjectes, comme en témoignent les planches qui inaugurent systématiquement chaque volume, véritable catalogue de

l'horreur corporelle grotesque (et l'on peut s'amuser à trouver, sous ces amas de chair mutante, diverses influences, notamment celle du film phare de John Carpenter : *The Thing*, 1982).

Tous les organes des parasites peuvent prendre des formes autonomes et meurtrières, combinaisons étonnantes des « corps durs » que l'on retrouve dans les traditionnels corps-armures du *mecha* (variation colossale du *kusari gusoku* des samurais) et des corps tentaculaires qui prolifèrent dans *lehentai*. C'est significativement dans la tête, siège de « l'organisme » totalisateur au sens deleuzo-guattarien, ici parasité par une sorte de corps sans organes, que se concentrent ces deux formes extrêmes et quelque peu antagoniques. En effet, les têtes des parasites — qui sont en fait des organes mutants s'étant substituées à celles de leurs hôtes — se désarticulent en des lanières d'acier tentaculaires dont la vitesse prodigieuse permet de découper, avec force détails sanguinolents, leurs victimes (I: 85-86, etc.).

L'horreur biologique se substitue ici à l'horreur biomécanique qui caractérise le *cyberpunk* et à l'horreur démoniaque des fictions spectrales, la génétique occupant la place qui ailleurs est dévolue à la technologie ou à l'animisme. Toutefois un même fantasme de durcissement est à l'œuvre, et n'est pas sans rappeler « l'utopie conservatrice du corps mécanisé » qu'analysa Klaus Theweleit dans son étude sur les fantasmes guerriers et sexuels des *Freikorps* allemands. La métaphore du corps-armure s'empare de l'idéal guerrier, le soldat se rêvant en véritable « homme d'acier » (1987: 160). Ce corps d'acier s'oppose, dans les récits des *Freikorps* comme dans les combats cosmogoniques des mangas, aux corps démantibulés et démembrés de leurs antagonistes, explosant dans des flots de sang perçus comme jubilatoires (héritiers à la fois des codes du *chambara* et des gravures sur bois des *ukiyo-e*). Cette opposition entre le corps-armure phallique et le corps-fluides féminisé et haï qui sans cesse le menace, articule pour Theweleit la « métaphysique corporelle » du fascisme (xix). L'identité masculine s'érige ainsi en pure extériorité, celle du corps-armure, pour conjurer et détruire le féminin et, à travers lui, la peur phobique de la dissolution du Moi. Là résiderait, plus que dans une simple idéologie politique, « l'expérience intérieure » du militarisme fasciste : l'Homme Nouveau rêvé par le fascisme est ainsi un Homme-Machine, plus encore, un pur corps-armure (162).

On reconnaît là les figures robotisées des corps-armures qui animent les *mechas* comme les fictions *cyberpunks*, symptômes d'un malaise prolongé à l'égard du passé fasciste du Japon. Passé singulièrement dénié (l'emploi du terme qui devrait caractériser la période Shōwa étant encore de nos jours débattu), la désacralisation de Hirohito faisant figure de traumatisme national fondateur d'une nouvelle ère qui passait par l'occultation du régime qu'il avait incarné. Mais on peut voir à l'œuvre dans les parasites une vision entièrement monstrifiée de ces corps-armures qui ont littéralement oblitéré leur psyché antérieure et que l'on peut lire comme le retour du refoulé d'un passé qui ne peut être entièrement assimilé. Cette analyse pourrait être étendue à d'autres figures tels les démons de *Devilman*, écrit par Gō Nagai (1972-1973) en parallèle avec le

prototype de corps-armure *mecha Mazinger Z* (1972-1973) du même auteur — les deux icônes se rejoignant d'ailleurs dans un improbable *cross-over* en 1973. Le corps phallique, démultiplié par ses multiples tentacules, incorpore toutefois dans *Parasite* le « corps mou » du féminin, ce qui le rend singulièrement abject.

D'où cette combinaison constante des démembrements phalliques de leurs proies et de leur ingestion cannibale, le corps se transformant en pure béance buccale et vaginale. Une des premières images horribles de la saga présente justement la métamorphose de la tête en sorte de *vagina dentata* qui dévore celle de sa douce moitié à la façon d'une monstrueuse plante carnivore (I: 26-27). « Tu es de la bouffe », explique-t-il succinctement, opérant la transition d'Éros à Thanatos et du corps-sujet au corps-viande. Car le but ultime de cette guerre entre espèces est l'ingestion cannibale. On retrouve là, revues à la lumière du darwinisme occidental, les traditions animistes shintoïstes des *yokai* et autres monstres anthropophages. La référence est d'ailleurs explicite lors de l'épisode des rumeurs autour de la mystérieuse « bouche sans visage », présentée comme un véritable *yokai* en une mise en abyme ironique de l'horreur graphique (III: 201).

À la question « pourquoi mangent-ils des humains? », Migy répond par un relativisme évolutif tout à fait darwinien : « ils ne font que se nourrir, toutes les formes de vie font ça. » (I: 81) Ce qui lui permet de postuler le parallélisme central qui anime la série, montrant que les humains, qui massacrent sans sourciller les vaches et les cochons et qui jettent même leurs hamburgers à la poubelle, n'ont, dans leurs « boucheries » (I: 92), aucune supériorité morale sur leurs nouveaux prédateurs. On reconnaît bien entendu, revues par l'écologie profonde postmoderne, les bases de l'*éthos* animiste bouddhiste, traumatisé par la violence d'une « acculturation » par le mode de vie agressivement spéciste de l'Occident. Le démon de la modernité est par ailleurs une constante de la cosmogonie torturée des mangas, tous genres confondus. L'inversion du paradigme spéciste passe, symptomatiquement, par la démonisation de l'humain : « j'ai regardé ce que voulait dire "démon" dans un livre, je trouve que ce qui se rapproche le plus c'est vous les humains », affirme Migy (I: 90).

La relation symbiotique entre Migy et son hôte va être, dès lors, le lieu privilégié de ce renversement de perspective anthropologique, bien au-delà de leur fusion guerrière (la série délaisse assez vite la structure épique et épisodique propre aux mangas d'action, pour se permettre d'explorer les différentes ramifications des rapports entre les humains et leurs parasites). Au premier abord, cette symbiose est placée sous le signe du « métissage » (« tu te mélanges », dit, intriguée, la parasite Tamiya à Migy [II: 24]), présenté souvent comme horrible et abject dans l'univers mangaesque comme l'affirme Annalee Newitz dans son étude précédemment citée : « the co-dependence or synthesis of two radically different orders of being [qui peut être l'humain et la machine, comme dans le cas du *mecha* et du *cyberpunk*, ou l'humain et le démoniaque — ici le parasitaire] often ends up serving as an allegory for the horrors of miscegenation — and, implicitly, the horrors of

multiculturalism », évoquant par là le traumatisme de la défaite et l'occupation (« because they are associated with a historical period when Japan was invaded by another, very different culture and was powerless to stop it » [1995: 9]).

Mais, alors que traditionnellement, dans des mangas tels que *3 X 3 Eyes* (Yuzo Takada, 1987-2002) la fusion de cultures, espèces ou dimensions séparées est présentée comme socialement catastrophique, *Parasite* offre une vision beaucoup moins tranchée. Bien que la saga joue, pour produire ses effets d'abjection horrifique, sur cette horreur du métissage, elle s'évertue, *in fine*, à la déjouer et la problématiser. Ainsi la tension dialectique entre Migy et son hôte, inscrite dans une logique paradoxale du corps divisé et schizoïde (« nous sommes alliés et en même temps des ennemis d'espèces différentes » [II: 188]), va opérer un double travail d'anthropomorphisation du parasite et de déshumanisation de l'humain. Lors d'une de leurs premières confrontations avec un puissant « compagnon », Migy est prêt à sacrifier la classe d'élèves à laquelle ce dernier s'attaque comme un véritable « bouclier de viande », ce qui choque profondément Shin'Ichi, pour qui c'est le dévouement « qui fait de nous des humains et non des animaux » (II: 73). Toutefois, alors que l'humain se déshumanise progressivement (« lorsque tu as dit "un morceau de viande en forme de chien" c'est une formulation que j'aurais pu utiliser moi-même », signale Migy [III: 131]), le parasite va quant à lui « s'humaniser », à commencer, symptomatiquement, par sa compassion envers les animaux. Il sort par exemple la dépouille d'un chien jetée à la poubelle pour l'enterrer (III: 133).

Le conflit atteint un degré ouvertement psychanalytique lorsque Shin'Ichi est confronté à sa mère qui vient d'être parasitée, ce dont l'avertit Migy qui a le pouvoir de détecter ses congénères. Dans une étrange variation du mythe œdipien, le fils dévoué tente de se couper la main monstrueuse qui lui dit de tuer sa mère avant de se faire transpercer le cœur par le tentacule (*über*)phallique de celle-ci (II: 135). Magnanime, la parasite s'adresse à son « compagnon » dont elle vient de frapper de mort l'hôte, pour qu'il se procure au plus vite un nouveau corps ou, selon une formule quasi racinienne, qu'il « repose en paix [lui] qui n'a pas su [s]'emparer d'une tête » (II: 137). Or Migy va procéder à reconstituer de l'intérieur le corps du héros et le nourrir (seule chance de survie ou début d'altruisme?). S'ensuivent une dissémination et une extension progressive du parasite dans l'hôte : « une partie de moi-même s'est retrouvée emportée par la pression artérielle... ces morceaux ont été compressés et disséminés dans tout ton corps » (III: 18), reconfigurant l'intériorité de l'organisme envahi. « Cela veut dire qu'il y en a aussi dans mon cerveau? Tu as parlé de tout mon corps », s'enquiert Shin'Ichi, qui se demande s'il est encore un organisme ou si la révolte des organes a eu raison de celui-ci. « Aucune idée, les bouts de moi ne possèdent pas de conscience », répond Migy (III: 21). Dès lors, le héros est hanté par sa propre déshumanisation qui se traduit, symptomatiquement, par son incapacité à pleurer (« Quand j'ai revu mon père, j'étais submergé d'émotions, mon cerveau était sur le point d'exploser, et pourtant je n'ai pas versé une larme » [III: 21]), alors que « chialer est le propre de l'homme », comme l'affirme

le « chialeur » (III: 13), personnage atteint lui aussi d'une étrange symbiose (son parasite s'étant, lui, localisé dans son double menton).

Le motif des larmes est récurrent dans la saga, accompagnant l'évolution intérieure du héros jusqu'au retour final à l'humanité. « Je me serais fait piquer mon cerveau... sans m'en rendre compte? Elle était mon amie. Elle est morte. Et pas une larme...! », s'exclame-t-il après la mort pathétique de Kana (V, 173), avant de déclarer, à la manière d'une sorte de Meursault post-humain : « j'aimerais ressentir plus de peine à l'égard de sa mort. Et j'aimerais ne pas oublier cette peine. Comme un humain le ferait » (VI: 22). Il est significatif qu'il ne puisse retrouver ses larmes que suite au martyre de la parasite Tamura, érigée de façon pour le moins insistante en Madone, substitut de la Mère parasitée. C'est par le sacrifice de celle qui jusque-là incarnait une figure d'inhumanité (et de mauvaise Mère), mais qui se convertit finalement à un message œcuménique de réconciliation entre les espèces, que le héros retrouve le signe de son humanité (VIII: 112).

Il s'agit là, de fait, d'un topos de l'univers manga, signe de l'obsession de la déshumanisation qui accompagne inévitablement les nouveaux pouvoirs du posthumain (que l'on songe, par exemple, à l'AI de *Full Metal Alchemist* [Hiromu Arakawa, 2001-2010]). Ce qui tient lieu de *cogito* pour la posthumanité nippone est, en effet, la capacité à pleurer : « je pleure, donc je suis encore humain » semble être l'axiome doloriste (étonnamment proche de l'anthropologie baroque d'Occident) qui fait de ces fables de véritables élégies pour une humanité défunte. Et, partant, le parfait emblème d'une « société profondément mal à l'aise avec son passé, son présent et son futur. » (Napier, 2001: XVI)

L'éducation relativiste de l'humain par son parasite même passe par une critique nietzschéenne de toutes les « idoles » humaines, trop humaines, auxquelles tente de s'attacher encore Shin'Ichi : « je te rappelle à tout hasard que je ne suis pas un humain et qu'il ne faudrait pas recommencer à me juger d'après vos convictions morales et autres lois » (VII: 117). La critique de la notion de « péché » prend même des accents marxistes — « Péché? Tu parles de règles établies par la classe dirigeante pour maîtriser les masses, là » (IV: 133) —, permettant de poser un dilemme éthique singulier à son hôte : « Je ne ressens pas de remords. Je n'ai donc aucun scrupule à tuer nos "compagnons". Mais si nous inversions les rôles? Serais-tu capable de tuer les humains? » (IV: 162). Subtil dialecticien (pour un parasite en forme de main), Migy s'attaque sans cesse au spécisme : « Écoute-moi bien! Si tu estimes que t'as un droit privilégié à vivre, nous aussi nous pouvons appliquer le même raisonnement. Et je ne vais pas m'embarquer sur le concept de droit privilégié. Le genre d'idéologie qui fait bien votre propre à vous, humains, en effet » (VI: 106).

L'évolution du héros et la dialectique de la symbiose corporelle passent par l'acceptation de la différence et l'apprivoisement de l'abject : Migy devient ainsi progressivement un sympathique animal de compagnie suivant les codes hégémoniques du « *kawaii* ». Élément pour un temps dénié dans la saga, l'éveil à la sexualité du

jeune Shin'Ichi entre pourtant en conflit avec son compagnon (« quand je suis avec elle j'aimerais que tu dormes à tout jamais Migy » [V: 52]), lequel fonctionne à la fois comme Surmoi et comme Ça tenaillant le Moi fragile de l'hôte. Migy incarne dès lors une menace de castration assez littérale (« Si jamais tu en disais trop à cette fille [...] je sais que tu n'auras pas envisagé que ta main droite soit un instrument de dissection anatomique, mais... » [V: 86]), avant de se tourner vers l'objet de désir lui-même : alors que Shin'Ichi veut tout avouer à sa fiancée que son silence torture, Migy mué en lame, menace à l'arrière-plan de la tuer (VI: 68). C'est significativement lors d'un rêve que l'impact inconscient de la symbiose accède enfin à la représentation : après avoir muté sous des formes monstrueuses, Migy prend à partie directement le rêveur en lui tendant un miroir (« ce n'est pas bien de juger les gens à leur apparence. D'ailleurs jette un œil dans ce miroir ») et, à la vue de son propre reflet, Shin'Ichi se met à hurler (VII: 6).

Migy ne cesse d'affirmer que le sens de leur symbiose est purement adaptatif : « Écoute nous devons collaborer bien que nous soyons d'espèces différentes, et ceci doit commencer par un respect mutuel malgré nos natures divergentes. Si nous ne mettons pas de côté nos idées propres, cela ira de conflits en conflits. Regardons plutôt ce que nous avons en commun, ce qui pour le moment présent tient en un seul mot : survivre. D'accord? » (VII: 117). Mais la saga s'évertue à suivre l'évolution vers une forme de symbiose empathique, qui tient à la fois de l'amitié (on pourrait même y voir un certain écho du couple archétypal formé par Don Quichotte et Sancho) et de la formation du Soi par une harmonisation de ses diverses instances (le parasite reprenant le rôle des symboles thériomorphes archétypaux). De l'égoïsme pur (directement mis en rapport dans l'œuvre avec la théorie du « gène égoïste » de Richard Dawkins, pilier de la Nouvelle Synthèse Darwinienne [2006 [1976]]), Migy en vient au plus extrême sacrifice, au prix même de sa vie, lors du combat final avec le parasite surhumain Goto (IX: 226-228) : obligés de se diviser pour tenter de décapiter leur formidable adversaire, Migy et Shin'Ichi échouent puisque la tête reste attachée par un lambeau de chair, ce qui lui permet de poursuivre le combat le plus long de la saga — presque une centaine de pages —, enchaînant toute une série de mutilations gore. Migy va alors faire diversion pour que son hôte humain puisse s'enfuir : « Nous ne mourrons pas tous les deux. Va-t-en! Adieu Shin'Ichi. Nous ne nous reverrons sans doute jamais. Je suis content que nous nous soyons rencontrés... de ne pas t'avoir pris ton cerveau... et que nous soyons devenus amis. Je prends lentement conscience. Quelle étrange sensation de sommeil. Je me sens seul. Qu'est-ce que je me sens seul... C'est donc ça... la mort... » (IX: 234-235). Le « *splash panel* » figure cette plongée de la conscience du parasite dans les ténèbres, dévoilant par là même une de ses sources iconographiques les plus profondes : le cycle de gravures dévolues à l'œil fantastique par Odilon Redon (avec notamment *Les origines* de 1883), emblème du symbolisme décadent qui marqua tant le premier mouvement *ero guro*.

Amputé de son bras, Shin'Ichi fond en larmes au bord d'une rivière, parachevant ainsi sa réhumanisation

douloureuse (IX: 238). La castration symbolique des contes, reprise dans le schéma du monomythe campbellien qui informe tant de fictions populaires du Village Global, est ici inscrite dans une logique proprement nippone qui détermine la violence des mangas : la purification à travers la souffrance physique, ou *seushinshugi*. Cette logique régit les supplices purificateurs que subissent systématiquement la plupart des héros, ainsi que la logique sacrificielle qui les caractérise et qui est ici, significativement, représentée par Migy, le parasite. Celui-ci incarne la fonction héroïque lors de cette épreuve décisive (« c'était lui le vrai héros! », dira Shin'Ichi en guise d'épithète [X: 27]), démontrant, *in fine*, le bien-fondé de ses théories anti-spécistes : l'abnégation n'étant pas le propre de l'humain, comme l'avait déjà montré le sacrifice maternel de Tamura.

Grâce à ce sacrifice, Shin'Ichi pourra venir à bout de Goto dans une apothéose de violence qui reprend un des tropes emblématiques du « *body horror* », à savoir l'implosion spectaculaire du corps (X: 133). Celle-ci fonctionne à plusieurs titres comme l'aboutissement de l'œuvre. Tout d'abord, c'est avec une pointe de barre de fer rouillée récupérée d'une décharge d'ordures que le héros terrasse le monstre, symbole ironique de la pollution qui est en train d'empoisonner la planète, comme le narrateur l'exposait dans les planches inaugurales. Les parasites, qui auraient pu délivrer la Terre des suprêmes parasites que sont les humains, périclitent du fait même de ce processus destructeur. La saga reprend ainsi, de façon plutôt dysphorique, le topos, introduit par *La Guerre des mondes* de H. G. Wells (1897), de l'invasion extraterrestre déjouée par les microbes. Par ailleurs, l'implosion signe une sorte de révolte des organes contre ce « super-organisme » parfait, et dont le cerveau dominait les autres corps parasitaires. Cette faillite de l'organisme au sens deleuzien est teintée de mélancolie de la part d'un des organes mêmes qui s'en est vu libéré, et qui n'est nul autre que Migy, brièvement remembré à partir du moignon de Shin'Ichi. Celui-ci évoque en effet le nirvana de sa fusion avec Goto : « c'est ainsi que je me suis retrouvé dans l'ennemi il y a encore peu, simple appendice de chair. Ma conscience était comme endormie. [J']étais son esclave en quelque sorte [mais] étrangement j'avais un sentiment de plénitude. Dans ma stase j'étais un spectateur sentant un flot d'information passant à mon travers... J'ai ressenti que vivre comme une partie de "Goto", cet être invulnérable, ne serait pas si mal » (X: 135). On retrouve là une mutation ultime du corps sans organes qui n'est pas sans rappeler les chantages du sublime technologique posthumain — bien qu'ici la technologie soit, encore une fois, remplacée par la mutation virale —, substitut dégradé des anciens systèmes métaphysiques (Goto serait-il un nouveau Godot?).

Bien qu'atrocément démembrés, les organes du corps de Goto continuent à remuer, suscitant un dernier dilemme, où se joue l'inversion finale de l'œuvre. Migy, qui n'avait jamais eu de scrupule auparavant à affronter ses congénères, ne peut l'achever : « Il est de mon espèce, et j'ai partagé avec lui son corps. C'est un "compagnon". Si je le tuais cela équivaldrait à un meurtre comme disent les humains. À toi de jouer » (X: 139). Shin'Ichi, de son côté, a assimilé les leçons de son maître parasitaire et, au-delà, celles que la saga semble

distiller par le biais des interventions du narrateur, de certains dialogues d'autres parasites et de leur principal collaborateur humain, le maire Hirokawa : « je comprends ton point de vue... Ils essaient eux aussi de survivre coûte que coûte. Eh oui. Pourquoi sont-ils venus en ce monde? Pour éliminer des humains dont le nombre serait trop grand? Pour faire disparaître de la terre ces créatures qui la polluent? Je sais que le poison que nous recrachons pousse à bout tout le vivant... » (X: 140) Survient alors, en guise d'analepse, le message final de Tamura : « pour tous les êtres vivants les humains sont une maladie dont les organismes parasites constituent le remède. Qui décide? Qui décide du rapport de force entre les humains et les autres êtres vivants? » (X: 143)

Le dilemme du héros représente alors celui de toute son espèce :

Je ne veux pas le tuer et que je ne veuille pas le tuer, n'est-ce pas là l'ultime legs de mon héritage d'humain? [...] Ce n'est pas un humain, je n'ai pas envie de le soumettre au jugement humain... peut-être que je viens de commettre un crime irréparable aux yeux des humains... mais parce qu'il représente une menace pour les humains, cela lui retire-t-il le droit de vivre? Même si cela peut paraître insensé pour les humains, aux yeux de la terre dans son ensemble. (X: 144)

Il est donc sur le point de le laisser se reformer, avant de revenir et de se dresser avec sa machette dans une planche hautement dramatique où les larmes sont à nouveau le signe de son humanité foncière qui le pousse, pour défendre son espèce, à détruire à contrecœur l'envahisseur : « je ne suis qu'un ridicule être humain, qui ne songe qu'à protéger sa petite famille. [...] Je n'ai rien contre toi... Pardonne-moi » (X: 148). Comme le narrateur de cette autre fable parasitaire qu'est *Je suis une légende* de Richard Matheson (1954), il est devenu à la fois le monstre et le héros. Pour une fois, la mise à mort du corps monstrueux du parasite n'est pas représentée, signe d'un changement foncier de son statut. Il est devenu, non plus simple figure d'abjection, mais victime pitoyable.

L'épilogue, intitulé quelque peu ironiquement « Retour à la normale » reprend, comme pour les renforcer, les enjeux principaux de l'*acmé* narrative. Migy revient en songe annoncer à son hôte sa disparition aux allures d'illumination spirituelle (sorte de *satori* bouddhique), problématisant pour une énième fois les liens entre organes, organismes et conscience :

mon anatomie a encore évolué, lorsque j'étais à l'intérieur de Goto, j'étais endormi tout en étant éveillé. Ce fut une grande expérience de perdre mon individualité tout en la conservant. J'y ai appris énormément d'un seul coup, mais surtout j'ai pu expérimenter en même temps des points de vue qui n'étaient pas les miens. J'ai accumulé suffisamment de matériaux, j'ai envie de couper le flot. Je vais donc cesser de me manifester [...] Disons que je vais changer de mode de vie. Un mode un peu

différent de celui de ton monde. J'aimerais que tu penses que je ne suis qu'un de tes rêves. C'est pour cela que j'ai voulu te dire au revoir dans ton sommeil. (X: 157- 158)

Le parasite change de plan d'existence et Shin'Ichi récupère le contrôle de son organisme (« Quand tu te réveilleras tu auras recouvré ta main droite comme elle a toujours été. Merci pour tout Shin'Ichi » [X: 165]). Toutefois, il restera le manque, sorte de « membre fantôme » : « andouille, et comment pourrais-je faire pour t'oublier? », s'écrie le héros de la saga, soudain seul et encore une fois en larmes, évoquant l'image en analepse de Migy, crayon à la main : le parasite est finalement devenu une figure de l'auteur, en une sorte de « Portrait du mangaka en main mutante » (X: 169).

Au bout de sa douloureuse ordalie, ayant retrouvé son corps reconstitué, Shin'Ichi a atteint la sagesse d'une humanité pleinement assumée, mais ramenée à une humilité foncière :

[...] je trouve que l'homme est d'une incroyable prétention quand il prétend comprendre les sentiments d'autres êtres vivants. Peut-être qu'aucune autre espèce n'est l'alliée de l'homme. Cependant, il doit respecter ceux avec qui il vit. L'homme protège d'autres espèces lorsqu'il ressent de la tristesse. Il protège l'environnement lorsqu'il craint pour sa propre survie. Il n'y a que de l'égoïsme dans son cœur. Mais cela n'est pas si mal, c'est même nécessaire. Cela ne sert à rien de dénigrer l'homme en en étant un soi-même. C'est pour ça qu'il est absurde de vouloir aimer la planète sans aimer l'humanité elle-même. » (X: 176-177)

La série tranche ici ouvertement avec ce qui semblait être la thèse principale annoncée par le narrateur mystérieux dès son incipit, à savoir la vision radicale des « fanatiques de l'Apocalypse » (Bruckner, 2011), adeptes de l'écologie profonde à l'encontre même des humains. Ce que résumait parfaitement un féroce parasite : « c'est évident, l'homme est un poison pour cette planète. Nous sommes l'antidote. » (III: 204)

Et, contrairement aux conclusions des fictions d'invasions inhumaines finalement conjurées, l'hypothèse de la survie des parasites est ici présentée comme un nouvel équilibre, alors que le mystère de leur origine reste délibérément entier : « les parasites gardent un profil bas. Peut-être qu'ils ont toujours gardé un profil bas. Comment distinguer un meurtre du repas d'une bête sauvage. D'un point de vue réducteur, ils étaient nos "ennemis". Mais dans le fond, c'étaient nos "compagnons" [...]. Étaient-ils originaires de la terre? Et qu'essayaient-ils d'atteindre? (X: 177)

On peut dire, au bout des innombrables horreurs, corporelles et autres, qui sillonnent cette vaste saga, qu'Iwaaki nous montre de façon éclatante, contre les artisans routiniers du « *body horror* » le plus convenu, que le manga peut être encore, dans le sillage du grand cinéma japonais d'après-guerre et au milieu des affres du devenir-post-humain, un humanisme.

1. « A historical moment in which the decentering of the human by its imbrication in technical, medical, informatic, and economic networks is increasingly impossible to ignore, a historical development that points toward the necessity of new theoretical paradigms (but also thrusts them on us), a new mode of thought that comes after the cultural repressions and fantasies, the philosophical protocols and evasions, of humanism as a historically specific phenomenon. » (Wolfe, 2010: xvi)
2. Dans les années 50, le psychiatre américain Fredric Wertham a mené une campagne contre les *comics*.
3. Ainsi, dans son article pionnier « *Magical girls and atomic bomb sperm* » (1995), Annalee Newitz étudie les fantasmes raciaux à l'œuvre dans quantité de mangas et *animes* ultraviolents : « Horror-fantasy anime tend to represent the merging of separate cultures, realms or species as socially disruptive. [...] All "others" are monsters out to destroy human society » (9).

Bibliographie

- ARDENNE, Paul. 2006. *Extrêmes. Esthétiques de la limite dépassée*. Paris : Flammarion, 480 p.
- BROPHY, Philip. 1986. « *Horrality. The Textuality of Contemporary Horror Films* ». *Screen*, vol. 27, no 1, janvier-février 1986, p. 2-13.
- BROPHY, Philip. 2005. *100 Anime*. Londres : British Film Institute, 271 p.
- BRUCKNER, Pascal. 2011. *Le Fanatisme de l'Apocalypse. Sauver la Terre, punir l'homme*. Paris : Grasset, 288 p.
- CASTREE, Noel, Catherine NASH, Neil BADMINGTON, Bruce BRAUN *et al.* (dir.). 2004. Dossier « *Mapping Posthumanism. An Exchange* ». *Environment and Planning*, vol. 36, no 8, p. 1341-1363.
- DAWKINS, Richard. 2006 [1976]. *The Selfish Gene*, 30th anniversary ed. Oxford ; New York : Oxford University Press, 360 p.
- DELEUZE, Gilles et Félix GUATTARI. 1972. *L'Anti-Oedipe. Capitalisme et schizophrénie 1*. Paris : Minit, 496 p.
- DERY, Mark. 1999. *The Pyrotechnic Insanitarium. American Culture on the Brink*. New York : Grove Press, 304 p.
- HSUN, Lu. 1959. *A Brief History of the Chinese Fiction*. Pékin : Foreign Languages Press, 462 p.
- IWAOKI, Hitoshi. 2004 [1988-1994]. *Parasite*. Grenoble : Glénat, 1920 p.
- KRISTEVA, Julia. 1980. *Pouvoirs de l'horreur. Essai sur l'abjection*. Paris : Seuil, 256 p.
- LEWITZ, Annalee. 1995. « *Magical Girls and Atomic Bomb Sperm* ». *Film Quarterly*, vol. 49, no 1, Automne 1995, p. 2-15.
- NAPIER, Susan J. 2001. *Anime From Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York : Palgrave Macmillan, 311 p.
- SHKLOVSKY, Viktor. 1998 [1917]. « *Art as Technique* », dans *Literary Theory. An Anthology*, édition de Julie Rivkin et Michael Ryan. Malden : Blackwell, p. 17-23.
- THEWELEIT, Klaus. 1987. *Male Fantasies. Male Bodies: Psychoanalyzing the White Terror*. Minneapolis : University of Minnesota Press, t. 2, 544 p.
- WOLFE, Cary. 2010. *What Is Posthumanism?*. Minneapolis : University of Minnesota Press, 400 p.

