



HAL
open science

8. Neko manga : une histoire des chats en manga

Julien Bouvard

► **To cite this version:**

Julien Bouvard. 8. Neko manga : une histoire des chats en manga. Chats en case, Karthala, pp.173-196, 2021, <10.3917/kart.delis.2021.01.0173>. <hal-04006188>

HAL Id: hal-04006188

<https://hal.science/hal-04006188v1>

Submitted on 27 Feb 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire HAL, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



HAL Authorization

BOUVARD Julien, « 8. *Neko manga* : une histoire des chats en manga », dans : Philippe Delisle éd., *Chats en case. Entre histoire de la BD et histoire de l'animal*. Paris, Karthala, « Esprit BD », 2021, p. 173-196. DOI : 10.3917/kart.delis.2021.01.0173. URL : <https://www.cairn.info/--9782811128791-page-173.htm>

***Neko manga* : une histoire des chats en manga**

Julien Bouvard

Depuis quelques années, les chats semblent envahir les rayons mangas des librairies françaises. De *Desperate Housecat & Co*¹ à *Kuro, un cœur de chat*², en passant par l'inévitable *Chi une vie de chat*³, chaque éditeur possède désormais dans son catalogue un titre de ce genre. Pourtant de « genre », il n'est pas vraiment question puisque qu'aucune expression en français ne permet de nommer précisément cet ensemble d'œuvres aux contours délimités par la simple présence de chats. Certains disent « mangas de chats », ou « mangas avec des chats », mais rien d'équivalent au terme japonais « *neko manga* », qui fait l'unanimité auprès des éditeurs, des lecteurs ou des journalistes spécialisés au Japon.

Même si ces mangas ne bénéficient (pas encore) en France de labels propres au même titre que le thriller, l'aventure, le polar, ou le comique, ils obtiennent un succès croissant. Derrière cette tendance, on pourrait lire une volonté des éditeurs français de se rapprocher toujours plus du marché japonais où ils sont depuis longtemps des *best sellers*. Or, plus que de vouloir suivre de manière automatique les modes du territoire d'origine de ces œuvres, il s'agit sans doute davantage de capitaliser sur l'intérêt des Français pour les représentations médiatiques autour des chats, qui semblent attirer un public nombreux⁴. Parce qu'il est l'animal universel par excellence, éditer un manga sur le sujet peut en effet sembler moins risqué qu'un titre sur le jeu de go, ou sur le *pachinko*, qui forment là aussi des genres à part entière au Japon mais qui sont certainement trop éloignés des préoccupations du lectorat français.

Passer par un animal plutôt que par des personnages étrangers (en l'occurrence japonais) peut relever d'une stratégie visant à neutraliser des éléments nationaux trop marqués de cet « objet culturel non-identifié⁵ » que représentait encore le manga il y a 20 ou 30 ans. La série *Gon*⁶, par exemple, a été l'un des premiers mangas traduits en France. On y suit les péripéties d'un dinosaure (muet), racontées de manières exclusivement visuelles, sans qu'il ne soit nécessaire de traduire le moindre caractère japonais, puisque c'est un manga sans texte. Ainsi, l'animal, non pourvu de parole, et donc de bulles, représentait ici le moyen de rendre accessible à un public relativement novice en la matière, une bande dessinée perçue par les éditeurs comme culturellement éloignée du public français. N'oublions pas non plus un détail non négligeable : ce manga assez original permettait d'éviter les problèmes de traduction, et de réduire ainsi les coûts d'adaptation. Dans le même esprit, *l'Homme qui marche* de Jirô Taniguchi⁷, autre manga publié très tôt en France⁸, en plus de son dessin relativement proche des standards occidentaux,

¹ Rie Arai, *Desperate Housecat & Co*, Rancon, Akata, 3 tomes, 2016-2017.

² Sugisaku, *Kuro, un cœur de chat*, Bruxelles, Kana, 5 tomes, 2015-2016.

³ Konami Konata, *Chi une vie de chat*, Grenoble, Glénat, 12 tomes, 2010-2015.

⁴ On peut noter par exemple la popularité des « vidéos de chats » sur la plateforme *Youtube* qui sont parmi les plus regardées.

⁵ Pour reprendre l'expression de Groensteen en l'appliquant au manga. Cf. Thierry Groensteen, *Un objet culturel non-identifié : la bande dessinée*, Paris, Éditions de l'an 2, 2006.

⁶ Masashi Tanaka, *GON*, Paris, Casterman, 7 tomes, 1995-2003.

⁷ Jirô Taniguchi, *L'homme qui marche*, Paris, Casterman, 1995.

⁸ Et dans des proportions quasi-exhaustives, comme le remarque Xavier Guilbert. Cf. Xavier Guilbert, « Le manga et son histoire vus de France : entre idées reçues et approximations », *Comicalités*, La bande dessinée : un

est un récit contemplatif qui effaçait les problèmes de compréhension de textes japonais en jouant presque exclusivement sur les sensations du lecteur face aux détails du quotidien, avec peu de textes, comme si les images délivraient leur pouvoir immanent et quasi universel auprès du lecteur, de la même façon qu'elles le font sur le protagoniste du manga. Les premiers mangas à avoir été traduits en France au début des années 1990 n'étaient pas exclusivement des titres muets bien sûr⁹, mais à l'inverse, à une époque où peu d'employés chez les éditeurs maîtrisaient la langue de Mishima, les mangas « verbeux » n'étaient clairement pas prioritaires.

Aujourd'hui, les choses ont largement changé et on ne pourrait pas affirmer que l'essor récent des mangas de chat en France s'explique par le faible nombre de bulles à traduire dans ce genre de bandes dessinées. En revanche, si les animaux d'une manière générale, et particulièrement les chats ont une place majeure dans les titres traduits au-delà des frontières japonaises, c'est sans doute que, plus généralement, ils offrent au public non-japonais, des éléments immédiatement intelligibles et compréhensibles, en un mot, communs à une grande partie de l'humanité, comme l'empathie ou l'affection vis-à-vis d'un animal domestique.

Au Japon, les chats ont une place particulière dans le monde du manga, qui se mesure au nombre de publications où l'animal apparaît soit comme un « personnage » parmi d'autres, soit comme le principal acteur de ces récits. Nous nous limiterons ici aux seconds, c'est-à-dire aux « mangas de chats », (ou *neko manga* en japonais), c'est-à-dire des œuvres identifiables dès leur couverture et leur titre comme tel. Plutôt que de partir des traductions en français qui sont parues de manière souvent anachronique et désordonnée, nous préférons ici nous concentrer sur un tableau des évolutions du *neko manga* dans son contexte d'origine : le Japon. Cela permettra au lecteur, nous l'espérons, de saisir les grandes lignes des changements dans les représentations des chats dans la bande dessinée japonaise, en apportant à l'amateur francophone de mangas de chats un panorama de titres dont la majorité n'a pas été traduite en langue française¹⁰. L'objectif de cet article est donc, dans un premier temps de contribuer, modestement, à la connaissance de l'histoire de bande dessinée japonaise, à travers ce motif très ancien et toujours d'actualité du chat, mais aussi de s'interroger sur les évolutions des représentations de cet animal qui, nous le verrons, peut être utilisé par les dessinateurs via des genres, sous des traits et avec des objectifs qui changent significativement à travers le temps.

Des origines jusqu'aux années 1960 : Chats malicieux et effrayants

Sans remonter à l'ère Edo (1603-1868), période pendant laquelle de nombreuses estampes figuraient déjà des chats, les premiers liens entre le chat et l'art de la bande dessinée au Japon se situent au moment proviennent des œuvres importées d'Occident pendant l'ère Meiji (1868-1912). On y trouvait déjà des chats attendrissants qui pouvaient parler notre langage et se tenir sur deux pattes. Influencés par leurs homologues américains notamment, certains dessinateurs japonais ont repris ces codes anthropomorphiques en vogue dans la bande dessinée occidentale du début du XX^e siècle. C'est ainsi le cas pour Keizô Shimada (1900-1973) qui, après avoir appris le dessin avec Rakuten Kitazawa (1876-1955) dont il a gardé le goût du dessin politique de presse, s'est tourné, comme beaucoup d'autres, vers le manga pour

« art sans mémoire » ?, mis en ligne le 10 février 2012, consulté le 01 février 2020. URL : <http://journals.openedition.org/comicalites/733>

⁹ *Ghost in the shell* en est le parfait contre-exemple. Masamune Shirow, *Ghost in the shell*, Grenoble, Glénat, tome 1, 1996.

¹⁰ S'il existe une version française du manga cité, c'est cette version qui sera citée en note de bas de page et non la version originale.

enfants dans les années 1930 en publiant dans la revue jeunesse *Shōnen Kurabu* des histoires d'aventures comme le célèbre *Bōken Dankichi*¹¹. Il est l'auteur en 1940 de *Neko Nana Sensei*¹² qui est sans doute le manga de chats le plus important de l'époque. Manifestement très proche de Félix le chat, il s'agit d'une série comique dans laquelle le chat, héros de l'histoire est le seul animal au milieu de personnages humains. Malicieux mais maladroit, il représente aussi une forme d'enfance à laquelle les jeunes lecteurs peuvent sans doute s'identifier. Publié au moment où le contrôle de la société par l'État et de l'armée est à son apogée au Japon, la série va lentement dériver vers la propagande nationaliste et s'inscrire peu à peu dans un quotidien fait d'exercices militaires et de défilés de soldats. À la même époque, on peut également remarquer l'apparition d'un personnage de chat qui aide le protagoniste principal dans le roman *Kaisei Tanken* (l'exploration de Mars) de Hideo Oguma (1901-1940) qui sera adapté en bande dessinée¹³ en 1940 par Noboru Ōshiro (1905-1998).

Avant-guerre, il existait néanmoins un autre manga de chats mais qu'on ne considérait alors pas comme tel, car il ne mettait pas en scène un félin mais plutôt un canidé. En effet, *Norakuro*¹⁴ de Suihō Tagawa (1899-1989), publié dans *Shōnen Kurabu* à partir de 1931 est une série qui figure un chien comme personnage principal. Or, l'auteur lui-même affirme s'être fortement inspiré de Félix le chat pour inventer son personnage. De fait, les différences graphiques avec un Félix sont très limitées : quelques traits pour identifier le personnage à un chien plutôt qu'à un chat et ainsi protéger son auteur contre les accusations de plagiat.



L'auteur et son personnage. Suihō Tagawa, *Norakuro Gunsō* (Sergent Norakuro), Tôkyô, Kōdansha, p.5

¹¹ Keizō Shimada, *Bōken Dankichi* (Les aventures de Dankichi), Tôkyô, Dai Nippon Yūbenkai Kōdansha, 1933.

¹² Keizō Shimada, *Neko Nana Sensei*, Tôkyô, Dai Nippon Yūbenkai Kōdansha, 1940.

¹³ Noboru Ōshiro, *Kaisei Tanken* (l'exploration de Mars), Tôkyo, Shōgakukan, 1940.

¹⁴ Suihō Tagawa, *Norakuro*, Tôkyô, Dai Nippon Yūbenkai Kōdansha, 1931-1941.

Norakuro est un personnage animal anthropomorphique tel qu'on le concevait alors en Occident comme Félix le chat ou Mickey Mouse : on y retrouve par exemple le contraste entre le corps noir et les mains blanches. Il ne s'agit donc pas vraiment d'une simple figuration de chien, mais d'une représentation codifiée d'un animal dont seuls quelques caractéristiques distinctives sont reprises dans le dessin. Adapté dans plusieurs films d'animation¹⁵, Norakuro est devenu le personnage iconique de la bande dessinée des années 1930 et 1940¹⁶.

Malgré le caractère mignon de ces chats présents dans les mangas, il faut préciser que l'animal n'a pas toujours été si apprécié par les Japonais. Au 6^{ème} siècle de notre ère, au moment où le bouddhisme était importé depuis le continent, les chats auraient également fait leur apparition sur l'archipel, pour être utilisés dans un but précis : débarrasser le territoire des souris qui dérangaient la population locale. Cependant, malgré l'utilité de leur rôle dans la société, ils ont longtemps été associés, comme pendant le Moyen Âge occidental, à des êtres maléfiques qui auraient la capacité, à la manière d'un autre animal, beaucoup local cette fois-ci, le *tanuki*, de se transformer et d'effrayer les humains. Cela lui confère ainsi une image inquiétante qui est adaptée dans des formes prémodernes de mangas (*kamishibai* - le théâtre de marionnettes - par exemple) puis dans des mangas destinés au public féminin dans les années 1960. Citons par exemple *Nekome no Shôjo*¹⁷ (la fille aux yeux de chat) de Kazuo Umezu (1936-), le maître de l'horreur en manga, publié dans *Shôjo Furendo* en 1965 qui raconte une malédiction consistant à se transformer en chat qui se perpétue à travers le temps.

D'autre part, à la même époque, on peut remarquer la présence de nombreux personnages mi-humains mi-chats dans les mangas mais ils n'ont généralement pas les attributs inquiétants de l'œuvre précédemment citée. Ainsi, du même auteur, *Nekome Kozô*¹⁸ dont le personnage reprend le même motif, bénéficie d'un traitement beaucoup plus léger et humoristique. De même pour la fille chatte (*neko-musume*) dans *Kitarô le repoussant*¹⁹ (1959-1969) de Shigeru Mizuki (1922-2015) qui est présentée comme un personnage sympathique malgré son apparence inquiétante.

Les années 1970 : la place primordiale du chat, entre mascotte et personnage comique

La décennie suivante voit le manga évoluer dans une direction où les personnages deviennent l'élément central auprès des lecteurs²⁰. Cela joue sans doute en faveur des chats qui, au même titre que d'autres protagonistes deviennent des « stars » de fiction parmi les préférés du public, au sein notamment de ce que l'on peut réunir sous le genre du *petto manga*, littéralement le « manga d'animal de compagnie » dont l'expression apparaît à cette période. *Nyankororin*²¹ fait partie de ceux-ci. Publié dans la revue de mangas féminins *Mâgaretto*, le récit présente un personnage de chat aux couleurs et aux proportions qu'on pourrait associer à une mascotte, au point qu'il deviendra le symbole de la revue pendant de nombreuses années et sera l'objet de nombreuses adaptations en produits dérivés que la revue fera gagner lors de concours auprès des lectrices.

¹⁵ Parmi lesquels : Yasuji Murata, *Norakuro Gochô* (Caporal Norakuro), 1934.

¹⁶ Pour une présentation plus complète de la série : Xavier Guilbert, *Norakuro*, Du9 l'autre bande dessinée, <https://www.du9.org/dossier/norakuro/>, novembre 2018, consulté en décembre 2019.

¹⁷ Kazuo Umezu, *Nekome no Shôjo* (la fille aux yeux de chat), Tôkyô, Kôdansha, 1965.

¹⁸ Kazuo Umezu, *Nekome Kozô* (le gamin aux yeux de chat), Tôkyô, Nihon Gahôsha, 1967-1968.

¹⁹ Shigeru Mizuki, *Kitarô le repoussant*, Bordeaux, Cornélius, 11 tomes, 2007-2011.

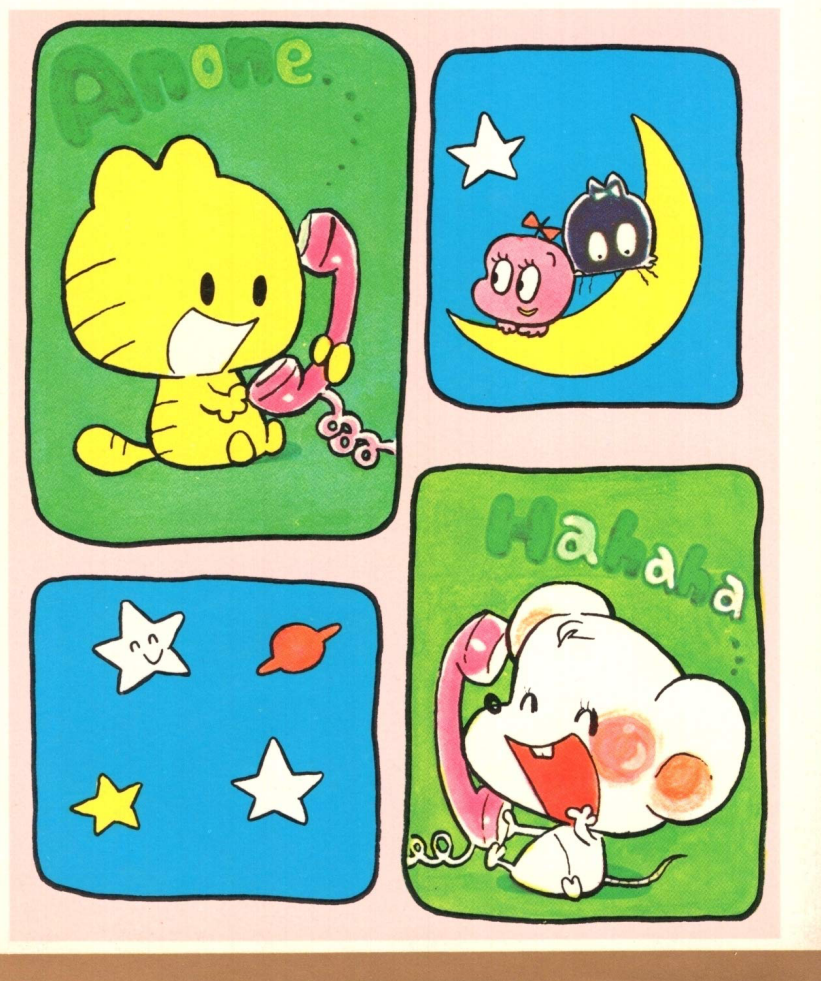
²⁰ Cf. Hiroshi Odagiri, *Kyarakutâ to ha nani ka* (Qu'est-ce qu'un personnage ?), Tôkyô, Chikuma Shinsho, 2010.

²¹ Hatsue Tokoro, *Nyankororin*, Tôkyô, Shûeisha, 4 tomes, 1972-1979.

MARGARET COMICS

にゃんころりん

ところはつえ ④



Hatsue Tokoro, *Nyankororin*, Tôkyô, Shûeisha, Tome 4, 1979.

La culture du « mignon », si caractéristique du Japon contemporain est d'ailleurs née dans ces années²², fruit d'une convergence entre l'esthétique du manga féminin et le développement commercial de produits dérivés tirés de produits culturels. On comprend aisément que des personnages comme le chat de *Nyankororin* se prêtent parfaitement à l'adaptation en produits dérivés : leur caractère codifié, simple et immédiatement identifiable leur confèrent un formidable potentiel transmédiatique. Mais le chat qui va aller encore plus loin dans ce domaine, n'est, paradoxalement, pas tiré d'une fiction en bande dessinée, mais issu de l'imagination des créateurs de la société Sanrio, tout juste renommée²³ en 1973 pour faciliter

²² Inuhiko Yomota, « *Kawaii* » ron (Théorie du « mignon »), Tôkyô, Chikuma Shobô, 2005.

²³ L'entreprise se nommait jusque-là Yamanashi Silk Center.

l'exportation des produits qu'elle commercialise. À cette époque, l'entreprise fabrique des produits dérivés à partir de personnages qui proviennent de récits étrangers, notamment le célèbre Snoopy dont elle dispose de la licence d'exploitation pour le Japon. Dans les années 1970, Sanrio change sa stratégie en produisant en interne des mascottes qu'elle distribue ensuite sous forme de peluches, stylos et autre objets divers. C'est de cette manière que *Hello Kitty* (*Harô Kiti*) naît en 1974 et commence sa carrière de mascotte internationale. L'esthétique épurée, minimaliste et enfantine de ce chat est à remettre dans un contexte général où ce type de personnages existe déjà dans le monde des mangas. Or, alors que le modèle économique traditionnel impliquait la présence d'une série (télévisée, en bande dessinée, etc.) dont les personnages se retrouvaient commercialisés sous forme d'objets, Hello Kitty devient une mascotte sans avoir de référent dans la fiction : pas d'histoire, d'aventure, de relations avec d'autres personnages, seulement quelques traits distinctifs qui font tout le charme du personnage.

Le manga humoristique qui connaît dans les années 1970 un de ses âges d'or avec notamment le *mangaka* Fujio Akatsuka (1935-2008) dont les séries sont aujourd'hui des classiques du genre comme *Tensai Bakabon*²⁴. Lui-même avait une relation particulière avec les chats appelant le sien, son « fils ». Au sein de la galerie invraisemblable de chats qu'il a dessinés pendant sa carrière, Nyarome est sans aucun doute le plus connu de ses lecteurs. Impulsif, violent et maladroit, le célèbre chat est devenu la coqueluche des manifestants de la nouvelle gauche pendant à la fin des années 1960, inspirant le nom d'un groupuscule politique de l'époque, le « Zengakuren nyarome-ha »²⁵. Ses membres voyaient peut-être chez ce félin souvent tabassé une métaphore de la répression policière qu'ils subissaient alors. Autre chat maltraité de manière humoristique (et sadique), celui du manga *Jyarinko chie*²⁶ (Kié la petite peste), Antonio, sorte de chat loupard qui n'hésite pas à se battre pour défendre l'héroïne du récit. Toujours dans le genre du manga comique, citons *Doraemon*²⁷ (1969-1996) du duo Fujiko Fujio, où le chat est cette fois-ci un animal-cyborg qui traverse le temps pour aider un jeune garçon à régler ses soucis. Assez proche de ces types de chats, on peut également citer la série *Oyoneko Bûnyan*²⁸ qui met en scène Oyoyo-neko, un chat obèse à qui il arrive de nombreuses péripéties. Il deviendra d'ailleurs lui aussi la mascotte de sa revue *Shôjo Komikku* pendant quelques années.

Les années 1980 : L'apparition des oreilles de chat

En 1978 commence la publication d'un manga qui va radicalement changer la représentation des chats dans la bande dessinée japonaise. Il s'agit de *Wata no kuni hoshi* (l'étoile du pays de coton)²⁹ de Yumiko Ôshima (1947-), publié entre 1978 et 1987 dans la revue féminine de mangas *LaLa*.

²⁴ Fujio Akatsuka, *Tensai Bakabon*, Tôkyô, Kodansha, 1967-1976.

²⁵ « Faction Nyarome du syndicat étudiant Zengakuren ».

²⁶ Etsumi Haruki, *Jyarinko Chie* (Kié la petite peste), Tôkyô, Futabasha, 1978-1997.

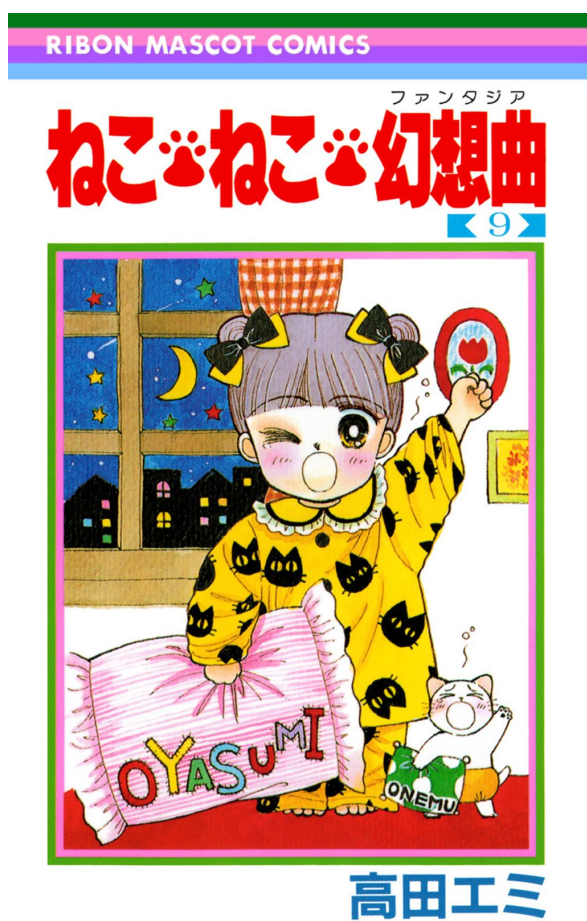
²⁷ Fujiko Fujio, *Doraemon*, Bruxelles, Kana, 45 tomes, 2006-en cours).

²⁸ Misako Ichikawa, *Oyoneko Bûnyan*, Tôkyô, Shôgakukan, 1973.

²⁹ Yumiko Ôshima, *Wata no kuni hoshi* (l'étoile du pays de coton), Tôkyô, Hakusensha, 1978-1987.

Influencés par *Wata no kuni hoshi*, de nombreux *mangaka* reprennent à leur compte le principe du chat dont l'identité (génétique ?) reste mystérieuse. Publié dans la même revue que le manga cité plus haut entre 1988 et 1995, *Mikan E-nikki*³² (Clémentine : un journal graphique) de Miwa Abiko (1963-) en est l'exemple le plus évident. « Mikan » est le nom donné à un chat qui est recueilli par les Kusanagi, une famille japonaise tout ce qu'il y a de plus banal. Pensant avoir affaire à un chat comme les autres, ils sont surpris de voir que leur animal peut se tenir debout et parler leur langue. Plus qu'un animal domestique, il devient au fil de l'histoire un membre de la famille à part entière.

Les chats sont aussi présents dans les récits de genre fantastique, à l'instar de *Neko Neko Gensôkyoku*³³ (la mélodie imaginaire des chats) publié dans la revue *Ribon*, un autre magazine destiné aux filles, concurrent de *Lala*. Le personnage principal du récit, Shiro est un chat qui aime tellement sa famille d'accueil qu'il aimerait profondément leur venir en aide, chose impossible étant donné sa condition de félin, jusqu'à ce que sa faveur demandée auprès la lune se réalise et qu'elle se puisse se transformer en petite fille le jour suivant.



Emi Takada, *Neko Neko Gensôkyoku*, Tôkyô, Shûeisha, Tome 9, 1990.

Les années 1990 sont propices à l'apparition de chats qui deviennent presque humains, comme dans *Mimi wo sumaseba*³⁴ (Si tu tends l'oreille) de Aoi Hiiragi (1962-), un manga adapté par le Studio Ghibli en long-métrage d'animation en 1995. Notons d'ailleurs que le célèbre studio réutilisera ce motif de la transformation chat-humain dans un autre film : *Neko*

³² Miwa Abiko, *Mikan E-nikki*, Tôkyô, Hakusensha, 1988-1995.

³³ Emi Takada, *Neko Neko Gensôkyoku*, Tôkyô, Shûeisha, 1986-1994.

³⁴ Aoi Hiiragi, *Mimi wo sumaseba*, Tôkyô, Shûeisha, 1990.

no ongaeshi (Le Royaume des chats) en 2002. On pourrait également ajouter à cette liste, le personnage de Runa dans la série *Sailormoon*³⁵, qui n'est pas un personnage central, mais davantage une mascotte qui aide les héroïnes à se reconnecter avec leur véritable identité de guerrières protectrices de planètes.

Dans un tout autre registre, les chats sont aussi l'objet de récits humoristiques sur leur quotidien, à l'instar de *What's Michael ?!*³⁶ (1985-2003) ou de *Fukufuku funya-n*³⁷ (1988 – 2017) de Konami Kanata (1958-) s'intéressent au chat d'une manière intimiste et humoristique, en prenant son point de vue décalé sur le monde. Le manga *Nekojiru*³⁸, de par sa publication dans la revue underground *GARO* entre 1990 et 1998 ne semble pas au premier abord pouvoir être considéré sur le même plan que les œuvres précédemment citées. Pourtant, à y regarder de plus près, malgré son positionnement avant-gardiste, ses expérimentations visuelles et son discours iconoclaste, le chat de cette aventure est traité d'une manière relativement similaire aux chats des séries commerciales citées plus haut, jouant sur les codes humoristiques du « chat de manga ».

Concernant le motif des oreilles de chat, ils continuent leur pénétration dans la culture populaire japonaise et sont présents dans de nombreux mangas comme *Haipâ Porisu*³⁹ (Hyper Police) publié entre 1992 et 2004 et bien d'autres dans les années qui suivent comme *Tôkyô Mew Mew*⁴⁰ (2000-2003) ou *Loveless*⁴¹ (2001-).

Enfin, il faut également noter le grand nombre de mangas façon « essais » qui traitent des relations entre un maître (souvent l'auteur lui-même) et son animal de compagnie (le chat). On pense à la série des *Yuzu*⁴² de Masumi Sudô (1964-) ou à *Gûgû datte neko de aru*⁴³ (Cher Gou-Gou...mon petit chat, mon petit ami) (2000-2011) de Yumiko Ôshima. Ces mangas racontent des relations au quotidien avec des félins, utilisant comme décor le confinement du foyer, en se concentrant sur les moments de bonheurs simples partagés et en mettant souvent en scène un adieu déchirant, qui montre que le rapport aux chats des auteurs (et des lecteurs sans doute) a évolué vers une considération du chat comme un membre à part entière de la famille.

Les années 2000 : Ce que le manga numérique et les revues spécialisées ont changé

Pendant les années 2000, le chat devient encore plus important dans le paysage éditorial du manga. L'une des raisons qui explique ce phénomène se trouve dans la démocratisation de l'Internet qui permet désormais à n'importe qui de diffuser des mangas en ligne, évitant ainsi le long processus de sélection des maisons d'édition japonaises. Parmi ces auteurs qui viennent au manga par le numérique, Yoriko Hoshi (1943-2018) s'est faite connaître avec son manga *Kyô no Nekomura-san*⁴⁴ (Journal quotidien de M. Nekomura) à partir de 2003. Publié à raison d'une case par jour, ce récit humoristique dessiné de manière volontairement grossière a su fédérer un public fidèle qui s'est ensuite tourné vers la version imprimée entre 2005 et 2016 qui est devenu depuis un *best seller* du genre. On considère d'ailleurs que c'est l'un des titres

³⁵ Naoko Takeuchi, *Sailormoon*, Grenoble, Glénat, 18 tomes, 1995-1998.

³⁶ Makoto Kobayashi, *What's Michael ?!*, Grenoble, Glénat, 4 tomes, 2009-2010.

³⁷ Kanata Konami, *Fukufuku funya-n*, Tôkyô, Kôdansha, 23 tomes, 1988-2017.

³⁸ Chiyomi Hashiguchi, *Nekojiru*, 4 tomes, Paris, IMHO, 2005-2006.

³⁹ MEE, *Haipâ Porisu*, Tôkyô, Kadokawa Shoten, 10 tomes, 1992-2004.

⁴⁰ Reiko Yoshida et Mia Ikumi, *Tôkyô Myû Myû*, Tôkyô, Kôdansha, 2000-2003.

⁴¹ Yun Kôga, *Loveless*, Toulon, Soleil, 2007-2014.

⁴² Masumi Sudô, *Yuzu – Ikiteiku watashi to Yuzu* (Ma vie avec Yuzu), Tôkyô, Akita Shoten, 1993.

⁴³ Yumiko Ôshima, *Gûgû datte neko de aru* (Cher Gou-Gou...mon petit chat, mon petit ami), Tôkyô, Kadokawa Shoten, 6 tomes, 2000-2011.

⁴⁴ Yoriko Hoshi, *Nekomura-san*, Bruxelles, Kana, 9 tomes, 2008-en cours.

qui a permis l'éclosion du manga numérique au Japon dans les années 2000. D'autres récits de mangas de chats du même style vont également faire leur apparition comme *Onna ippiki neko futari*⁴⁵ (deux chats pour une femme) dessiné par Risa Itô (1969-) qui obtient avec ce titre le Prix culturel Tezuka Osamu en 2006. On peut expliquer cette prégnance de récits de chats sur le toile par l'importance des blogs à l'époque qui incitaient les internautes (et les *mangaka*) à raconter leur quotidien, si possible de manière amusante. La vie en colocation avec un animal de compagnie devient alors un incontournable du genre autobiographique. Il s'agit généralement de récits courts et fragmentés en petites histoires, faits pour être lus de manière quasi-quotidienne.

Durant cette même décennie, le développement des mangas de chats est aussi soutenu par des revues de prépublications spécialisées qui commencent à être commercialisées. *Nyao* (« Miaou ») est ainsi la première revue (mondiale) spécialisée dans les bandes dessinées de chats. Elle paraît à partir de 1996 sous l'impulsion d'un petit éditeur : Takeshobô. D'autres s'engouffrent dans la brèche entrouverte, comme *Neko no Shippo* (la Queue du chat) chez Nihon Shuppansha en 2004 ou *Neko Panchi* (Coup de poing de chat) chez Nihon Gahôsha en 2006. Malgré la fin de publication de certaines de ces revues dans les années qui ont suivi, le phénomène éditorial a contribué à la création d'un véritable genre en soi : le *neko manga* (« manga de chats »), qui correspond à un public et à un marché particulier. Beaucoup de mangas issus de ces revues spécialisées ont été des succès commerciaux comme *Enoshima Waikiki Shokudô*⁴⁶ (la cantine Waikiki de Enoshima) ou *Neko nanka yondemo konai*⁴⁷ (mon chat ne me répond pas) de Sugisaku.

Enfin, du côté des *seinen* manga (mangas « adultes »), des séries sur des chats apparaissent dans les revues concernées. Par exemple, *Chi : une vie de chat*⁴⁸ de Kanata Konami a été publié entre 2004 et 2015 dans la revue *Morning*, plutôt connue pour ses longues sagas sur des employés de bureau ou ses mangas à dimension géopolitique. *Chi* a été un grand succès au Japon, au point d'apparaître régulièrement en couverture de la revue. Sa popularité ne se limite pas à l'archipel puisque de nombreuses traductions de ce manga existent dans le monde, soutenues par la diffusion des adaptations en dessin animé de la série à l'étranger. C'est le cas particulièrement pour la France où le manga a été réédité sous plusieurs formats différents.

D'autres *mangaka* explorent plutôt les possibilités de représentation du chat à travers leur style « *hetauma* », littéralement « mauvais mais génial », comme Kimuchi Yokoyama et son *Nekodarake*⁴⁹ (plein de chats) ou Kaoru Karêzawa (1982-) avec son manga *Kuremurin*⁵⁰ (Kremlin) qui proposent des interprétations originales autour de l'animal. Enfin, des *mangaka* célèbres et expérimentés ont profité de ce phénomène de société pour traiter le sujet du chat dans des œuvres intimistes. Citons Moto Hagio (1949-) et son *Reo-kun*⁵¹ ou encore à Junji Itô (1963-) qui publie *Journal des chats*⁵², récit comique qui mélange la spécialité de l'auteur, l'horreur, aux aspects mignons du manga de chats.

⁴⁵ Risa Itô, *Onna ippiki neko futari*, Tôkyô, Futabasha, 2 tomes, 2006-2007.

⁴⁶ Haruko Okai, *Enoshima Waikiki Shokudô*, Tôkyô, Gahôsha, 11 tomes, 2009-2017.

⁴⁷ Sugisaku, *Neko nanka yondemo konai*, Tôkyô, Jitsugyô no Nishonsha, 5 tomes, 2012-2015.

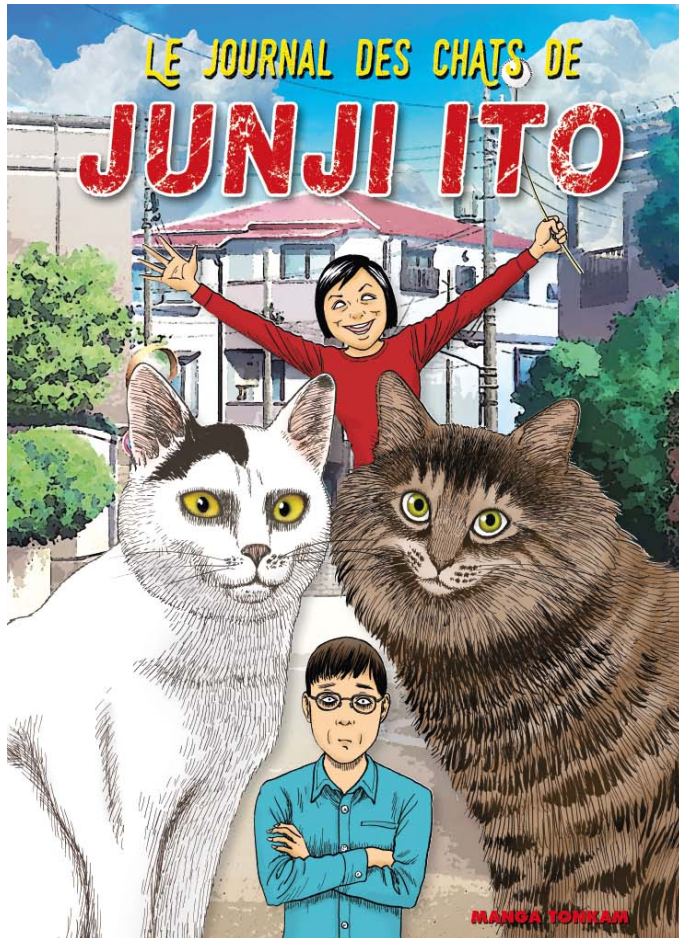
⁴⁸ Kanata Konami, *Op.cit.*

⁴⁹ Kimuchi Yokoyama, *Nekodarake* (plein de chats), Tôkyô, Kôdansha, 9 tomes, 2009-2013.

⁵⁰ Kaoru Karêzawa, *Kuremurin* (Kremlin), Tôkyô, Kôdansha, 2009-2013.

⁵¹ Moto Hagio, *Reo-kun*, Tôkyô, Shôgakukan, 12 tomes, 2008-2012.

⁵² Junji Itô, *Le Journal des chats*, Paris, Delcourt/Tonkam, 2015.



Junji Itô, *Le Journal des chats*, Paris, Delcourt/Tonkam, 2015.

Les années 2010 : l'attachement pour le chat

Ces dernières années, de nombreux *mangaka*, délaissant progressivement les blogs, se sont tournés vers les réseaux sociaux comme Twitter pour y publier leurs récits de chats, de façon courte, morcelée et quotidienne, permettant ainsi des interactions encore plus fortes avec le public et stimulant davantage l'attachement avec ces chats de fiction.

Le séisme du 11 mars 2011 de la côté pacifique du Tôhoku a généré de nombreuses actions de solidarité en faveur des populations locales touchées. Conséquence du tsunami et de l'évacuation de la zone de Fukushima, beaucoup d'animaux domestiques se sont alors retrouvés dans des zones sans humains, expérimentant alors une vie sauvage à laquelle beaucoup de chats ne sont manifestement pas préparés. Au même titre que d'autres œuvres collectives, réalisées pour réunir des fonds en direction des victimes de la catastrophe⁵³, certains *mangaka*, sensibles au sort de ces chats abandonnés de la région de Fukushima notamment, se sont réunis pour dessiner *Maikeru Oshiete! Hisai Neko Ôen No Kyokasho*⁵⁴ (Dis-nous Michael comment faire pour aider les chats abandonnés) publié chez Kôdansha en 2011 qui est autant un guide comme son nom l'indique, qu'un reportage sur le voyage entrepris par certains de ces *mangaka* pour

⁵³ Coll., *Japon 1 an après – 8 regards sur le drame*, Paris, Kazé, 2012.

⁵⁴ Daisan Henshû Kyoku Neko Tokubetsu Shuzai, *Maikeru Oshiete! Hisai Neko Ôen No Kyokasho*⁵⁴ (Dis-nous Michael comment faire pour aider les chats abandonnés), Tôkyô, Kôdansha, 2011.

venir en aide aux félins. Ce collectif s'était d'ailleurs réuni trois ans plus tôt à l'occasion d'un recueil d'histoires courtes impliquant des chats : *Neko Neko Neko*⁵⁵ (2008).

Du côté du manga féminin, on peut remarquer que deux titres mettent en scène un petit ami sous la forme d'un chat : *Odette*⁵⁶ et *Neko no koto ga ki ni natte shikata nai*⁵⁷ (Je ne peux pas m'empêcher de penser aux chats). Il semblerait que dans les années 2010 le public féminin ait développé une fascination pour le petit ami sous forme de chat, une manière de rassembler plusieurs centres d'intérêt traditionnels du manga féminin sous une forme idéale : un personnage qui cumule le charme d'un camarade de classe et le caractère mystérieux des félins.

Conclusion

L'intérêt des Japonais pour les chats dans le manga ne se dément pas au fil du temps : qu'il soit représenté comme un animal de compagnie, comme une créature mêlée à la race humaine, ou simplement comme une mascotte, le succès de ces récits traverse les époques, les publics et les genres. Si dans les années 1930 ou 1940, ces chats étaient largement inspirés par des œuvres occidentales, la situation actuelle démontre au contraire que le Japon est à la pointe dans ce domaine, avec des représentations de chats qui ont dépassé les frontières japonaises de manière significative. À la manière de *Chi*, de nombreux mangas de chat japonais sont publiés en France et contribuent probablement à la construction des imaginaires de l'animal auprès du public local. Au-delà du domaine du manga, l'animal est très présent dans les médias japonais, à l'instar de l'application pour smartphone *Nekoatsume* (« Rassembler les chats ») qui a été téléchargée par plus de 10 millions d'utilisateurs. La revue féminine *An an*⁵⁸, aussi célèbre au Japon que « Elle » chez nous, consacre régulièrement des numéros spéciaux à l'animal. Du côté des réseaux sociaux, la passion japonaise pour les chats s'exprime de manière permanente et constitue un des sujets préférés sur Twitter où l'on n'hésite pas à montrer des photos de son animal sous toutes les coutures. Le succès récent de chats en manga pourrait plus simplement s'expliquer par le nombre croissant de ces animaux dans les foyers japonais. Selon la Japan Pet Food Association, le nombre de chats aurait dépassé celui des chiens ces dernières années⁵⁹, signe que cet attrait pour les chats existe autant pour le monde de la fiction que dans le quotidien des Japonais.

Au-delà de ces explications générales de la popularité du chat au Japon, il faut sans doute ajouter que ces animaux ont des liens très forts avec les mangas et leurs pratiques. La propension du manga moderne à fabriquer des personnages attachants, prétextes à l'attendrissement⁶⁰ a trouvé dans la figure du chat un matériau fertile, qui explique que les chats des mangas cités plus haut constituent plus des objets de projection émotionnelles que des représentations fidèles d'animaux.

⁵⁵ Coll., *Neko Neko Neko – Ninki mangaka jitsuwa neko manga* (Chats et cie. : anthologie de récits authentiques de dessinateurs fameux), Tôkyô, Kôdansha, 2008.

⁵⁶ Haru Hiata, *Odette*, Tôkyô, Flex Comix, 4 tomes, 2012-en cours.

⁵⁷ Risa Oouta, *Neko no koto ga ki ni natte shikata nai* (Je ne peux pas m'empêcher de penser aux chats), Tôkyô, Shûeisha, 10 tomes, 2013-2017.

⁵⁸ *An an*, Tôkyô, Magazine House, 1970-en cours.

⁵⁹ Japan Pet food Association, *Inu – Neko : Petto fûdo Shihan Petto Yôhin kônyû jitsunô* (État des lieux des achats de nourritures pour animal de compagnie – Chiens et Chats), juin 2018. URL <https://petfood.or.jp/data/chart2018/6.pdf>, consultée le 10 décembre 2019.

⁶⁰ La connexion émotionnelle via le personnage de fiction est notamment au centre du genre *Moe*, en vogue depuis les années 2000. Cf. Patrick W. Galbraith, *The Moé Manifesto*, Tôkyô, Tuttle, 2014.

D'autre part, les chats semblent avoir un lien particulier avec la pratique de la lecture. En effet, ils s'assoupissent souvent dans des lieux liés aux livres : canapé du salon, fauteuil, bibliothèques. Le caractère (généralement) calme et apaisant de l'animal correspond relativement bien à la concentration nécessaire aux lecteurs se trouvant à côté d'eux. Autre élément du mobilier du salon se mariant bien avec les félins : le *kotatsu*, cette petite table basse chauffante utilisée dans les pièces japonaises traditionnelles est souvent utilisée par les chats pour faire la sieste en hiver. Il permet aussi de se réchauffer les jambes quand on est captivé par un livre. À ce propos, le musée du manga Masuda de la ville de Yokote (région d'Akita) a organisé au début de l'année 2020 une exposition intitulée « Fuyu to kotatsu to neko manga » (Hiver, Kotatsu et Mangas de chat) qui réunissait les œuvres de différents *mangaka* sur ce thème particulier⁶¹, preuve supplémentaire que les chats sont irrémédiablement liés au manga.

⁶¹ Cf. <http://manga-museum.com/?p=1118> (URL consulté le 15 janvier 2020)