

Tonoharu (Lars Martinson)

Tonoharu, Lars Martinson, Le Lézard Noir, 2011, 269 p.



Tonoharu est un roman graphique, ou plutôt une autofiction graphique¹ : l'auteur américain ne se cache pas d'avoir nourri son récit de son expérience d'assistant d'anglais au Japon. Nous suivons donc les aventures de Dan à partir du jour de son emménagement à Tonoharu, ville de la banlieue de Fukuoka dans l'île de Kyushu, à trois heures de shinkansen de Tokyo. C'est sans doute là que le bât blesse : le personnage principal se retrouve confronté à une réalité bien différente de son expérience fantasmée d'expatriation. Bien loin de l'image (stéréotypée ?) de la vie urbaine japonaise, Dan se retrouve dans une ville morne qui ne compte qu'une poignée d'étrangers.

¹ Tonoharu dans son édition française correspond aux deux premiers livrets des aventures de Dan, l'alter ego fictif de l'auteur. Le troisième livret est actuellement en cours d'écriture.



Tonoharu est la chronique d'une expérience proche de *Lost in translation*, le film de Sofia Coppola, teintée de passivité, de lassitude et de solitude : à la méconnaissance de Dan de la langue japonaise s'ajoutent l'incompréhension des rites et rituels et la subtilité des conventions sociales. L'utilisation d'un distributeur automatique de billets devient une véritable aventure et le tri des déchets ménagers un mystère insondable. Au-delà du récit de ces anecdotes, certes révélatrices, le vécu du personnage principal, presque un anti-héros, rappelle les expériences d'expatriés, d'étudiants Erasmus, de touristes ou encore de géographes sur le terrain. Le déroulement du séjour laisse place à une réalité géographique loin de l'idéalisation, émaillée d'imprévus décevants ou déstabilisants. Quand Dan se morfond devant sa télévision, ses proches l'imaginent mener la vie rêvée et oisive d'expatrié dans une jungle urbaine. Se dessine alors une vie « par défaut » : ne parvenant pas à se lier avec ses collègues japonais qui ne l'intègrent pas forcément à leurs cours, voire qui l'ignorent ou avec qui il n'arrive pas à mener une discussion faute de vocabulaire. Dan se mêle au tout petit monde des expatriés de Tonoharu (une galerie de portraits peu flatteurs) qu'il fréquente presque par contrainte plus que par affinités afin d'avoir un semblant de vie sociale. Pourtant, au sein de ce petit

groupe d'excentriques, le personnage principal semble tout autant en décalage et dans la même situation d'incompréhension que dans son milieu professionnel.



Dans ce voyage au bout de l'ennui, l'auteur ne dédouane pas le personnage principal dont on se rend compte (et qui se rend compte lui-même) qu'il n'est pas prompt à aller vers l'autre et tend presque à se morfondre. Mais Lars Martinson ne semble pas non plus accuser les Japonais d'un certain hermétisme et les rendre responsables de la solitude de Dan, de telle sorte que le lecteur est pris entre deux feux : dire qu'on aurait fait mieux en ne pouvant s'empêcher de penser qu'on aurait connu la même situation de doute et de vertige.

Parfois, on dirait que le programme d'échange pour assistants a été spécialement pensé pour faire des mécontents. Avec les nombreuses heures à ne rien faire...



Laissez tout ça mijoter pendant quelques mois sans soupape, et vous en avez assez pour rendre fou n'importe qui.



L'isolement géographique, la barrière de la langue, le millier de petites différences culturelles...



Des fois je me dis qu'il ne s'agit que d'une question de temps pour que je devienne ce type dans le train, crachant sa bile sur le premier venu qui aura le malheur de croiser son chemin.



Egalement sur le plan graphique, cet ouvrage semble être à la croisée des chemins : sous une simplicité apparente (nuances de gris), les dessins acquièrent une très grande finesse grâce aux trames de lignes qui se superposent et s'entrecroisent pour

donner de la profondeur aux images tandis que le texte est rendu dans un lettrage numérique et non pas à la main. Quelque part entre le Japon et les Etats-Unis, les illustrations évoquent autant la simplicité et l'efficacité de la *graphic novel* américaine que le raffinement des estampes japonaises, particulièrement pour la restitution des arrière-plans et des paysages. Cette mise en images et en mots de la déception, de l'étrangeté et de la difficulté à s'enraciner dans un contexte nouveau s'avère au final touchante et prenante, dans l'attente de la suite des aventures de Dan en territoire étrange et étranger.

Bénédicte Auvray