



HAL
open science

Transhumanisme et perception d'un monde pluriel, à travers le manga et l'anime

Patrice Ballester

► **To cite this version:**

Patrice Ballester. Transhumanisme et perception d'un monde pluriel, à travers le manga et l'anime. *Mésologiques - études des milieux*, 2016, n°5 (La genèse des milieux humains : anthropisation, humanisation, hominisation par Augustin Berque), 11p. hal-04265467

HAL Id: hal-04265467

<https://hal.science/hal-04265467>

Submitted on 4 Feb 2024

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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Le transhumanisme et la perception d'un monde pluriel à travers les mangas et les animés

Par Patrice Ballester

Revue Mésologie, études des milieux

Introduction

Depuis la fin de la Seconde Guerre mondiale, le Japon est perçu et vécu pour certains comme une techno-utopie, néanmoins, il n'en est pas de même de la part des artistes et des dessinateurs de mangas et d'anime à travers leurs nombreuses réalisations portant sur le transhumanisme, la perception d'un paysage urbain en transition et la capacité des Hommes à allier modernité et tradition.

Pourtant, l'attrance et la progressive acceptation d'un monde pluriel d'humain et de robot se fait de plus en plus grande sur l'archipel nippon avec même des déclarations au niveau du chef de gouvernement japonais proclamant des principes d'acceptation d'un nouveau stade de l'évolution de l'homme et de sa relation, médiance à un techno milieu.

Si ces déclarations optimistes proviennent de discours reposant sur la propagande et la recherche d'un électorat passionné, d'autres prises de position et de réflexions se proposent sur un monde interconnecté où l'Homme devient support et élément à la fois de l'évolution des espèces organiques et robotiques. Des perceptions d'un milieu et de mondes nouveaux s'offrent et peuvent se comprendre - ou du moins - s'interroger à travers les mangas et animes.

« Car bien au-delà des prouesses techniques, l'enjeu est désormais de savoir si nous serons capables de dépasser le rôle instrumental de l'ordinateur mis en réseau et de créer une nouvelle humanité qui tienne compte du monde virtuel et de la réalité augmentée » Berger, Ghermanouti-Hélié, 2010.

À cette fin, nous proposons trois grands champs thématiques pour ouvrir une réflexion qui semble exponentielle dans les années à venir pour dresser les principes d'une techno-civilisation. L'état de l'art de la question dans les domaines de la technologie, économie, géographie et philosophie : essai de définition (1). À travers les mangas, les évolutions sur plus d'un demi-siècle de ce rapprochement homme-machine, matière organique/artificielle (2). Réalité juridique et questionnement à travers la sphère artistique (3).

I. Une question de définition et de méthode.

Le transhumanisme est un mouvement culturel et intellectuel international prônant l'usage des sciences et des techniques afin d'améliorer les caractéristiques physiques et mentales des êtres humains.

Certains parlent de nouveau stade, d'autres de remplacement, parfois de cyborgs, de concurrence de nouvelles espèces ou de volonté de vaincre la mort avec plus ou moins de succès, de littérature grand public et de volonté de faire des affaires avec des groupes pharmaceutiques et technologiques.

Les biotechnologies, la cybernétique sont des moyens. Bien que le premier usage connu du mot « transhumanisme » remonte à 1957, son sens actuel trouve son origine dans les années 1980, lorsque certains futurologues américains ont commencé à structurer ce qui est devenu le mouvement transhumaniste.

Les penseurs transhumanistes prédisent que les êtres humains pourraient être capables de se transformer en être dotés de capacités telles qu'ils mériteraient l'étiquette de « post humains ». Les thèmes du transhumanisme ont pris une place de plus en plus importante dans diverses formes littéraires pendant l'émergence du mouvement. La science-fiction contemporaine contient souvent des représentations positives et négatives d'une vie humaine technologiquement améliorée au sein d'une utopie ou techno-utopies.

Les dystopies, scénarii inversés, pessimistes, sans fin, avec des doutes et des catastrophes dans des mondes urbains en proie à la panique ou au déchirement des sentiments ambivalents sur les robots sont bien présents.

Les fictions transhumanistes :

Blade Runner, 1982, Bienvenue à Gattaca, 1997, L'Homme qui valait trois milliards, 1974 ; Les Borg dans Star Trek : la Nouvelle Génération, 1989, Et pour nous les mangas et animes : Appleseed, 1985 ; Ghost in the Shell, Galaxy Express 999, 1977, Neon Genesis Evangelion 1995-2014.

Trois auteurs sont à prendre en compte pour le transhumanisme, la techno-cité et le paysage médian : Antoine Picon, Nicolas Le Dévédec et Augustin Berque.

Formes du temps – formes dans l'espace, continuité – discontinuité – tradition – modernité sont proposés par Augustin Berque.

« Il en va autrement pour la mésologie, car cette cyborgie, c'est l'insoutenable réalité de ce qu'est devenue notre médiance– ce couplage dynamique de notre corps animal et de notre corps médial (notre milieu éco-techno-symbolique) que Watsuji nomma fudosei 風土性 et définit comme « le moment structurel de l'existence humaine » (ningen sonzai no kozo keiki 人間存在の構造契機). En effet, les systèmes techniques constitutifs de notre corps médial n'ont pas seulement tendance à s'autonomiser (comme l'avait pressenti Leroi- Gourhan) ; ils nous mécanisent nous-mêmes, par cette rétroaction du milieu sur l'être qui est au principe même de la relation médiale. Et pour commencer, ils nous dictent notre habitat : l'urbain diffus. »

Villes et quartiers durables : la place des habitants, Maison des Suds-Pessac, 27 et 28 novembre 2014, La ville insoutenable, Par Augustin BERQUE

Dans ces conditions : Les mangas-animes et la question du transhumanisme / miroir de la société japonaise ? Les mangas-animes et la perception d'un monde pluriel, d'une techno-utopie ? La question de l'intermédialité ou transposition : art, graphisme, société, réalité, fiction ? La question du choix du corpus à analyser, des hypothèses à avancer et de la mise en relation de la fiction, réalité, anticipation ?

Une question du choix et de la résonance des œuvres se pose à nous. La capacité à prendre en compte une distanciation nécessaire à travers la production et édition française / production et édition japonaise.

Une question de sémantique et de perception de paysage et d'environnement technologique ? *« De par son attachement à raconter le quotidien et aussi par le fait qu'aucun sujet ou thème n'est a priori tabou, la bande dessinée japonaise explore bien plus de problématiques que n'importe quelle autre bande dessinée. Elle propose des informations considérables sur la vie quotidienne au Japon, sur son histoire, sa culture, ses valeurs fondamentales, témoignant des ressources d'une société qui est passée en moins de cent ans, presque sans transition ni étape intermédiaire, du féodalisme à la cybernétique. » Agnès Deyzieux (2006)*

Un autre axe de réflexion s'incorpore à notre questionnement :

L'intermédialité consistant à une approche conceptuelle s'intéressant aux relations et aux interactions à l'intérieur d'œuvres ou de pratiques multimédias, entre des médias distincts ou encore, plus largement, dans les environnements institutionnels et sociohistoriques qui constituent les médias et que ces derniers contribuent à constituer (Müller, Jürgen E., 2006).

« Si la bande dessinée semble être ainsi un lieu privilégié pour l'exploration des potentialités de l'intermédialité, ce n'est pourtant que très récemment relativement à l'histoire des relations entre les médias qu'elle s'est imposée comme un élément crucial dans la production culturelle. » Elsa Caboche et Désirée Lorenz (2014)

Une question du choix et de la résonance des œuvres se perçoit : Quels sont les genres d'œuvres mangas et animes à notre disposition ? Avec plusieurs univers qui s'entrecroisent :

« Le mecha : Les mechas ou robots, ils représentent un symbole du Japon conquérant, du Japon en guerre (galactique) et du Japon humaniste (apporter le progrès par la technologie à travers l'espace). Gundam, Patlabor... Cyberpunk : le scénario se centre sur la société et son adaptation ou bien son aliénation face / avec les technologies de l'information ». Anime manga class. Genre 2015. Extrait

Pour les initiés et les lecteurs, on rappelle qu'il existe une multitude d'univers et de déclinaisons de ces supports comme le Space opera, le Steampunk, le style Fantasy et ses dérivés. Il s'agit de l'un de nos choix de réflexion et d'analyse de planche d'album en milieu de notre réflexion ».

Deux grands classiques – mangas et anime – Appleseed, 2014, Ghost in the Shell (GIS), 1995.

ARISE, une des dernières déclinaisons de GIS – succès et réinterprétation d'un monde pluriel à travers les nouvelles technologies, nouvelle ère numérique et nouveau dispositif-matériel numérique.

攻殻機動隊 ARISE / GHOST IN THE SHELL.

La haute technologie doit transcender la destinée du pays, proposer un avenir radieux mais parfois montrer les failles d'une technologie totalitaire avec les risques et les éléments aléatoires à disposition des hommes et des problèmes éthiques.

Dans ce cadre d'étude, les japonais conçoivent-mettent en scénarii les robots comme à la fois des outils de conquête, de justice et d'aliénation, mais aussi de compagnie, de rêverie et de substitut – service économique. Pour notre part, nous nous concentrons sur le paysage urbain, le corps et ses évolutions ainsi que l'environnement artificiel. Dans ces conditions il est important de se dire que l'analyse d'œuvres à parfois ces limites mais nous entraîne vers des champs nouveaux notamment mésologique :

Intertextualité, Interdiscursivité et Interartialité,

Notre questionnement impose l'interdisciplinarité. Une question de perception, création et de diffusion.

II. Une question de perception, création et diffusion

VILLE ET SERVICE A LA PERSONNE

Elle incombe un soutien informatique et surtout robotique. Katsuhiro Otomo explore dans son manga, *Roujin Z*, l'ensemble des variables vues précédemment. Mais la machine ne peut tout faire et un monde en apparence parfaitement maîtrisé peut se dérégler dans une fraction de seconde.

VILLE PAYSAGE - ANONYMAT – INFRASTRUCTURE – RÉBELLION : Avec Patlabor réalisés par Mamoru Oshii dans les années 1990, les Japonais comptent sur l'aide des robots géants - manœuvrés par l'homme - permettant des opérations complexes. Un symbole du Japon techno urbain. Conséquences: ingénierie et technicité offrent un paysage urbain des gratte-ciel permettant de forte densité, la vision de la mondialisation, mais aussi d'une ville énigmatique, artificielle (île) d'apprenti-sorcier savant et de volonté de pouvoir infléchir la vie des habitants sans aucun contrôle. L'homme une menace, l'homme une alternative à l'enfer urbain ?

ROBOTIQUE - CYBERNÉTIQUE – PSYCHOLOGIE – GÉNÉTIQUE – DD. :

Neon Genesis Evangelion est un exemple de recherche de mise en scène, mise en récit des conflits psychologiques et proposition d'un message d'apprentissage de la vie sociale et du développement durable dans le cadre d'une complémentarité entre un être humain et un ange – support cybernétique de combat. Dans cette série, la réflexion et les rapports entre l'artificiel et le naturel-organique se prolongent par des débats et des peurs d'une société à travers la mécanisation poussée d'une « urbanité post apocalyptique » flexible ; les risques mentaux et les risques éthiques que la machine remet nécessairement en question à travers l'Homme et sa capacité à l'incorporer ou pas dans son milieu.

La science-fiction japonaise renvoie nécessairement à l'histoire socioculturelle d'un pays : Fermeture-ouverture, [Meiji]. Industrialisation. Victoire-défaite-nucléaire. Reconstruction par la technologie, revanche par la technologie. Une industrialisation – une technologie de pointe modèle pour le monde. Le robot devient alors une déclinaison de la défaite-renaissance, une enveloppe protectrice de l'être japonais Asimo à l'exposition spécialisée – universelle de Aichi 2005. Et enfin un moyen de comprendre le désenchantement d'une société et son incapacité à trouver du lien social depuis trois décennies.

Enfin, il ne faut pas oublier le support : c'est-à-dire la réalisation de ces œuvres qui à leur tour utilisent des techniques de plus en plus avancées.

Des œuvres de plus en plus réalistes, parlant du numérique, TIC, transhumanisme et robotique, mais proposant des graphismes améliorés par des techniques graphique numérique par ordinateur de grande capacité à créer des univers de plus en plus précis et « beau-glacé-brillant ». Pour NGE = évolution des techniques robotiques, numériques et génétiques. Un désenchantement par une incarnation et une manipulation de l'être, un transhumanisme à travers un anime et manga culte de grande qualité devenu une référence mondiale.

III. Une ouverture vers la mésologie.

En reprenant les propos d'Augustin Berque, paru dans Michel WIEWIORKA (dir.) *Les Sciences sociales en mutation*, Auxerre, Éditions Sciences humaines, 2007, p. 149-154. « Vers une mésologie - au-delà du *topos* ontologique moderne. »

« XI. Le déploiement de l'écoumène est historique, tel celui de ses prédicats. Cependant, le principe de mondanité (Terre→Monde, ou S→P) précède l'émergence de l'humain, car il est coextensif à la vie. Comme l'a montré Uexküll, chaque être vivant interprète en effet son environnement objectif (Umgebung) dans les termes d'un « monde environnant » (Umwelt) qui est propre à son espèce. Autrement dit, dès le niveau ontologique de la biosphère, l'Umgebung (S) est prédiquée en tant qu'Umwelt (P). [...] XII. Le rapport écouménal, demeure de l'être humain, a ainsi une base animale, dont le pas de temps relève de l'évolution, non de l'histoire. Cependant, l'humain ne se borne pas à son corps animal. Comme l'a montré Leroi-Gourhan, il comprend aussi un corps social, constitué des systèmes techniques et symboliques propres à l'humanité.

Plutôt cependant que d'un corps social, techno-symbolique, je parle pour ma part d'un corps médial, éco-techno-symbolique. En effet, lesdits systèmes interfèrent nécessairement avec les écosystèmes : la technique les anthropise, tandis que le symbole les humanise».

Un même être, mais une identité dynamique avec un corps animal et médial se perçoit à travers certaines productions. Les auteurs des mangas et des animes reconnaissent à la fois un milieu existentiel, mais aussi un environnement sous tension du fait de la révolution numérique, technologique, génétique dans une volonté de rendre plus durable leur société par la critique et déploiement d'un soft power de grande qualité pour une partie de sa production. L'influence des œuvres de science-fiction s'exerce aussi sur la société et les commandes des entreprises, elles se nourrissent aussi en faisant de l'art du vivant et de l'art de la cybernétique un dialogue nécessaire.

Conclusion

« Le manga nous renvoie à nous-mêmes, nourrit nos réflexions sur nos propres valeurs de société à un moment où elles paraissent décredibilisées et/ou moins attractives. Tout en nous renseignant sur des spécificités japonaises, les mangas nous enseignent à nous, Occidentaux, une nouvelle façon de voir et de concevoir les contradictions à la fois de notre époque et de notre pays » Agnès Deyzieux (2006).

Science-fiction et mangas deviennent des « moyens », une sorte de laboratoire avec un traitement particulier des milieux. Valeurs humanistes et dérisions sont parfois au rendez-vous. Le public de ces œuvres de fictions et l'âge des héros-héroïnes ne sont pas anodins. Les valeurs humanistes sont interrogées. Harmonie, dissonance, hybridation, la lecture des planches montrent bien l'importance d'une recherche de l'absolu : styles de dessin (noir et blanc / couleur), de l'intégration de photos ; caractères d'écriture différents, ou encore en juxtaposant plusieurs niveaux de narration, outil d'information et enfin déclinaison des œuvres (merchandising) est aussi un élément d'une culture populaire mondiale. Le tout devient un moyen - médium politique.

Une perspective mondiale est à entrevoir aussi, avec une vision altérée du Japon, le reflet des inquiétudes et des espoirs comme dans NGE. Il existe un désir du changement au Japon.

Enfin, le collage, la juxtaposition, l'hybridation des formes et des genres par assemblage et juxtaposition d'images sont des éléments d'un paysage oriental qui de plus en plus est commun aux Occidentaux.

Bibliographie indicative

ALLISON, Anne, 2008 (janvier-mars), « La culture populaire japonaise et l'imaginaire global », *Critique internationale* 38, pp.19-35.

ATALLAH, Marc, 2008, *Écrire demain, penser aujourd'hui : La science-fiction à la croisée des disciplines : Façonner une poétique, esquisser une pragmatique*, thèse de doctorat sous la dir. de Danielle Chaperon, Université de Lausanne.

BAUBOU, Jacques, 2003, *La Science-fiction*, Paris, PUF.

BERQUE, Augustin « Représentations de l'urbanité japonaise », *Géographie et cultures*, 1 | 1992, 72-80.

BERQUE, Augustin, Cybèle et Cyborg : les échelles de l'écoumène, *Urbanisme*, 214 (sept.-oct. 2000), p. 40-42.

DE PRACONTAL, Michel, 2002, *L'homme artificiel : golems, robots, clones, cyborgs*, Paris, Denoël.

FROGER, M., MULLER, E. J. (2007). Intermédialité et socialité. Histoire et géographie d'un concept. Münster, Nodus Publication.

GOMARASCA, Alessandro (dir.), 2002, *Poupées, robots. La culture pop japonaise*, Paris, Autrement.

LACASSE, Germain, 1996, « La postmodernité : fragmentation des corps et synthèse des images », *Cinémas : revue d'études cinématographiques / Cinémas: Journal of Film Studies*, vol. 7, n° 1-2, p. 167-184.

<http://id.erudit.org/iderudit/1000938ar>

LE DEVEDEC, Nicolas, *La société de l'amélioration. La perfectibilité humaine des Lumières au transhumanisme*, Montréal, Liber, 2015.

LEGEAY, Chantal, 2005, *Les robots : une histoire de la robotique*, Paris, Imho.

MATTHEW, Robert, 1989 *Japanese Science-Fiction: A View of a Changing Society*, Londres et New York, Nissan Institute of Japanese Studies.

MÜLLER, Jürgen E. « Vers l'intermédialité : histoires, positions et option d'un axe de pertinence », *Médiamorphoses*, vol. 16, 2006, p. 99-110.

MUSSET A. De New-York A Coruscant, Paris, PUF, 2005, 189 p.

SABOURET, J.C., 2008, *La dynamique du Japon de 1854 à nos jours*, Paris, CNRS Éditions.

PICON, Antoine, *la ville territoire des cyborgs*, ED Imprimeur, 1998.

SOUYRI Pierre-François, 2010, *Nouvelle histoire du Japon*, Paris, Perrin & Japan Foundation.

SUSSAN, Rémi, 2005, *Les utopies posthumaines. Contre-culture, cyberculture, culture du chaos*, Omniscience.

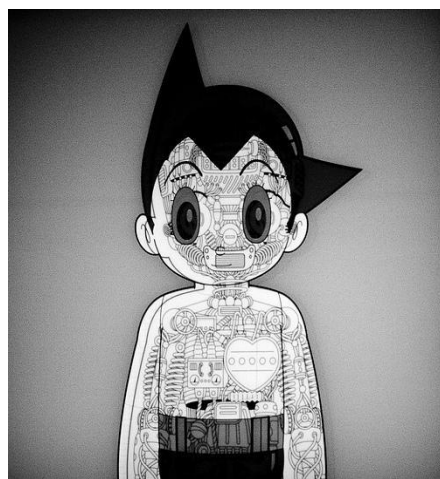
MANIFESTATION... 2012 – Manifestation à Tokyo - Au cœur de Fukushima (*Ichiefu – Fukushima Daiichi Genshiryoku Hatsudensho Annaiki*) de Kazuto TATSUTA.2013

Webographie :

Agnès Deyzieux (2006) <http://www.educ-revues.fr/LLP/AffichageDocument.aspx?iddoc=35344>

Elsa Caboche et Désirée Lorenz (2014), *Bande dessinée et intermédialité*
<http://forell.labo.univ-poitiers.fr/>

http://www.flsh.unilim.fr/ditl/Fahey/INTERMDIALITIntermediality_n.html



Astro le petit robot, 鉄腕アトム, Astro Boy, Tetsuwan Atomu, Puissant Atom, Osamu Tezuka, 1952, avec l'aimable autorisation de Toei Animation. Mushi Production ----- Un essai par Patrice Ballester.