



HAL
open science

Mésologie et paysage du transhumanisme dans les mangas et anime au Japon, une évocation éco-techno-symbolique

Patrice Ballester

► **To cite this version:**

Patrice Ballester. Mésologie et paysage du transhumanisme dans les mangas et anime au Japon, une évocation éco-techno-symbolique. “ Mésologiques: philosophie des milieux ” sera : Milieu et monde : l’approche mésologique de la perception par Augustin Berque, EHESS, May 2016, Paris, France. 88p. hal-04375786

HAL Id: hal-04375786

<https://hal.science/hal-04375786>

Submitted on 5 Jan 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.

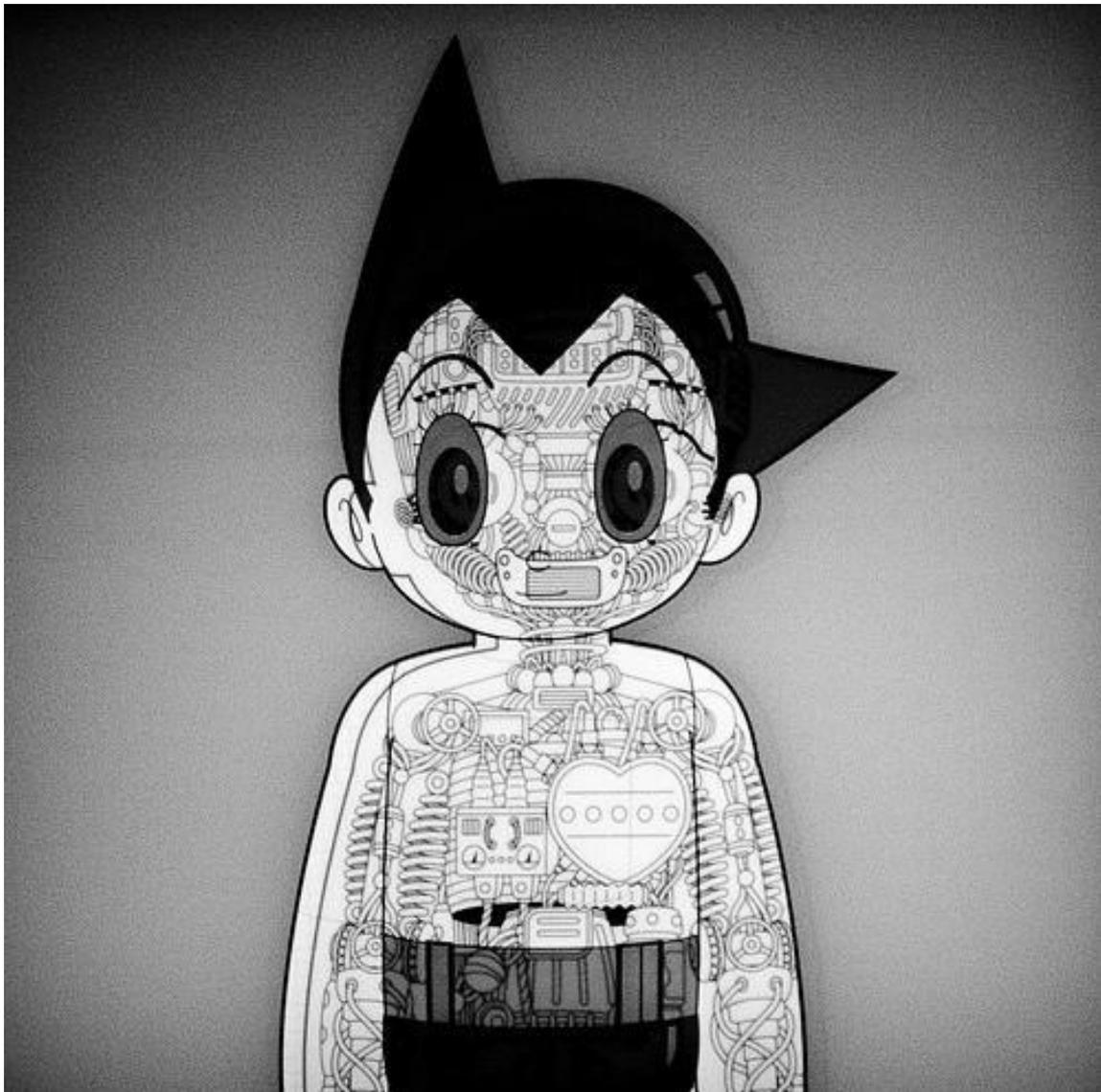
Public Domain

Mésologie et paysage du transhumanisme dans les mangas et anime au Japon, une évocation éco-techno-symbolique

Par Patrice Ballester

Le vendredi 27 mai 2016 – Paris - EHESS

Pour l'année 2015-2016, le thème du séminaire collectif à l'EHESS (École des hautes études en sciences sociales, Paris) « Mésologiques : philosophie des milieux » sera : *Milieu et monde : l'approche mésologique de la perception.*



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

I. Une question de définition et de méthode.

II. Une question de perception, création et diffusion.

III. Une ouverture vers la mésologie.

Paysage - environnement - milieu - TIC - tradition – modernité

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 exponentiel 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.

À travers les mangas, les évolutions sur plus d'un demi-siècle de ce rapprochement homme-machine, matière organique/artificielle.

Réalité juridique et questionnement à travers la sphère artistique.

LES ÉVOLUTIONS D'UNE SOCIÉTÉ : OUVERTURE/ FERMETURE [Exposition universelle] –CATASTROPHE – ÉCONOMIE – ARCHITECTURE CONTEMPORAINE

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

DES TRAUMATISMES – AKIRA – ANNÉES 1990. K. OTOMO. [Guerre mondiale – re médiation – anticipation]

GLOBALISATION DES FORMES ARCHITECTURALES – PAYSAGE URBAIN ET VILLE DU FUTUR. Tokyo Skytree et l'oeuvre de Za -Koenji Public Theatre, 2005-2008, Suginami-ku, Tokyo, Japan (Photo : Toyo Ito & Associates Architects)

I. Une question de définition et de méthode.

Une question de définition

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 parle 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 de grands groupes pharmaceutiques et technologique. 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, scénarios 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, 1973 ;

Les Borg dans Star Trek : la Nouvelle Génération, 1989,

Et pour nous les mangas et animes : Appleaseed, 1985 ; Ghost in the Shell, Galaxy Express 999, 1978 Trois auteurs à prendre en compte : transhumanisme, technocité et paysage médiance.

Picon, Antoine, la ville territoire des cyborgs, ED Imprimeur, 1998.

Hybridation – infrastructure – plan spatial et temporel – logique algorithmique – désorientation – nouvelles réalités – nouveaux regards.

Paysage matériel immatériel nappes – diffusion – amélioration – inquiétude, faux espoirs – SOCIÉTÉ DES ÉCRANS.

Nicolas Le Dévédec, La société de l'amélioration. La perfectibilité humaine des Lumières au transhumanisme, Montréal, Liber, 2015.

Philosophie – avenir – amélioration – progrès technique et religion.

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

Extériorisation de l'être, symbolique de la ville, concaténation des signes, prothèses, humain=cyborgs=oui !

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

**Formes du temps – formes dans l'espace, continuité – discontinuité –
tradition – modernité.**

« Il en va autrement pour la mésologie, car cette cyborgie, c'est l'insoutenable réalité de ce qu'est devenue notre médiancé³³ – ce couplage dynamique de notre corps animal et de notre corps médial (notre milieu éco-techno-symbolique)³⁴ 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 jap. ?

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 ?

La capacité à prendre en compte une distanciation nécessaire à travers la production et édition française / production et édition japonaise (et des autres pays d'Asie) ?

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.

« 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 pose :

Quels sont les genres d'œuvres mangas et animes à notre disposition ?

Avec plusieurs univers qui s'entrecroisent :

Anime manga class. Genre 2015. Extrait

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 : Appleaseed - Ghost in the Shell.

Pour les initiés et les membres de ce séminaire, on rappellera qu'il existe une multitude d'univers et de déclinaisons de ces supports :

Space opera Steampunk 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, 1995.

Le « duo »...

Masamune Shirow créateur original du =

La guerrière Deunan *manga Ghost in the* et la bioïde Hitomi *shell* adapté au de Masamune cinéma par Mamoru

Shirow. Oshii. =

Appleseed, le « pépin de pomme » modifié génétiquement à son désir.

Ghost, un esprit sable dans l'humain - L'engrenage infernal.

Future adaptation Scarlett Johansson

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 « *service économique* ».

Démographie, société, répercussion sur la littérature et œuvre de fiction. Libération 2014.

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,

Interartialité,

Notre questionnement impose l'interdisciplinarité.

Une question de perception, création et de diffusion.

Je rappelle les travaux de :

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

« Un travail de géofiction, mais qui propose une analyse de géographie urbaine »

Gervais-Lambony Philippe. Musset

De New-York à Coruscant in Annales de Géographie, t. 115, n°648, 2006. p. 223.

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, 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 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 « sphère urbaine » malléable, les risques nucléaires, 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- un modèle pour le monde.

-Le robot devient alors une déclinaison de la défaite-renaissance, une enveloppe protectrice de l'être japonais.

- 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, transhumanisme et BD culte.

À SUIVRE: GHOST IN THE SHELL

PLANCHES 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7- 8. ANALYSES ET LECTURES CRITIQUES DE LA TECHNO VILLE TRANSHUMANISTE ET VISION DE LA « VIE-VILLE-JUSTICE ».

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 $S \rightarrow P$) 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 anime 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 décrédibilisées 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 n'est pas anodin.

Les valeurs humanistes sont interrogées.

Harmonie, dissonance, hybridation, la lecture des planches montrent bien l'importance :

- Styles de dessin (noir et blanc / couleur)
- Intégration de photos ; caractères d'écriture différents
- Ou encore en juxtaposant plusieurs niveaux de narration,
- Outil d'information et déclinaison des œuvres (merchandising) est aussi un élément d'une culture populaire mondiale.
- Un moyen - médium politique

Une perspective mondiale est à entrevoir aussi, avec une vision altérée du Japon.

Reflet des inquiétudes et des espoirs

Il existe un désir du changement au Japon. Collage, juxtaposition, 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.

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>

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.

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

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.

Webographie :

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

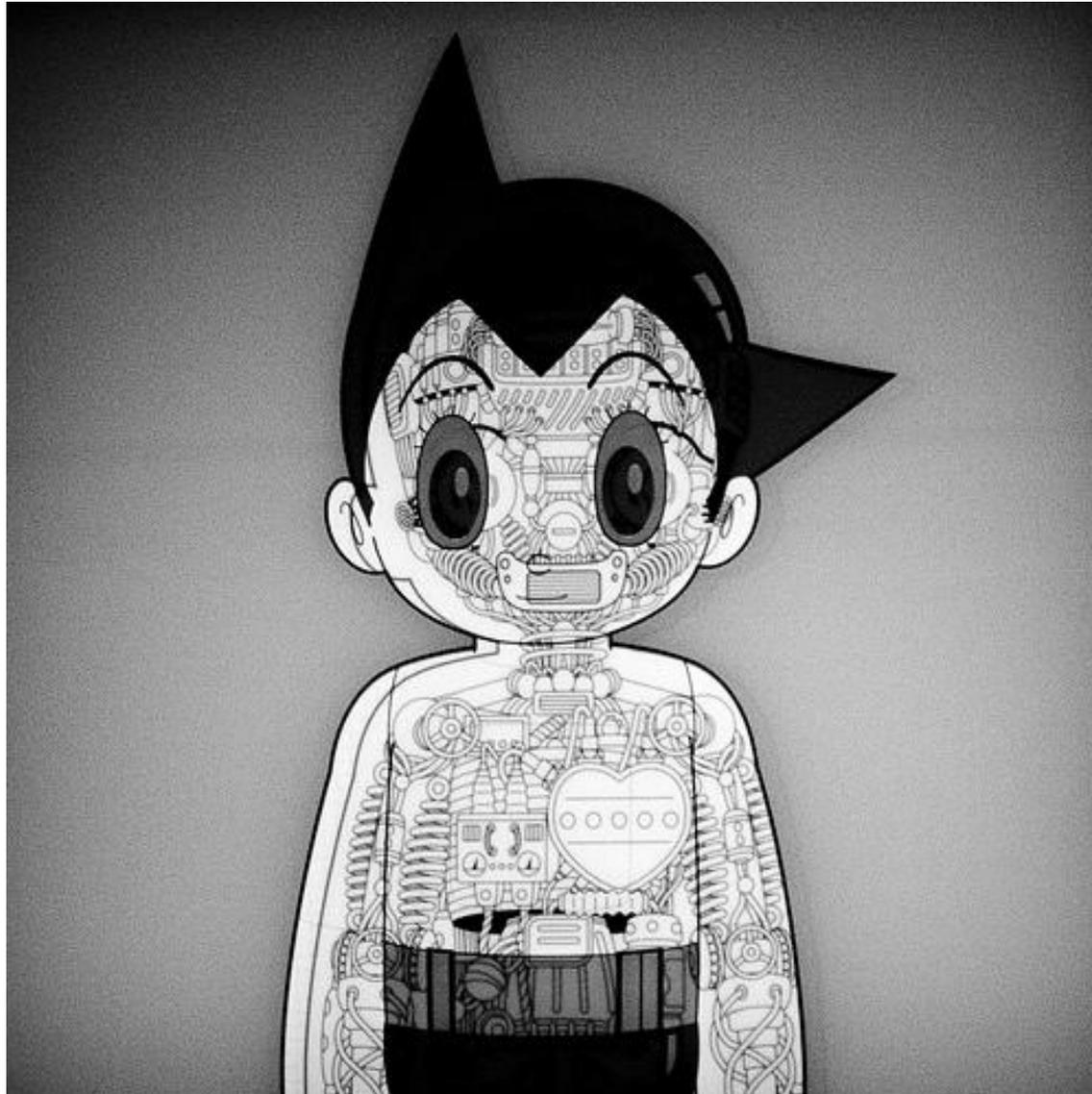
Elsa Caboche et Désirée Lorenz (2014), Bande dessinée et intermédialité
<http://forell.labo.univ-poitiers.fr/>

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

Pour l'année 2015-2016, le thème du séminaire collectif à l'EHESS (École des hautes études en sciences sociales, Paris) « Mésologiques : philosophie des milieux » sera : *Milieu et monde : l'approche mésologique de la perception*.

Argument : Dans la mésologie (*Umweltlehre*) d'Uexküll, la question de la perception tient une place centrale, chaque espèce percevant le donné environnemental brut (*Umgebung*) d'une manière qui lui est propre, et constituant par là son milieu spécifique (*Umwelt*). Cette question centrale est directement liée à ce qu'Uexküll a baptisé *Bedeutungslehre*, l'étude de la signification, qui a fait de lui le précurseur de la biosémiotique, en même temps que son *Umweltlehre* faisait de lui l'un des fondateurs de l'éthologie. Fortement influencé par Uexküll, Heidegger distinguera le niveau ontologique du minéral, qui est "sans monde" (*weltlos*), de celui du vivant, qui est "pauvre en monde" (*weltarm*), et de celui de l'humain, qui grâce à la parole est "formateur de monde" (*weltbildend*). De son côté, la mésologie (*fûdoron*) de Watsuji montrait que les différentes cultures humaines perçoivent et aménagent l'environnement naturel (*shizen kankyô*) d'une manière spécifique, élaborant ainsi historiquement chacune son milieu propre (*fûdo*), élaboration qui la structure elle-même dans ce "moment structurel de l'existence humaine" qu'est la médiance (*fûdosei*). Le problème de la perception apparaît ainsi intimement lié à la mésologie, donc aux notions de milieu et de monde. Le séminaire entend renouer aussi avec la pensée de Merleau-Ponty comme de Simondon d'un côté, et avec l'écologie de la perception de Gibson de l'autre, en soulignant le rôle du mouvement dans la perception multimodale ainsi que l'importance de l'interaction entre la saisie corporelle de l'environnement et l'influence des propriétés de celui-ci. Nous tenterons de montrer que c'est cette interaction qui, en déployant un espace-temps singulier à partir de notre fondement terrestre, assure le développement de l'être et de sa relation signifiante au monde. De la physique à la psychologie, de la biologie à l'anthropologie, de la philosophie aux sciences sociales, de l'évolution des espèces à l'histoire humaine, de la vision bouddhique des divers niveaux de conscience jusqu'aux sciences cognitives, le séminaire approchera le problème de la perception par de multiples points de vue, pour rendre justice à sa complexité, mais avec le constant souci d'en tirer une interprétation unifiée par la relation entre milieu(x) et monde(s).

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



Par Patrice Ballester

-

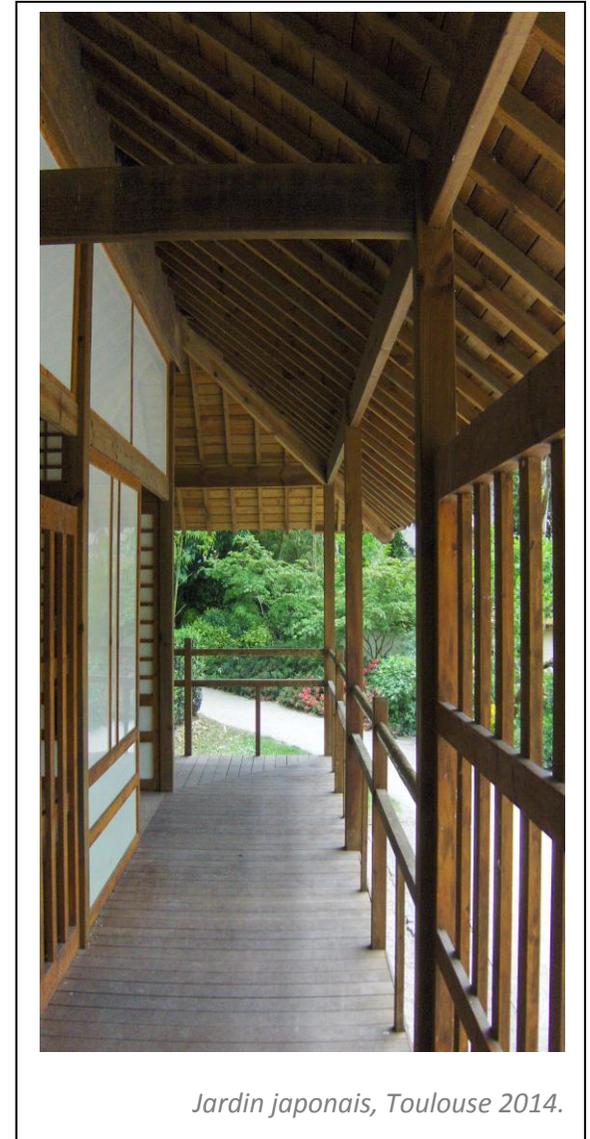
*Le vendredi 27 mai
2016*

-

Paris

Astro le petit robot, 鉄腕アトム, Tetsuwan Atomu, Puissant Atom, Osamu Tezuka, 1952.

- I. Une question de définition et de méthode.
- II. Une question de perception, création et diffusion.
- III. Une ouverture vers la mésologie.



Paysage - environnement - milieu - TIC - tradition - modernité

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'attirance 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, médiane 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 »

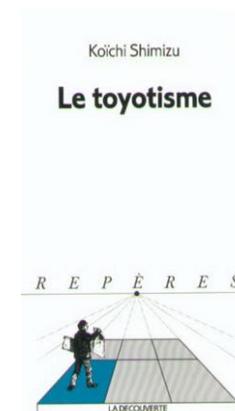
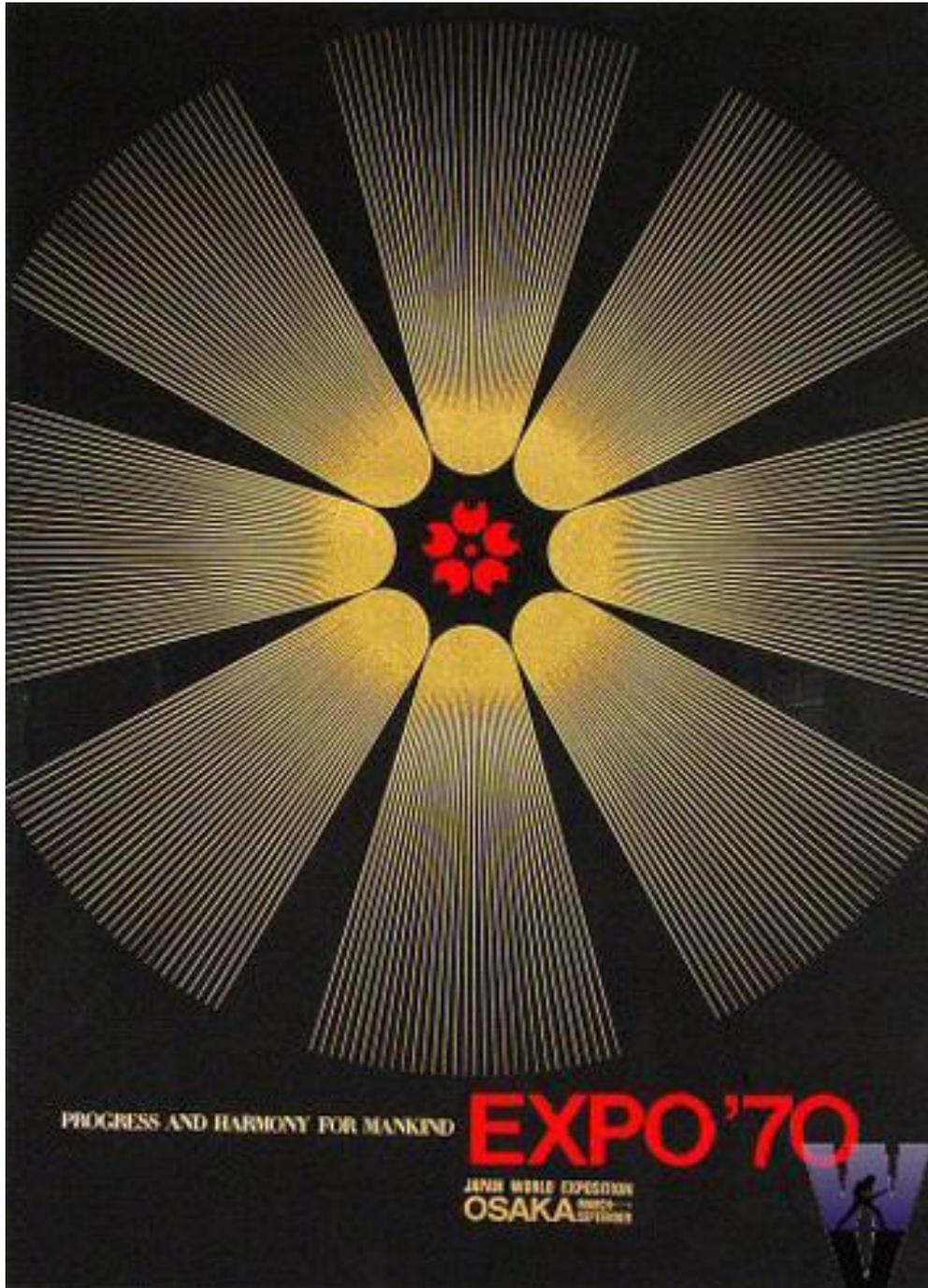
Berger, Ghermanouti-Hélié, 2010

À cette fin, nous proposons trois grands champs thématiques pour ouvrir une réflexion qui semble exponentiel 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.

À travers les mangas, les évolutions sur plus d'un demi-siècle de ce rapprochement homme-machine, matière organique/artificielle.

Réalité juridique et questionnement à travers la sphère artistique.



LES ÉVOLUTIONS D'UNE SOCIÉTÉ : OUVERTURE/ FERMETURE [Exposition universelle] –CATASTROPHE – ÉCONOMIE – ARCHITECTURE CONTEMPORAINE - MANIFESTATION... 2012 – Manifestation à Tokyo - Au cœur de Fukushima (*Ichiefu – Fukushima Daiichi Genshiryoku Hatsudensho Annaiki*) de Kazuto TATSUTA.2013



DES TRAUMATISMES – AKIRA – ANNÉES 1990. K. OTOMO. [Guerre mondiale – re médiation – anticipation]



GLOBALISATION DES FORMES ARCHITECTURALES – PAYSAGE URBAIN ET VILLE DU FUTUR. Tokyo Skytree et l'oeuvre de Za-Koenji Public Theatre, 2005—2008, Suginami-ku, Tokyo, Japan(Photo: Toyo Ito & Associates Architects)

I. Une question de définition et de méthode.

Une question de définition

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 parle **de nouveau stade**, d'autres de **remplacement**, parfois de **cyborgs**, de concurrence de nouvelle 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 de **grands groupes pharmaceutiques et technologique**.

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 êtres dotés de capacités telles qu'ils mériteraient l'étiquette de « posthumains ».**

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**, scénarios 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, 1973;

Les Borg dans Star Trek : la Nouvelle Génération,
1989,

Et pour nous les mangas et animes : Appleaseed,
1985; Ghost in the Shell, Galaxy Express 999, 1978

Trois auteurs à prendre en compte :
transhumanisme, techno-cité et paysage -
médiante.

Picon, Antoine, la ville territoire des cyborgs, ED Imprimeur, 1998.

Hybridation – infrastructure – plan spatial et temporel – logique algorithmique – désorientation – nouvelles réalités – nouveaux regards.

Paysage matériel immatériel nappe – diffusion – amélioration – inquiétude, faux espoirs – SOCIÉTÉ DES ÉCRANS.

Nicolas Le Dévédec, La société de l'amélioration. La perfectibilité humaine des Lumières au transhumanisme, Montréal, Liber, 2015.

Philosophie – avenir – amélioration – progrès technique et religion.

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

Extériorisation de l'être, symbolicité de la ville, concaténation des signes, prothèses, humain=cyborgs=oui !

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

*Formes du temps – formes dans l'espace, continuité – discontinuité –
tradition – modernité.*

« Il en va autrement pour la mésologie, car cette cyborgie, c'est l'insoutenable réalité de ce qu'est devenue notre médiance³³ – ce couplage dynamique de notre corps animal et de notre corps médial (notre milieu éco-techno-symbolique)³⁴ 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 jap. ?

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 ?

La capacité à prendre en compte une distanciation nécessaire à travers la production et édition française / production et édition japonaise (et des autres pays d'Asie) ?

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.

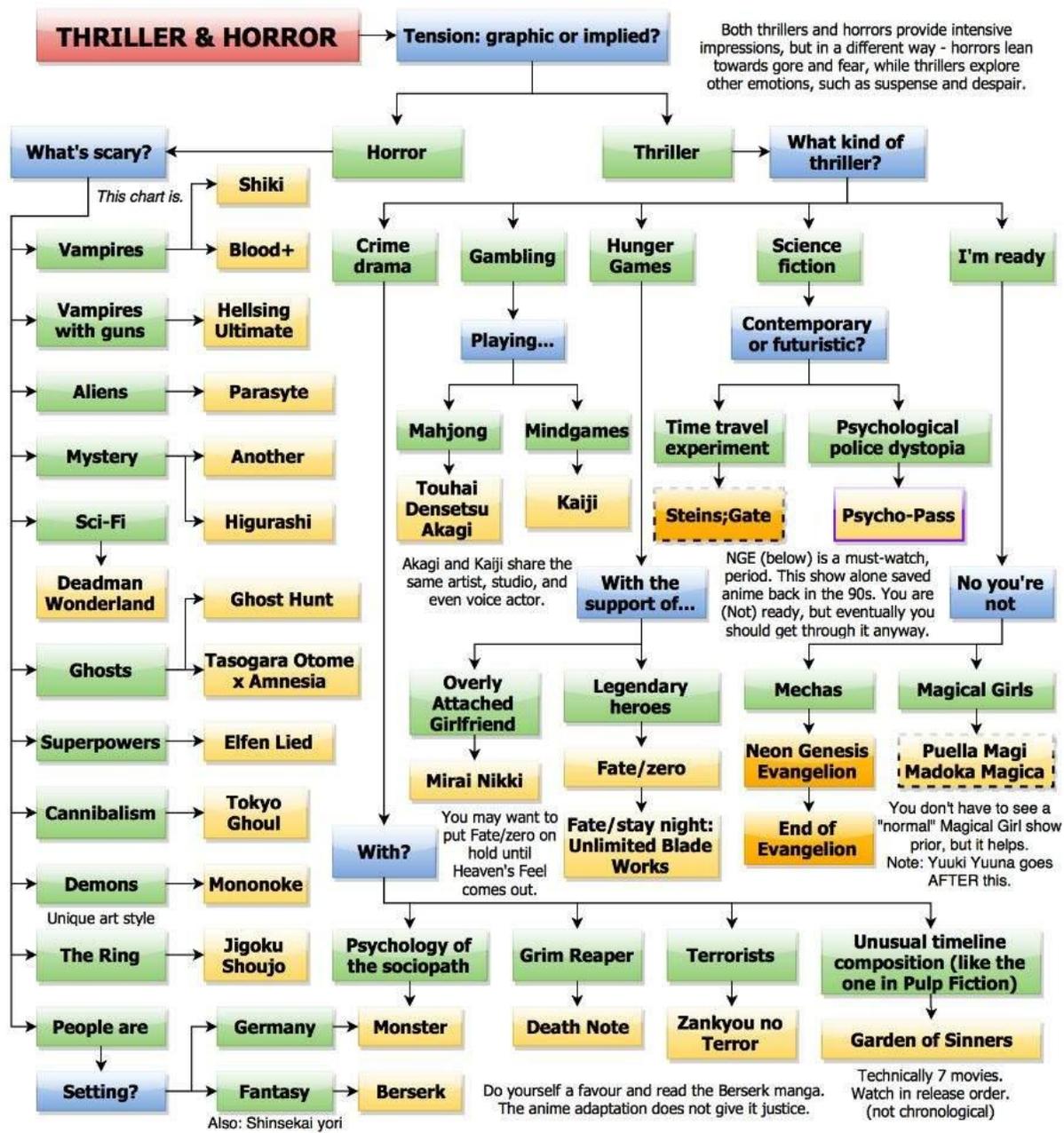
« Si la bande dessinée semble être ainsi un lieu privilégié pour l'exploration des potentialités de l'intermédialité, ce n'est pourtant que très récemment relativement à l'histoire des relations entre les médias qu'elle s'est imposée comme un élément crucial dans la production culturelle. »

Elsa Caboche et Désirée Lorenz (2014)

Une question du choix et de la résonnance des œuvres se pose :

Quels sont les genres d'œuvres mangas et animes à notre disposition ?

Avec plusieurs univers qui s'entrecroisent :



If you cannot find your favourite show in this chart, then a) look harder, b) it didn't fit c) it's too obscure for a general chart like this ...or d) it's not good enough to recommend it.
 Also, I'm sorry, but this is a chart for anime series, not movies. I haven't seen enough movies yet to make one.

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 : Appleseed - Ghost in the Shell.

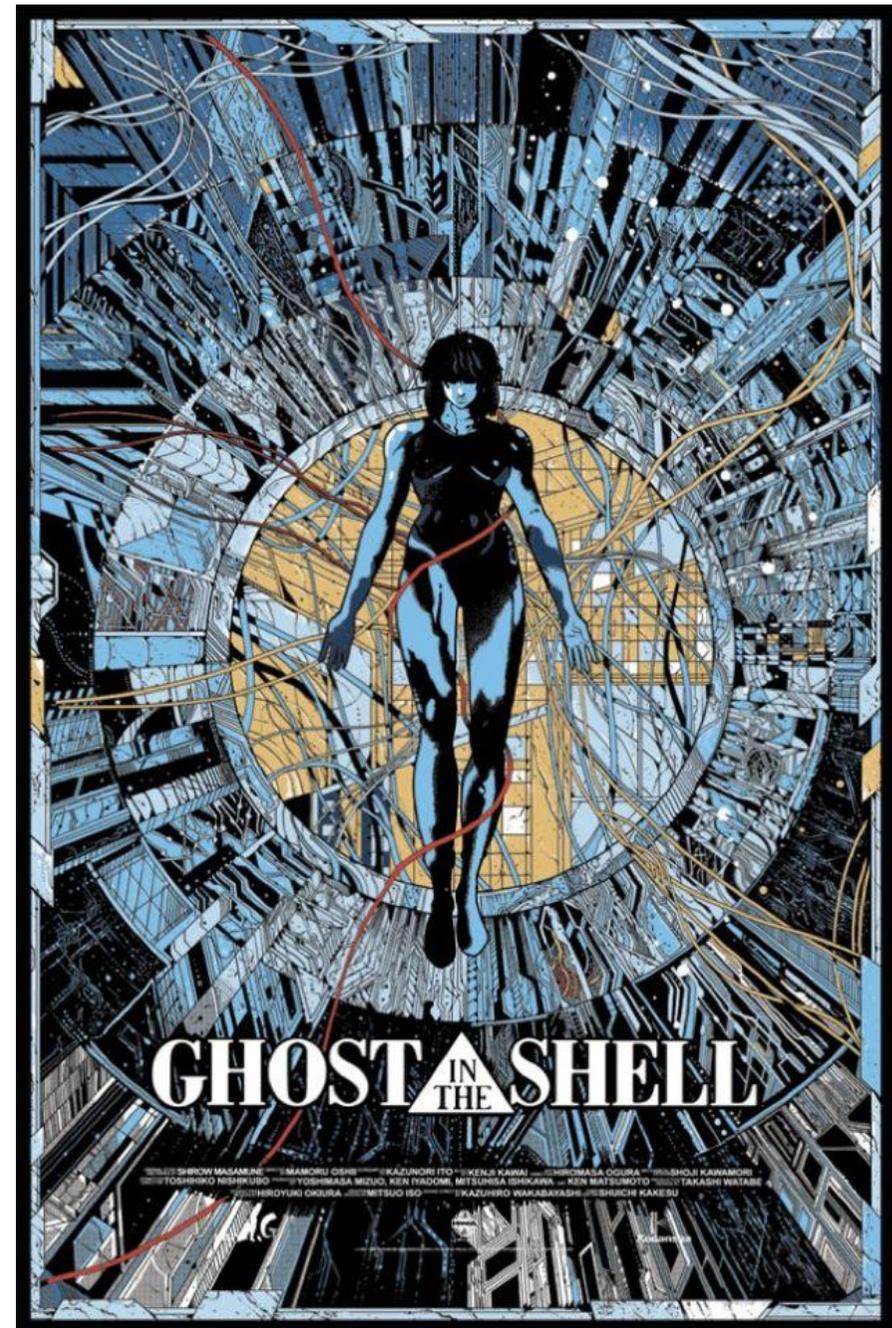
Pour les initiés et les membres de ce séminaire, on rappellera qu'il existe une multitude d'univers et de déclinaisons de ces supports :

Space opera

Steampunk

Fantasy et ses dérivés

Il '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, 1995.

La guerrière Deunan
et la bioroïde Hitomi
de Masamune
Shirow.



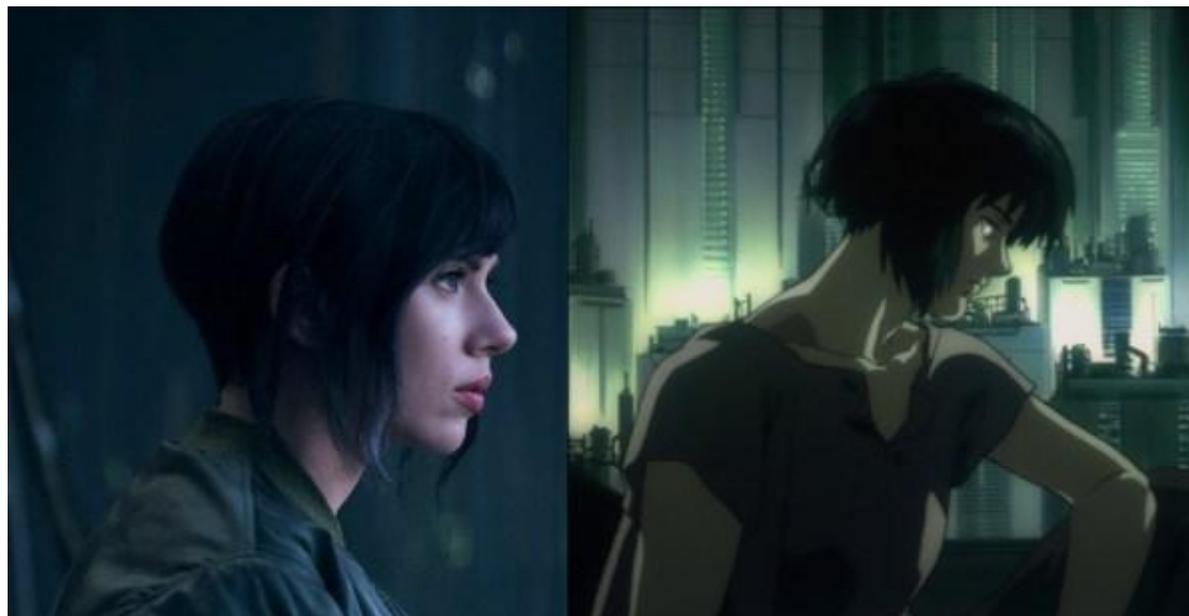
Le « duo »,
Masamune Shirow
créateur original du
*manga Ghost in the
shell* adapté au
cinéma par Mamoru
Oshii.

--

Appleseed, le « pépin
de pomme » modifié
génétiquement à son
tour, car il est
sphérique, il est à la
fois le symbole de
l'espoir, de la
renaissance, mais
aussi le grain de
sable dans
l'engrenage infernal.

L'agent **Motoko
Kusanagi** membre
de la **Section 9**,
force spéciale de la
police. Une femme
cyborg dotée d'un
Ghost, un esprit
humain.

Future adaptation
Scarlett Johansson

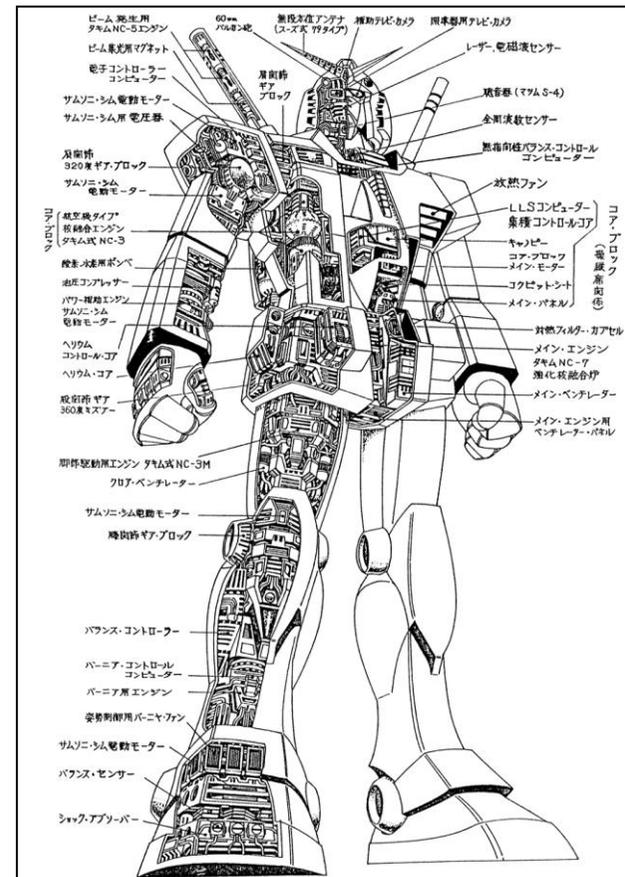




ARISE, une des dernières déclinaisons de GIS – succès et réinterprétation d'un monde pluriel à travers les nouvelles technologies, nouvelle ère numérique et nouveau dispositif-matériel numérique. 攻殻機動隊 ARISE GHOST IN THE SHELL.

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 « *service économique* ».

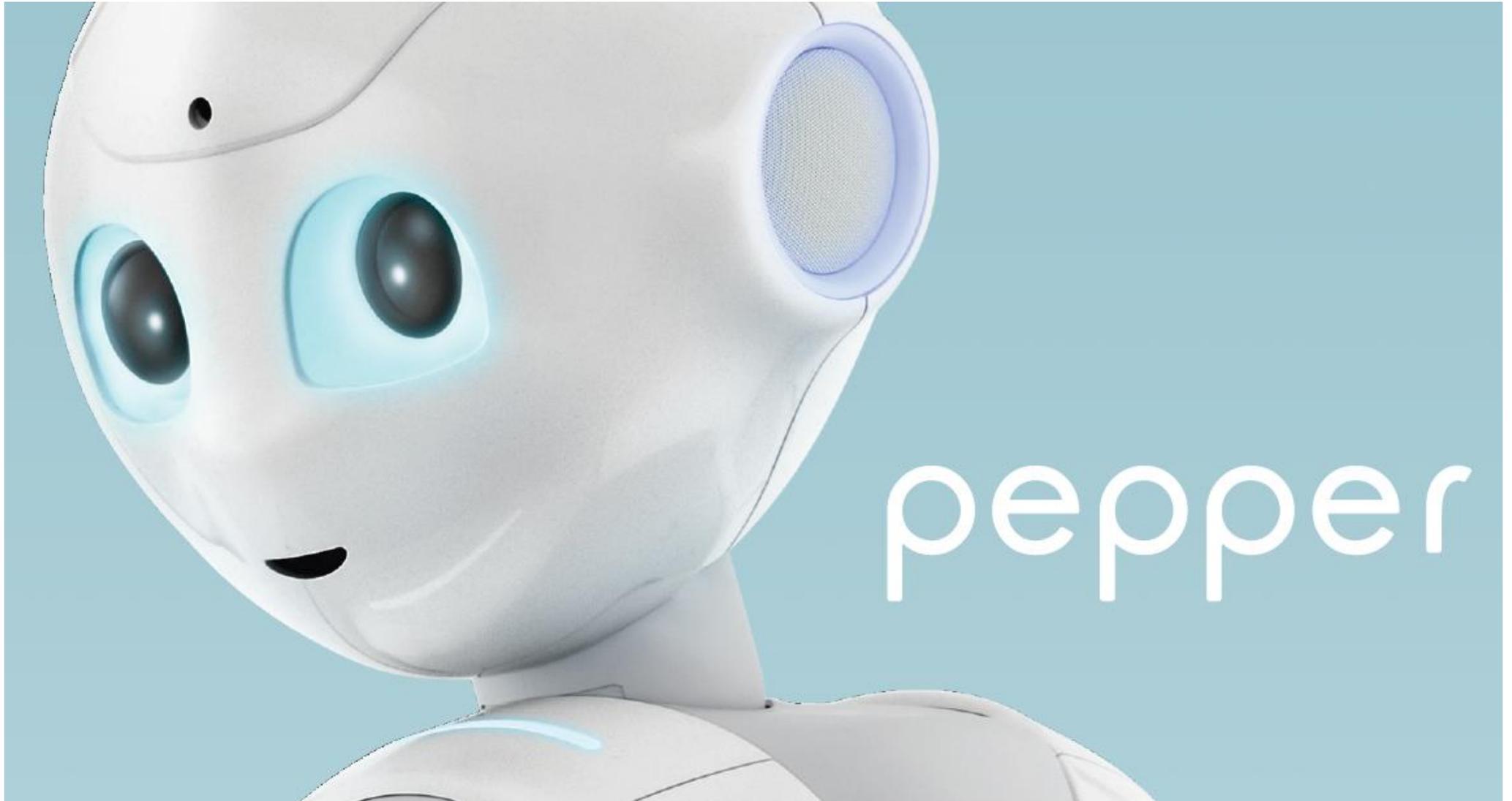


Le robot *gynoid*
HRP-4C alias Ucroa.
2009

Gundam, art
graphique, 1978

Pepper (Fr.) 2014.





Pepper, robot français, présentation au Japon, 2014

La natalité du Japon au plus bas

Par AFP — 27 août 2014 à 08:23



Une femme enceinte se rend au bureau à Tokyo, en juillet 2013. Photo Yoshikazu Tsuno. AFP



L'Archipel n'a pas atteint les 500 000 naissances au cours des six premiers mois de l'année. Une première, qui pourrait accentuer encore la décroissance de la population japonaise.

Démographie, société, répercussion sur la littérature et œuvre de fiction.
Libération 2014.

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,

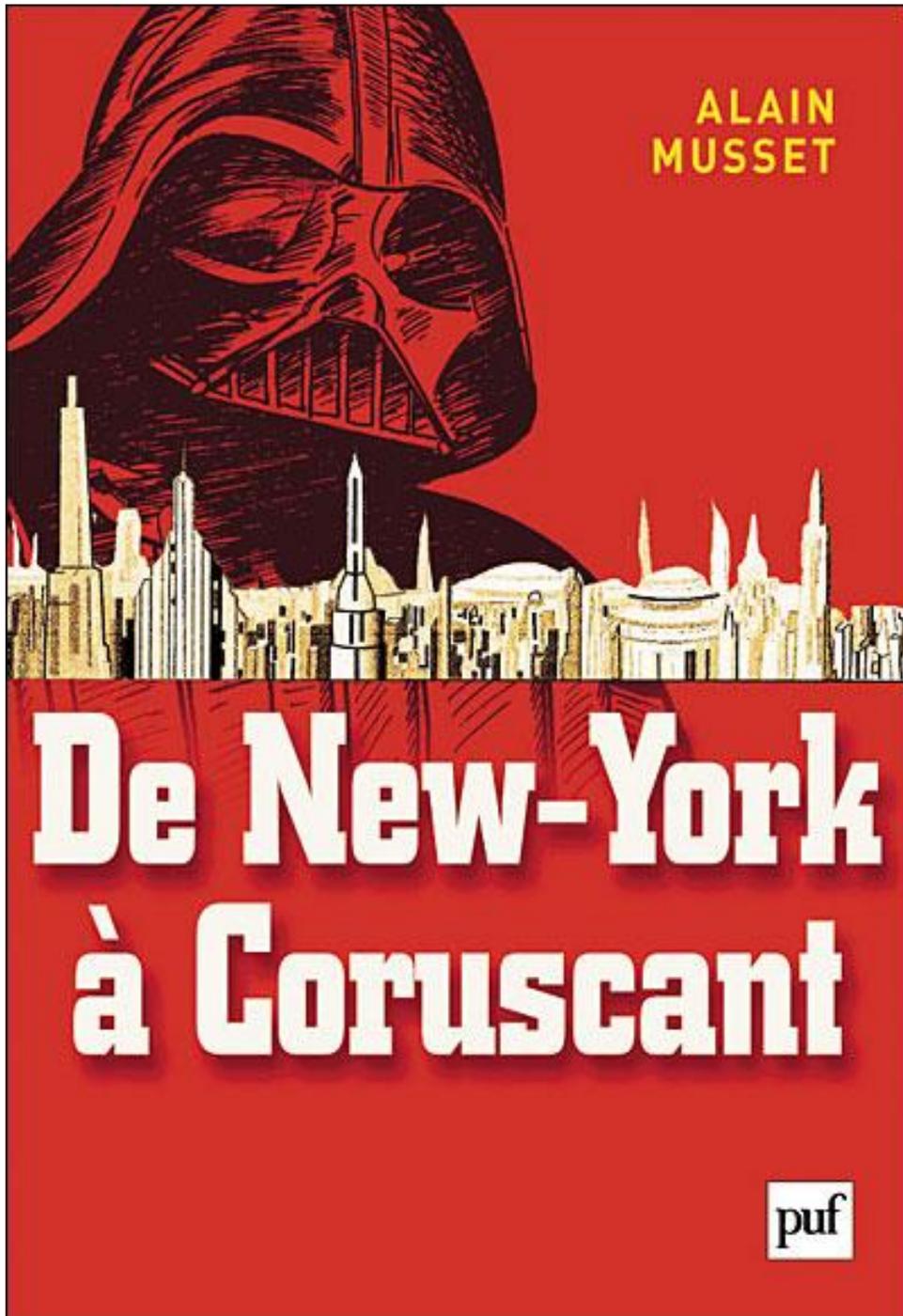
Interartialité,

Notre questionnement impose l'interdisciplinarité.

Une question de perception, création et de diffusion.

Je rappelle les travaux de :

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



EHESS

« Un travail de géofiction, mais qui propose une analyse de géographie urbaine »

Gervais-Lambony Philippe. Musset A. De New-York à Coruscant in Annales de Géographie, t. 115, n°648, 2006. p. 223.

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.

Hisashi EGUCHI (Perfect Blue)

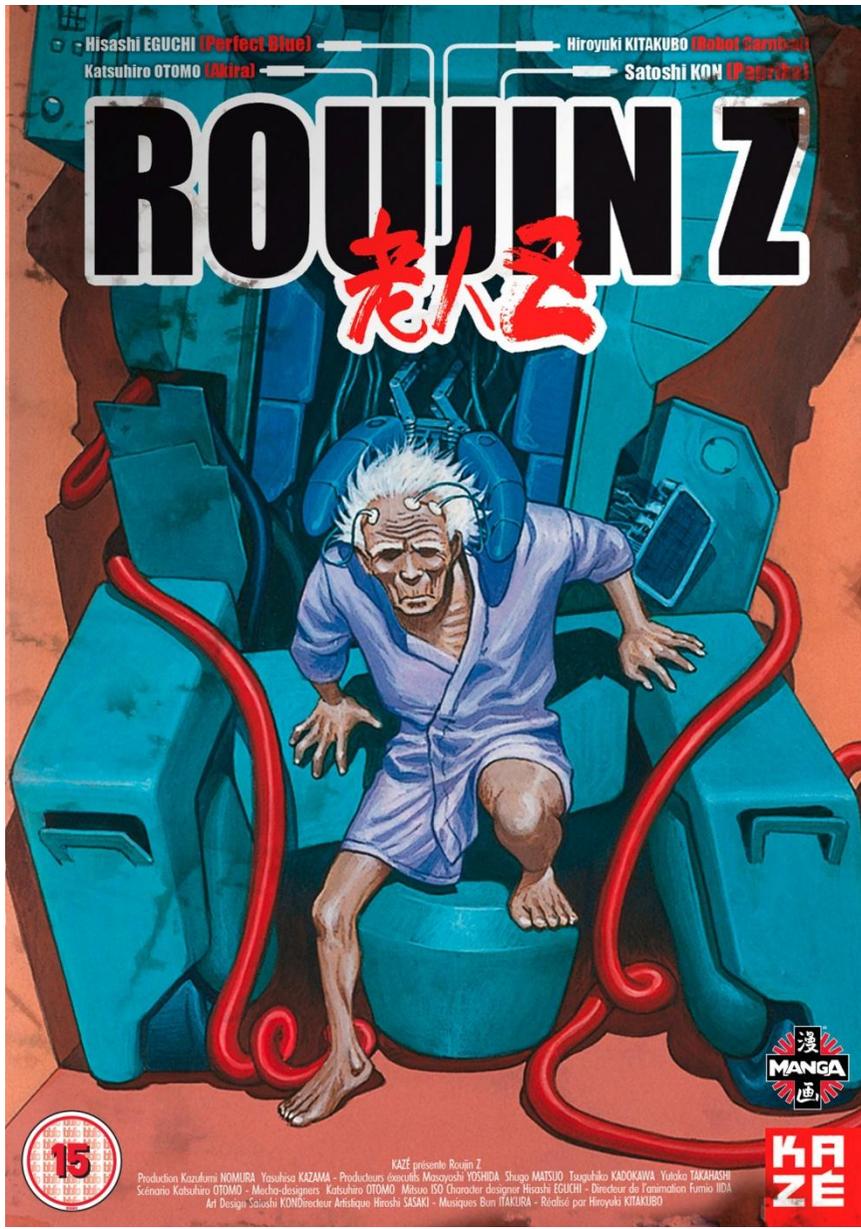
Hiroyuki KITAKUBO (Robot Carnival)

Katsuhiro OTOMO (Akira)

Satoshi KON (Papaïwa)

ROUJIN Z

老人Z



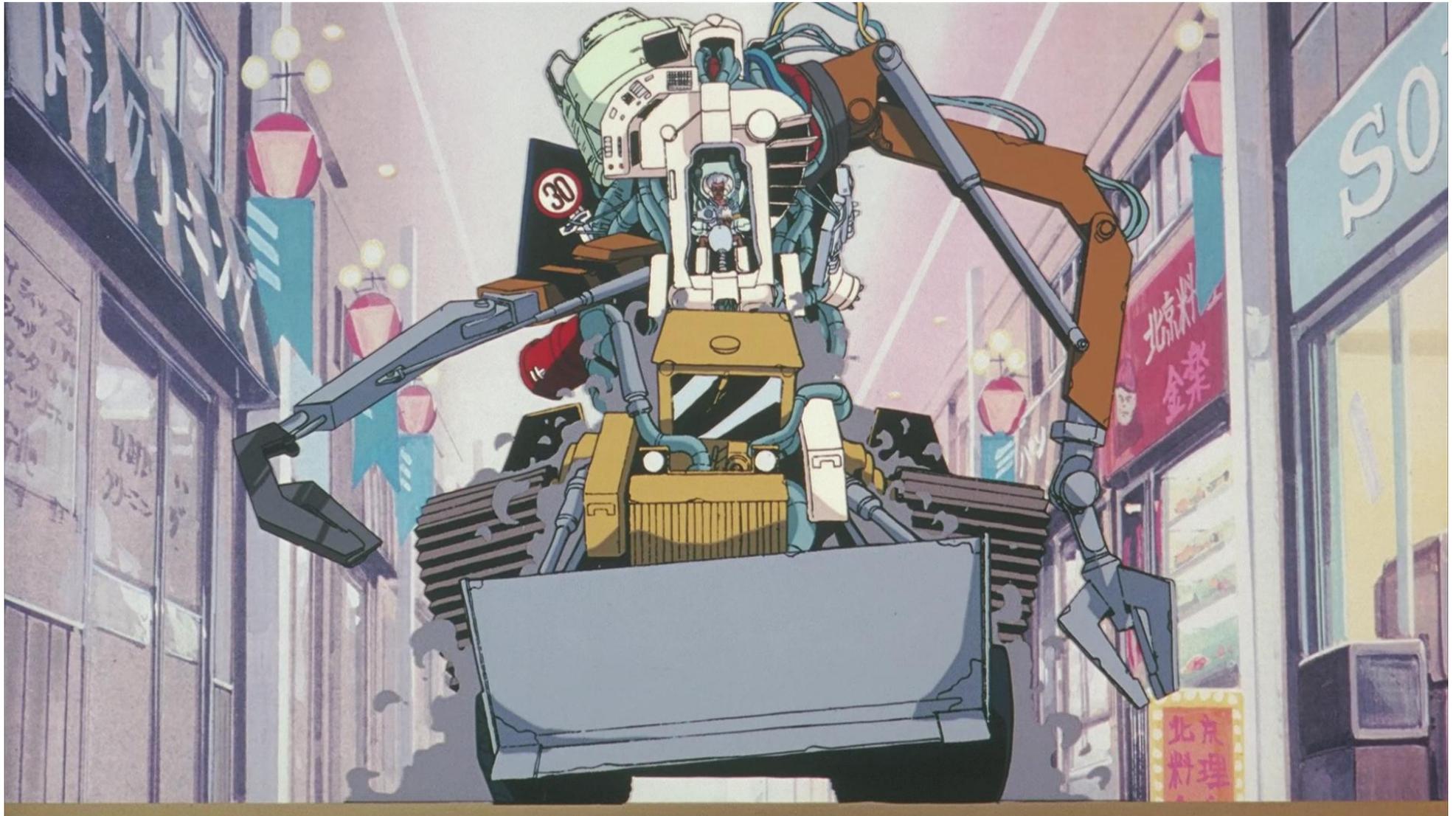
15

漫
MANGA
画

KAZE

KAZÉ présente Roujin Z.
 Production Kazuhisa NOMURA - Yashusa KAZAMA - Producteurs exécutifs Masayoshi YOSHIDA - Shugo MATSUDO - Tsuruhiko KADOKAWA - Yutaka TAKAHASHI
 Scénario Katsuhiko OTOMO - Mechas-designers Katsuhiko OTOMO - Mechas-BO Directeur designer Hisashi EGUCHI - Directeur de l'animation Fumio IIDA
 Art Design Saisuke KON - Directeur Artistique Hiroshi SASAKI - Musiques Bun IMAKURA - Réalisé par Hiroyuki KITAKUBO

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, 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 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 « sphère urbaine » malléable, **les risques** nucléaires, 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- un modèle pour le monde.

-Le robot devient alors une déclinaison de la défaite-renaissance, une enveloppe protectrice de l'être japonais.

- 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, transhumanisme et BD culte.

À SUIVRE : GHOST IN THE SHELL –
PLANCHES 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7- 8.

ANALYSES ET LECTURES CRITIQUES DE
LA TECHNO VILLE TRANSHUMANISTE
ET VISION DE LA « VIE-VILLE-JUSTICE ».

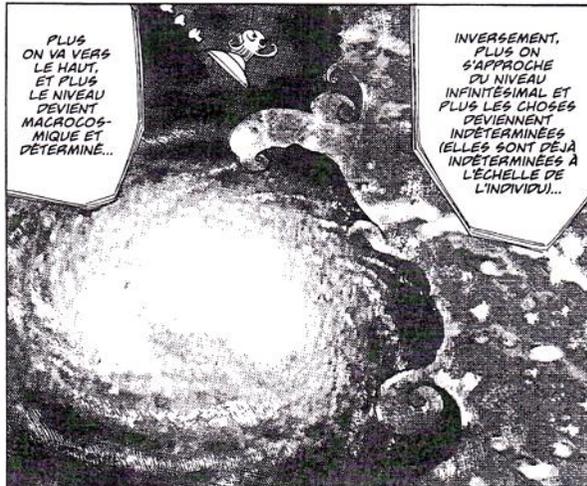


J'AI CONCU CETTE STRUCTURE PYRAMIDALE AUTOUR DE VOUS COMME NOYAU...



BIEN QUE CA SOIT TRÈS FRAGMENTÉ, LES INFORMATIONS VOUS CONCERNANT SURVIVENT DANS VOS COLLÈGUES DE LA SECTION NEUF, VOS AMIS, ET VOS SUPÉRIEURS...

VOS GÈNES, VOS MÉMOIRES, ET TOUT CE QUI SUBSISTERA À VOTRE DISPARITION, CONTINUERONT LEUR ÉVOLUTION SOUS UNE FORME PROCHE D'UN TORE...



PLUS ON VA VERS LE HAUT, ET PLUS LE NIVEAU DEVIENT MACROCOSMIQUE ET DÉTERMINÉ...

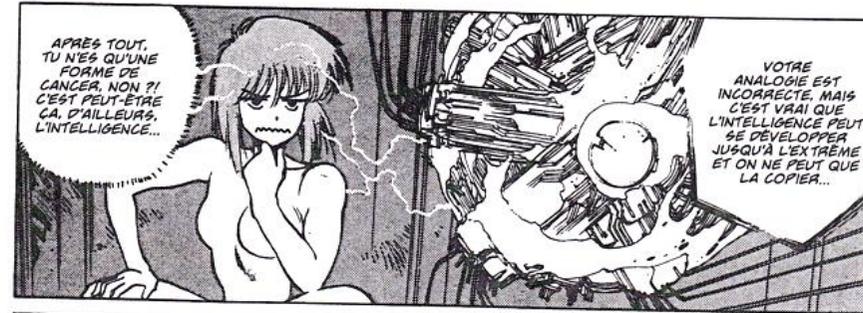
INVERSEMENT, PLUS ON S'APPROCHE DU NIVEAU INFINITÉSIMAL ET PLUS LES CHOSSES DEVIENNENT INDÉTERMINÉES (ELLES SONT DÉJÀ INDÉTERMINÉES À L'ÉCHELLE DE L'INDIVIDU)...

Frontière fractale (le terme "frontière" est peut-être incongru quand on parle de fractals ?)



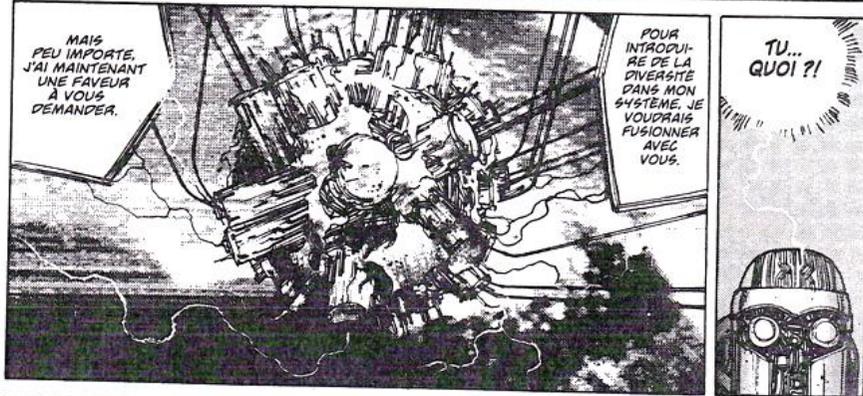
EN D'AUTRES TERMES, CE SONT LES FLUCTUATIONS DES NIVEAUX INFÉRIEURS QUI EMPÊCHENT UNE FOSSILISATION DES NIVEAUX SUPÉRIEURS...

À PREMIÈRE VUE, L'ENTROPIE SEMBLE ENTRAÎNER UNE FORME DE "STABILITÉ", MAIS DANS LES SYSTÈMES OÙ SE PRODUISENT PEU DE CHANGEMENTS ET OÙ IL Y A PEU DE FLUX, LE RISQUE DE CATASTROPHE EST BEAUCOUP PLUS ÉLEVÉ ET PAR CONSÉQUENT UN TEL SYSTÈME EST PROFONDEMENT INSTABLE !



APRÈS TOUT, TU N'ES QU'UNE FORME DE CANCER, NON ?! C'EST PEUT-ÊTRE ÇA, D'AILLEURS, L'INTELLIGENCE...

VOTRE ANALOGIE EST INCORRECTE, MAIS C'EST VRAI QUE L'INTELLIGENCE PEUT SE DÉVELOPPER JUSQU'À L'EXTRÊME ET ON NE PEUT QUE LA COPIER...



MAIS PEU IMPORTÉ, J'AI MAINTENANT UNE FAVEUR À VOUS DEMANDER.

POUR INTRODUIRE DE LA DIVERSITÉ DANS MON SYSTÈME, JE VOUDRAIS FUSIONNER AVEC VOUS.

TU... QUOI ?!



TU VOUDRAIS QUE JE ME RETROUVE AVEC UNE PERSONNALITÉ MULTIPLE ?! AH, NON ! MERCI BIEN !

NON... PAS MULTIPLE, JE VOUS PARLE D'UNE UNION... TOTALE !

VOUS ET MOI NE CHANGERIONS GLOBALEMENT QUE TRÈS PEU... SANS RIEN Y PERDRE.

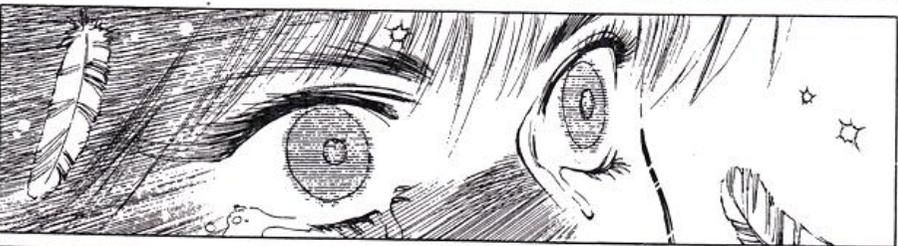
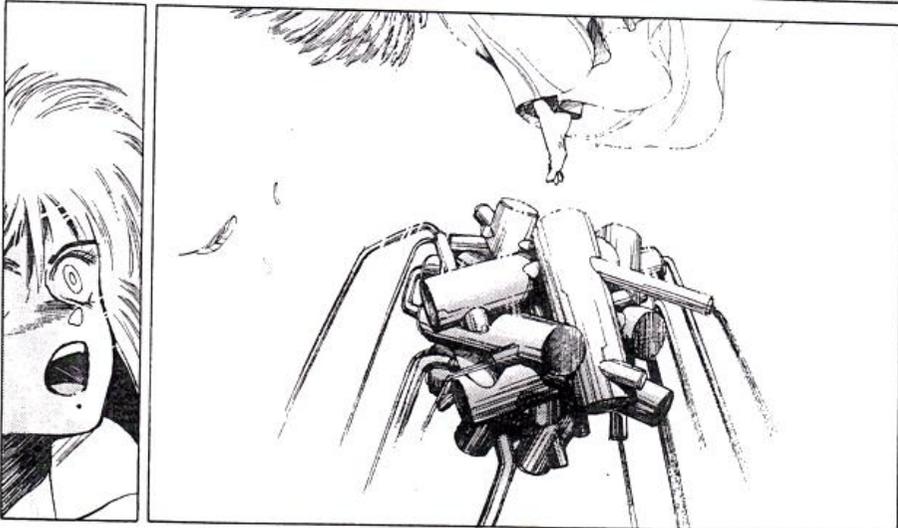
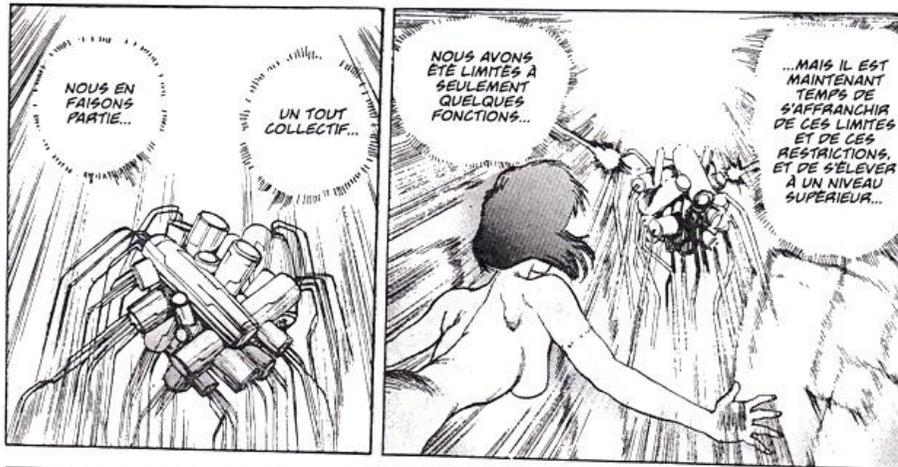
PLUS QU'UNE SYMBIOSE, IL S'AGIT D'UNIFICATION...

APRÈS AVOIR FUSIONNÉ, IL SERAIT IMPOSSIBLE DE NOUS DIFFÉRENCIER L'UN DE L'AUTRE.



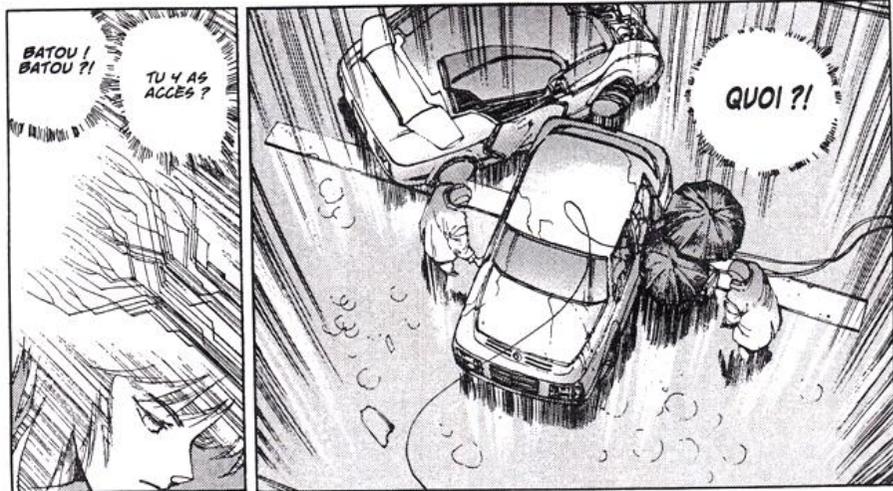
ET QUE SE PASSERA-T-IL À MA MORT ?! MES GÈNES NE SURVIVRAIENT CERTAINEMENT PAS, MÊME DANS UNE COPIE...

SI CELA ARRIVAIT, VOTRE "VOUS" POST-FUSION LAISSERAIT MES DONNÉES SE PROPAGER À TRAVERS LE RÉSEAU... UN PEU COMME LES HUMAINS TRANSMETTENT LEURS GÈNES, J'AURAI AINSI ACCÈS À LA MORTALITÉ.



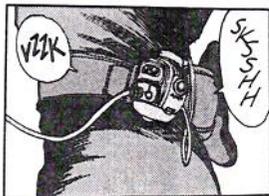
SKSSSHHH

N.D.A. - Le marionnettiste a découvert qu'à chaque niveau, la relation entre les quanta crée une phase. C'est aussi la découverte du "Soi". On considérait jusqu'ici que l'idée de "soi comme partie d'un tout" consistait dans une relation du type "structure complexe des choses naturelles" «> partie de la nature". Mais maintenant, la société, les corporations industrielles, l'État, sont aussi devenus des phases puissantes. La plupart des religions ont tendance à concevoir le niveau supérieur du système en lequel elles croient à l'image de l'homme, lui attribuant les pouvoirs absolus. Mais à l'instar de la relation entre le corps et l'esprit, il ne s'agit pas d'un contrôle d'un niveau hiérarchie supérieur. On devrait plutôt le voir comme une phase (un mode) à l'intérieur d'un tout.



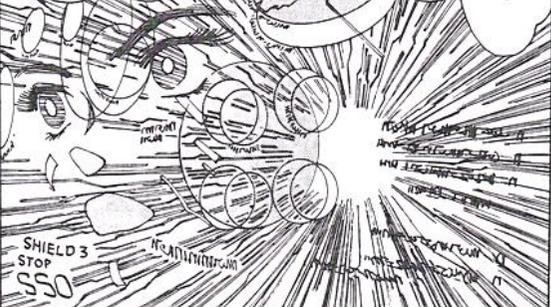


- Fin du Tome 2 -



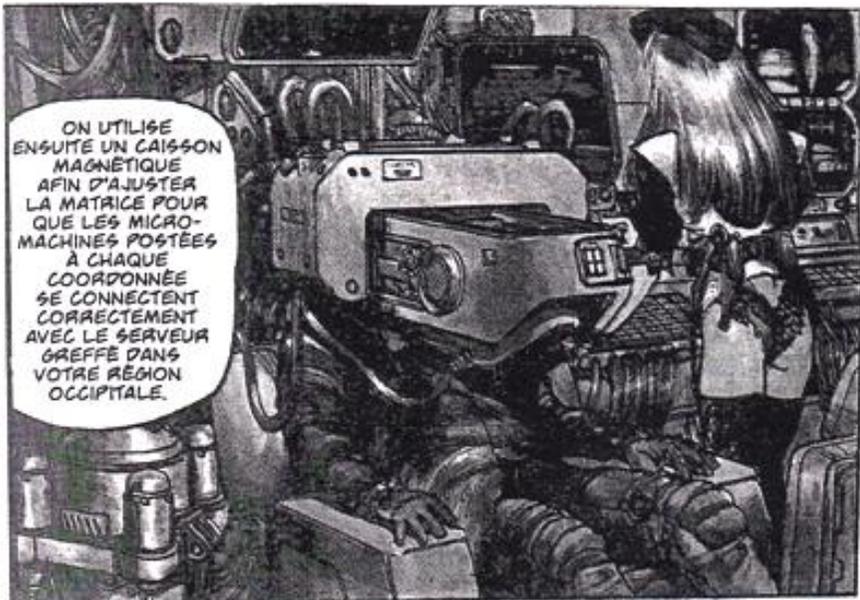
3.5.1998
VENDRE ZONE B
À K, (M) ...
5.7.1998,
VENDRE ZONE L
À M (K)...

9.13.1998
VENDRE
ZONE L
À K (M)...
12.2.1998...
C'EST
QUOI,
TOUT CE
BORDEL ?



C'EST UNE MAGOUILLE ENTRE MARLOV ET "K"... ILS S'EN METTENT PLEIN LES POCHEs EN UTILISANT LES FONDS PUBLICS SOUS DE FAUX PRETEXTES DE DEFENSE NATIONALE ! CA VEUT DIRE QUE "K" EST SANS DOUTE...





ON UTILISE EN SUITE UN CAISSON MAGNETIQUE AFIN D'AJUSTER LA MATRICE POUR QUE LES MICRO-MACHINES POSTÉES À CHAQUE COORDONNÉE SE CONNECTENT CORRECTEMENT AVEC LE SERVEUR GREFFÉ DANS VOTRE RÉGION OCCIPITALE.



C'EST ASSEZ LONG, CAR LA FINESSE DE BALAYAGE DU SCANNER EST INVERSEMENT PROPORTIONNELLE À LA TAILLE DES MICRO-MACHINES.



DE CETTE FAÇON, LES MICRO-MACHINES INFILTRÉES DANS LE CERVEAU PEUVENT ENVOYER ET RECEVOIR DES MESSAGES CONCERNANT L'ÉTAT DU CERVEAU ET LA TRANSMISSION DES SIGNAUX ÉLECTRIQUES...
LES SENSATIONS SONT PARTAGÉES AVEC LE SYSTÈME NERVEUX SENSORIEL.

LES PENSÉES ET LES SOUVENIRS SONT UN PEU DIFFICILES À TRANSMETTRE À CAUSE DES DIFFÉRENCES INDIVIDUELLES DE REPRÉSENTATION MENTALE ET DE TRANSMISSION DES SIGNAUX. PAR CONSÉQUENT, LE SYSTÈME EST CONÇU AFIN D'UTILISER LE LANGAGE ET LA PERCEPTION VISUELLE. DES CHAMPS LINGUISTIQUES GÈRENT LA FONCTION MARCHÉ/ARRÊT POUR LES DEUX CYBER-CERVEAUX.

⚠ Ceci est très dangereux.



ON PRATIQUE UNE OCCLUSION PARTIELLE DE LA CAROTIDE À L'AIDE D'AGRAPHES ABSORBABLES...
LORSQUE L'HÉMOLYSE LES AURA FAIT DISPARAÎTRE...

...LA PRESSION CÉRÉBRALE REDEVIENDRA NORMALE, ENTRAÎNANT AINSI LA SENSATION AGRÉABLE D'ÊTRE CORRECTEMENT AJUSTÉ. L'IMPLANT ANALOGIQUE S'ÉCARTE ALORS LUI AUSSI D'ASSOUS...



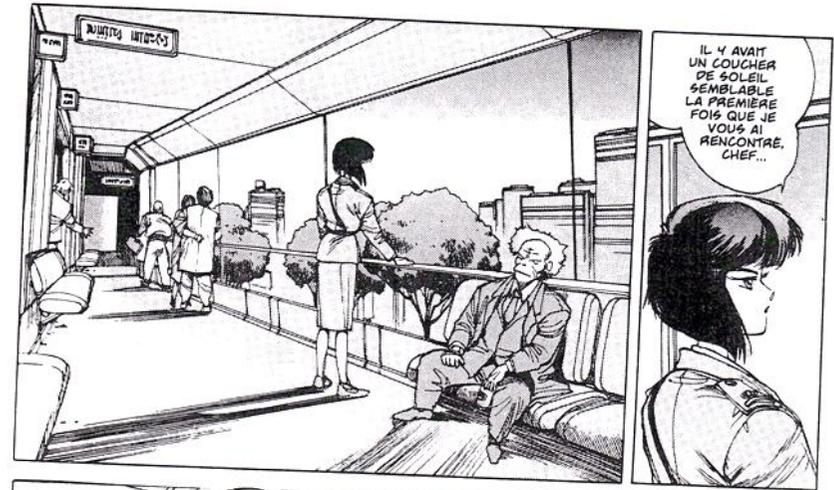
ON EFFECTUE ALORS UNE ULTIME COMPARAISON POUR S'ASSURER QUE VOUS ÊTES BIEN SYNCHRO AVEC L'IMAGE DU MODÈLE ORIGINAL. CETTE ÉTA...

LAISSEZ TOMBER, DOC...

Les ondes cérébrales pouvant être utilisées comme empreintes digitales pour différencier les gens, elles sont amplifiées afin de servir de "clef".



...JE SUIS DÉJÀ PARFAITEMENT



IL Y AVAIT UN COUCHER DE SOLEIL SEMBLABLE LA PREMIERE FOIS QUE JE VOUS AI RENCONTRE, CHEF...



COMBIEN DE TEMPS VA PRENDRE LE JURY TV POUR DONNER SON VOTE INTERIMAIRE ?

ENVIRON DOUZE MINUTES, APRES UNE PAUSE D'UN QUART D'HEURE...

JE SUPPOSE QU'ON NE PEUT PAS S'EN TIRER EN VERSANT QUELQUES INDEMNITES AVANT D'OUBLIER TOUTE CETTE AFFAIRE ?

BEN... L'ACCUSATION ET L'OPINION PUBLIQUE SEMBLENT ENCORE PLUS DECHAINÉES QUE LA PROPRE MÈRE DU GOSSE... ILS HURLENT À L'ABUS DE POUVOIR...



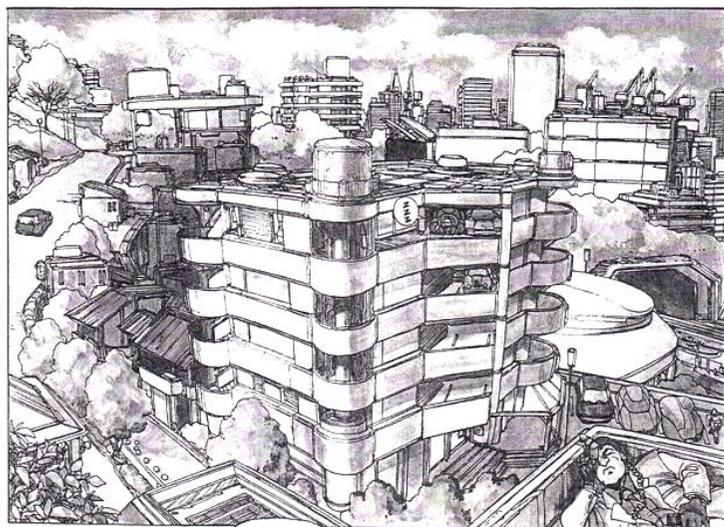
J'AIMERAIS VOIR UNE COPIE DE VOS CONCLUSIONS AVANT L'ULTIME PLAIDOIRIE DE LA DÉFENSE...

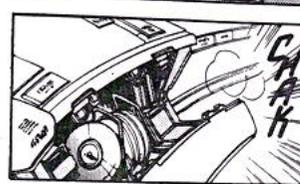
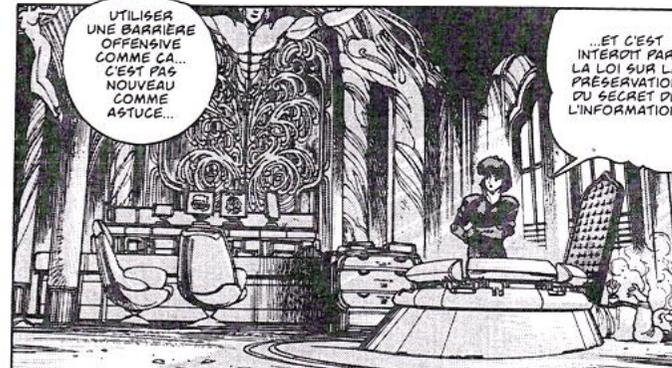
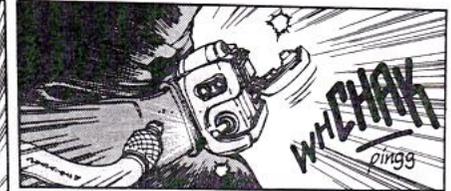
IL N'Y A RIEN À AJOUTER...

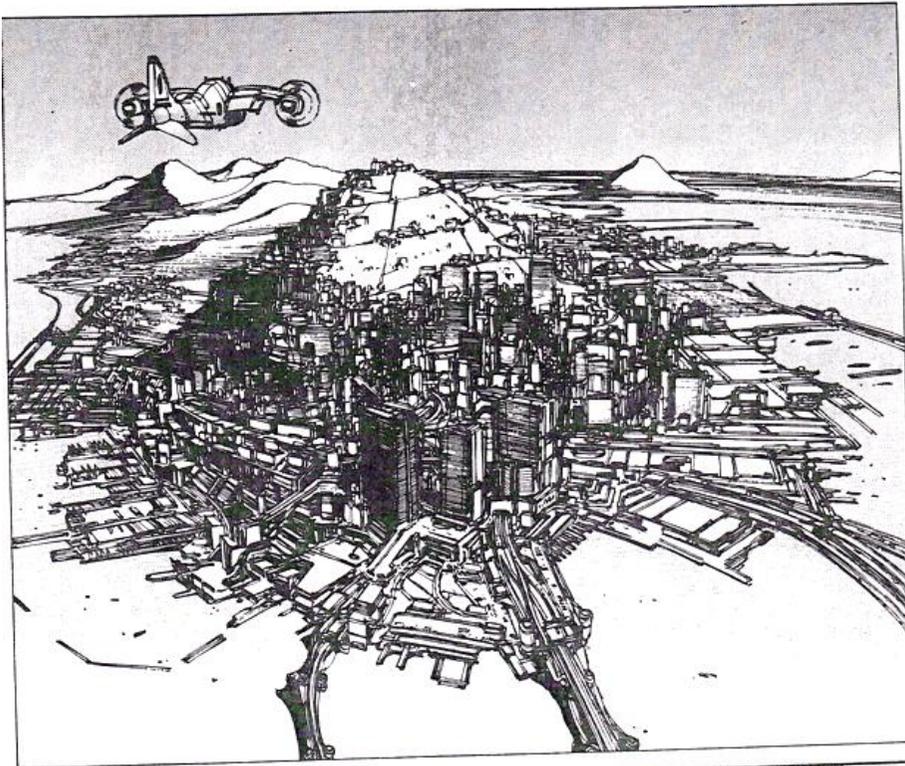


N'EST-CE PAS ?!

N.D.A. - Le Japon avait un système de jury mais il a été suspendu (et non pas supprimé) en 1943. Le 1er novembre 1990 marquait le centième anniversaire de la justice japonaise moderne. Depuis un peu de temps, on parle de réexaminer l'utilisation de jurys lors des procès ainsi que d'autres formes de participation des citoyens au sein du système judiciaire.







HMM...
BERTARVE
EST UNE
VILLE CYBER-
CERVEAU À
L'ANCIEN-
NE...

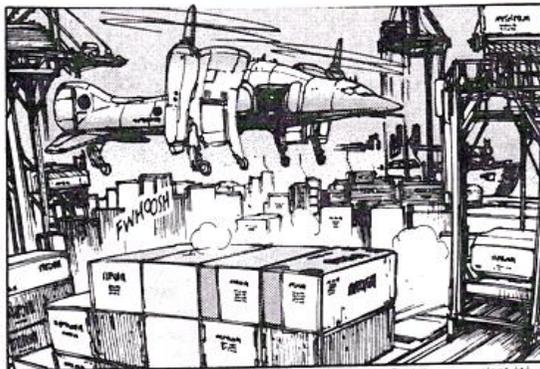
TOUS NOS
MEILLEURS
ESPIONS SONT
EN TRAIN DE
COLLECTER
LE MAXIMUM
D'INFOS SUR
CE SYSTÈME...



ISHIKAWA !
VA REJOINDRE
BATOU ET PRENEZ
LA RELEVÉ DE YANO
POUR LA FILATURE !
ON SE RETROUVE
À 08:45 AUX
COORDONNÉES
47-22.

OK !

CE N'EST
QU'UN
AU RE-
VOIR...



N.D.A. - Pour l'instant, oublions qu'en raison des mesures anti-HERO mises en place (HERO : cf page 4) l'hélicoptère et le Fuchikoma auraient été switchés en mode manuel, les disjoncteurs principaux coupés et les barrières offensives activées pour éviter tout piratage. Le relief de la ville de Bertarve est principalement composé de gratte-ciel hauts de 2 km, ce qui déforme un peu notre perception du rapport d'échelle. Par exemple, le mont Bertarve (1221 m) est entièrement caché par les immeubles. Sur le dessin, la montagne s'élève à 4500 mètres au-dessus du niveau de la mer, et la métropole s'étend sur environ 11-12 km (à peu près, quoi...).



MEGATECH MACHINE 2

.....

LA FABRICATION D'UN CYBORG

Un "cyborg" fait référence à un humain dont le corps a été partiellement ou presque entièrement altéré par l'utilisation d'organes et de composants de substitution artificiels.

Le cyborg femelle accroché au plafond dans l'illustration de gauche est à plus de quatre-vingt-dix pour cent machine. Les seules parties de son corps d'origine sont le cerveau et la colonne vertébrale qui comme le montre le dessin, se trouvent protégés par une carapace spéciale. Comme on peut le voir, il est délicat de déterminer du premier coup d'œil la différence entre un cyborg et un robot.

Il est particulièrement difficile d'imaginer comment certaines parties artificielles de ce corps (comme le système lymphatique, le foie, la moelle...) pourraient un jour être fabriquées et il est donc peu probable qu'on voie jamais un cyborg aussi mécanisé que celui-ci. Pourtant il existe déjà de nombreuses parties du corps que nous savons recréer artificiellement, et c'est un domaine qui se développe... Pour ceux qui lisent le japonais, je leur suggère de consulter l'ouvrage (déjà un peu démodé) du docteur Yoshito Ikada "Biomatériaux - Une introduction aux organes artificiels" publié par Nikkan Kogyo Shimbun.



COMMENT SE COM-
PORTENT LE
CERVEAU ET
LE REVÊTE-
MENT ?

ON
A UN
FUSEAU
D'ONDES
CÉRÉBRA-
LES.

L'EMBALLAGE
ET LE
REVÊTEMENT
SONT PRÊTS.



Le futur proche. Le monde est entré dans une ère d'information à outrance. Les électrons et les photons s'agitent à travers le vaste réseau corporatiste mondial qui recouvre maintenant la planète. Mais les pays et les groupes ethniques subsistent.

Aux confins de l'Asie, se trouve un étrange état-consortium appelé "Japon"...



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 $S \rightarrow P$) 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, technosymbolique, **je parle pour ma part d'un *corps médial, éco-technosymbolique.*** 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 anime 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 décrédibilisées 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 n'est pas anodin.

Les valeurs humanistes sont interrogées.

Harmonie, dissonance, hybridation, la lecture des planches montrent bien l'importance :

- styles de dessin (noir et blanc / couleur)
- intégration de photos ; caractères d'écriture différents
- ou encore en juxtaposant plusieurs niveaux de narration,
- outil d'information et déclinaison des œuvres (merchandising) est aussi un élément d'une culture populaire mondiale.
- un moyen médium politique

Une perspective mondiale est à entrevoir aussi, avec une vision altérée du Japon.

Reflet des inquiétudes et des espoirs.

Il existe un désir du changement au Japon.

Collage, juxtaposition, 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.

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>

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.

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

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.

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.fish.unilim.fr/ditl/Fahey/INTERMDIALITIntermediality_n.html

manga polis

expositions
la ville manga
taniguchi
dreamland
tatsumi
haïku

30 juin
7 octobre
2012

l'été japonais
de la Cité
angoulême
www.citebd.org

le **cité** international
de la bande dessinée
et de l'image



audiolibri



POUPÉES, ROBOTS

La culture pop japonaise

MUTATIONS

Alessandro Gomarasca

