



GHOST IN THE SHELL
GUNNM
BLAME !
SERIAL EXPERIMENTS LAIN

CYBERPUNK

O R I E N T A L



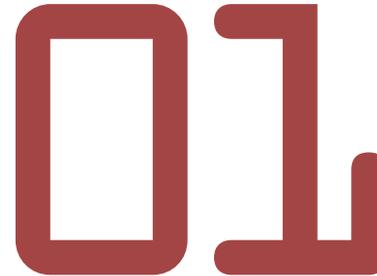
dossier(s) sur le cyberpunk dans
la culture niponne et dans le
paysage (audio) visuel japonais
en particulier

01

manga animation japanimation japon nippon pays du soleil levant mangaka auteur(s)
artiste(s) orient graphisme dessin peinture culture cyberpunk cyberspace matrice virtuelle
cyborg jeu vidéo biotechnologie hacker neuro-connexion corporations informations liaison
robot bio-mecanique circuits intégrés cyber-plongeon mémoire données informatique **wil-**
liam gibson lumière virtuelle neuromancien tomorrow's parties idoru mona lisa s'éclate
gravé sur chrome comte zero **bruce sterling** les mailles du réseau schismatrice + mozart en
verres miroirs jean-marc ligny inner city philip k. dick blade runner ubik walter jon williams
câblé le souffle du cyclone pat cadigan les synthérétiques john brunner william burroughs
norman spinrad george alec effinger gravité à la manque privé de desert le talion du cheik
neal stephenson l'âge de diamant le samouraï virtuel michael moorcock new worlds j.g. bal-
lard speculative fiction rudy rucker john shirley lewis shiner maurice g. dantec les racines du
mal babylon babies **matrix** wachowski brothers ridley scott kathryn bigelow strange days
avalon existenz le cobaye nirvana running man johnny mnemonic tron wargame terminator
robocop immortel ad vitam **yukito kishiro** katsuhiro otomo **masamune shirow** rintaro yoshiaki
kawajiri **tsutomu nihei** osamu tezuka **mamoru oshii** y. yasuhiko **yoshitoshi abe** carmen mc
callum hk chrome travis metal hurlant moebius dan o'bannon the long tomorrow howard
chaykin american flagg warren ellis transmetropolitan mek gess teddy bear cryozone gipsy
nomad zentak geof darrow hard boiled enki bilal trilogie du monstre l'imploseur sha dark-
minds cyberforce les technoperes deathlock wildcats l'ancetre programmé cybersix morvan
bubblegum crisis akira **serial experiments lain** ad police silent möbius astro boy roujin Z
stand alone complex black magic appleseed orion **gunnm** armitage III ashman last order
dual matrix **ghost in the shell** cyber city oedo 808 .hack// key the metal idol texhnolyse
blame noise metropolis dominion tank police heat guy j patlabor venus war ergoproxy abara

CYBERPUNK O R I E N T A L

dossier(s) sur le cyberpunk dans
la culture niponne et dans le
paysage (audio) visuel japonais
en particulier



GHOST IN THE SHELL
GUNNM
BLAME !
SERIAL EXPERIMENTS
LAIN

INTRODUCTION ■

" - Dis-moi, c'est quoi pour toi le cyberpunk ?
- Le cyberpunk ? C'est pas ce truc où des gars volent dans tous les sens et évitent les balles en prenant des positions de pratiquants de limbo sous acides ?

- T'es sûr ? Moi y me semblait que c'était une nouvelle façon de s'habiller, avec des grands manteaux noirs et des lunettes de soleil, même la nuit ! Y a peut-être un lien avec les vampires ?
- Ouais, peut-être... "

Cette discussion vous hérissé le poil ? Alors votre notion du cyberpunk ne s'arrête pas à Matrix. Peut-être même avez-vous entendu parler de livres étranges, tel Neuromancien, mais sinon ne vous en faites pas ! Ce livre vous permettra de vous connecter à une matrice bien plus vaste que celle des frères Wachowski.

SOMMAIRE ■

01. **LOG IN** ■ PRE-CYBER ET TECHNOPUNKS
02. **GHOST IN THE SHELL** ■ CONNEXION NEURONALE
03. **GUNNM** ■ ETRE(S) SENSIBLE(S)
04. **BLAME !** ■ VIRUS DÉCADENT
05. **SERIAL EXPERIMENT LAIN** ■ FANTÔME NUMÉRIQUE

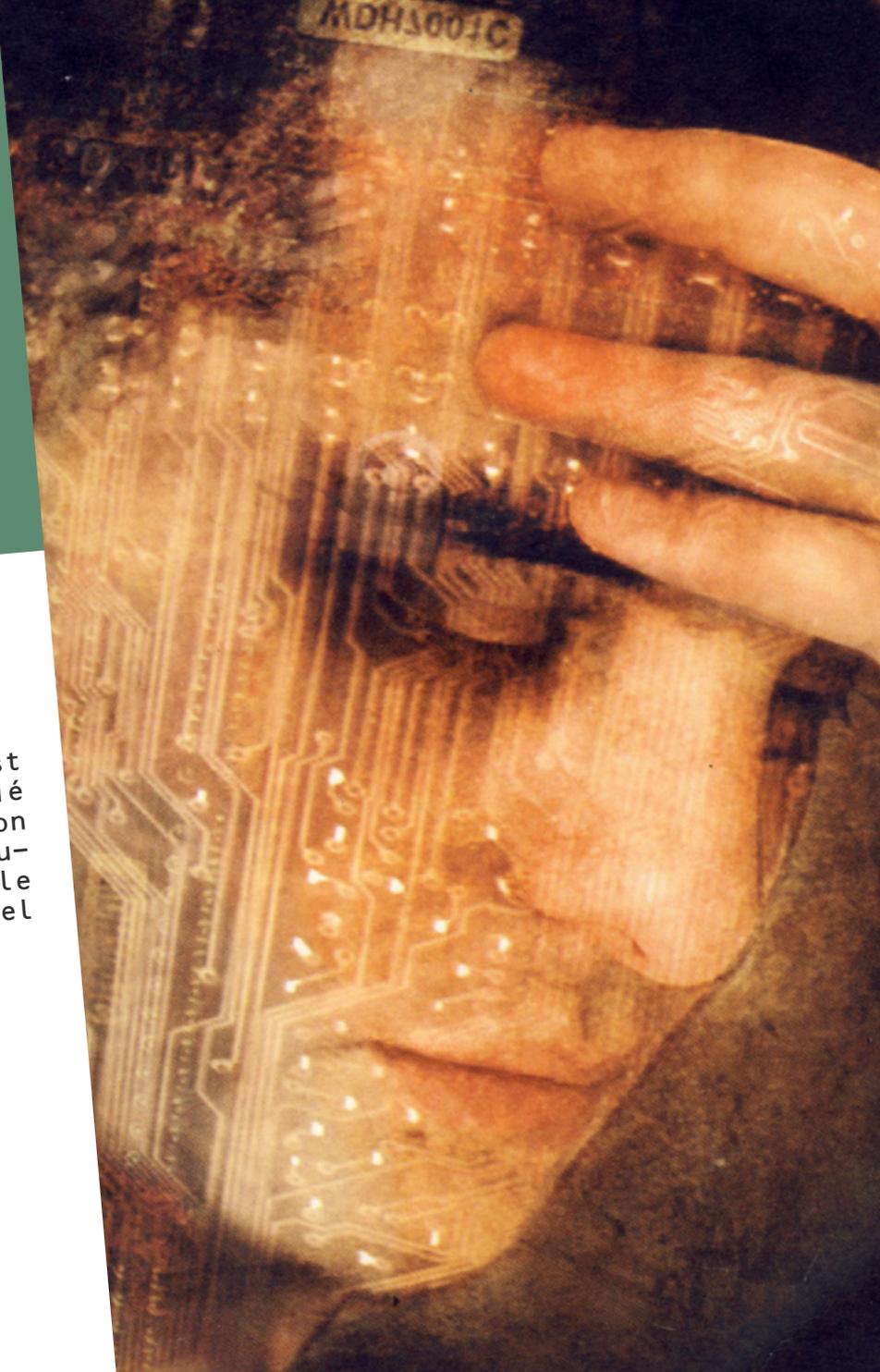




Le mot "cyberpunk" est apparu pour la première fois dans le titre d'un texte de Bruce Bethke, écrit en 1980 mais publié en 1983. Il est très vite devenu le terme servant à définir un mouvement littéraire qui avait porté jusque-là plusieurs noms : clan des verres miroirs, neuro-mantiques, techno marginaux, néo-classiques, technopunks, etc. Il se compose de deux mots en apparence antagonistes : "cyber" préfixe de cybernétique (art de gouverner) inventé en 1948 par Norbert Wiener, désigne les nouvelles technologies liées notamment au développement de l'informatique; et "punk", mot anglais pour "voyous" devient, à la fin des années 70, le nom d'un mouvement musical, puis culturel et urbain. Ce vocable marque l'alliance de la technologie et de la rue. Voici ce qu'en dit Bruce Sterling dans sa préface à *Mozart en verres miroirs* : "Le mouvement cyberpunk provient d'un univers où le dingue d'informatique et le rocker se rejoignent, d'un bouillon de culture où les tortillements des chaînes génétiques s'imbriquent." C'est sans doute cette alliance entre culture pop et technologie de pointe qui définit le mieux le genre littéraire, tout au moins, avant ses différentes mues, et que le terme même de "cyberpunk" résume à merveille.

DÉFINITION

Au début des années 80, le cyberpunk n'est encore qu'un mouvement littéraire initié par un groupe d'auteurs de science-fiction partageant les mêmes thèmes et préoccupations. D'évolutions en révolutions, le terme regroupe maintenant un pan culturel tout entier.





L'histoire de la science-fiction est faite de périodes de calme, de ronronnements, de soudains accès de fièvre et d'agitations qui durent peu, mais influencent durablement les périodes moins fécondes. Durant les années 60, en Angleterre et aux Etats-Unis sous l'influence de **Michael Moorcock** et de sa revue *New Worlds*, la New Wave – un mouvement qui rassemble des auteurs aussi divers que **J.G. Ballard** et **Norman Spinrad** – représente un bouillonnement créatif qui élargit l'univers des possibles du genre et exerce une influence durable. Délaissant la science-fiction telle qu'elle est pratiquée jusque là, allant même jusqu'à tenter de changer son nom en *Spéculative Fiction* (ce qui permettait de garder les mêmes initiales), les auteurs n'hésitent pas à se lancer dans des tentatives d'écritures expérimentales et à prendre pour thème la contre-culture et les éternels "sexe, drogue et rock n'roll" dans un avenir proche.

Après la période de calme qui succède à ces "dangereuses visions" (du titre de la célèbre anthologie d'**Harlan Ellison**), la S-F recommence à frémir à la fin des années 70. L'esprit révolutionnaire, né vers la fin de la décennie précédente, finit de s'étioler lorsque **William Gibson** publie son premier texte professionnel dans *Unearth* : *Fragments de rose en hologramme*. Avec cette nouvelle, cet Américain, réfugié au Canada pour éviter la conscription, laisse entrevoir un potentiel énorme qu'il confirme en 81 avec la parution de *Continuum Gernsback* puis de *Johnny Mnemonic*, deux autres

textes courts. Avec ce dernier, tout est quasiment déjà là: un personnage manipulé par des multinationales et qui transporte des données implantées dans son cerveau, un univers sombre et une écriture fine, précise. Gibson opte pour la fusion des genres en mélangeant le polar hardboiled (caractérisé par les romans de **Dashiell Hammet** et **Raymond Chandler**) et la science-fiction pratiquée par les auteurs de la New Wave (notamment au niveau des thèmes: futur proche et contre-culture).

En 1984, il publie son premier roman, *Neuromancien*, acte fondateur du mouvement cyberpunk. Avec ce texte, où il réintroduit le mot "cyberspace" (traduit logiquement par "cyberespace"), apparu pour la première fois dans la nouvelle *Gravé sur chrome* en 82, l'auteur présente l'idée d'un réseau global d'information qu'il appelle "the matrix" (la matrice). Son personnage principal, Case, est un hacker qui gagne sa vie en piratant des systèmes de sécurité dans le réseau. L'histoire de sa déchéance et de sa manipulation par l'intelligence artificielle *Neuromancien* est l'occasion

pour Gibson d'évoquer une société hautement technologique mais où le progrès n'est qu'apparent et la place de l'humain remise en question. La légende veut que l'auteur ait écrit son texte sur une vieille machine à écrire, à la façon d'un Chandler. Une chose est sûre: le roman de Gibson a exercé, et exerce encore, une influence énorme. La puissance des visions qu'il nous propose, alliée à une écriture travaillée qui donne un aspect poétique à un certain langage scientifique, reste inégalée. L'image du futur qu'il nous offre prend pour décor un Tokyo hyper technologique et des personnages modifiés, dont la nature humaine est interrogée.

Gibson n'est pas le seul écrivain aux origines du genre. Même si l'auteur typiquement cyberpunk n'existe pas, celui qui s'en rapproche le plus est l'emblématique **Bruce Sterling**. Auteur de *La Schismatrice*, mais aussi théoricien du genre, il a œuvré sans relâche, notamment à travers sa revue *Cheap Truth*, dont tous les grands écrivains cyberpunk ont squatté les pages : **Rudy Rucker**,



PRÉMICES NEUROMANTIQUES

"Le ciel au-dessus du port était couleur télé calée sur un émetteur hors service."

William Gibson – Neuromancien

John Shirley, Lewis Shiner, etc. Ses textes critiques comptent parmi les essais les plus lucides sur le genre et en font, aujourd'hui encore, un des plus fins analystes du mouvement. Sa préface à l'anthologie *Mozart en verres miroirs* – les verres miroirs sont un emblème du mouvement, une sorte de motif récurrent dans un grand nombre de textes – reste une bonne introduction en même temps qu'une excellente analyse du genre. Connu surtout pour son travail de théoricien, Sterling et ses fictions puissantes et novatrices mériteraient plus d'intérêt tant son influence sur les suites du mouvement est grande. Lorsqu'en 1990 il publie, avec Gibson, le roman *La Machine à différence* et s'attaque au steampunk, les deux hommes mettent un terme à la mouvance originale, comme pour conclure la vague de science-fiction post-moderne qu'ils avaient lancée et qui est devenue à la fin de la décennie 80, un mouvement plus global que littéraire... Une véritable culture qui aura essaimé partout.



MATRICE SUR TOILE

"J'ai vu des choses que vous, humains, ne pourriez croire [...] Tous ces moments se perdront dans l'oubli, comme les larmes sous la pluie."
Roy Batty – *Blade Runner*

Si, littérairement, le mouvement cyberpunk prend immanquablement sa source dans les textes de Gibson et de quelques autres, son pendant graphique provient sans conteste du film de **Ridley Scott**: *Blade Runner*. Il est intéressant de tracer le jeu des influences du long métrage.

Adapté d'un roman de **Philip K. Dick** (intitulé *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?*), le film prend son titre d'un texte de **William Burroughs**; il est inspiré graphiquement par les bandes dessinées du magazine *Métal Hurlant*, telles que *The long tomorrow* de **Dan O'Bannon** et **Moebius**. Ce film illustre et invente un monde technologique et décadent, étonnamment proche de celui des textes de Gibson. **Philip K. Dick** a été un des premiers auteurs à s'interroger sur le réel et sur la nature de l'humain. On retrouve ses idées dans les romans cyberpunk et jusque dans le monde en faux-semblant du film *Matrix*. *Blade Runner*, en mixant certaines idées de Dick avec un Los Angeles pluvieux, sombre et déliquescents, fait figure de base dans un autre domaine, mais avec la même puissance que Neuromancien dans le mouvement cyberpunk.

L'année de sortie du film de **Ridley Scott**, un autre long métrage introduit la notion

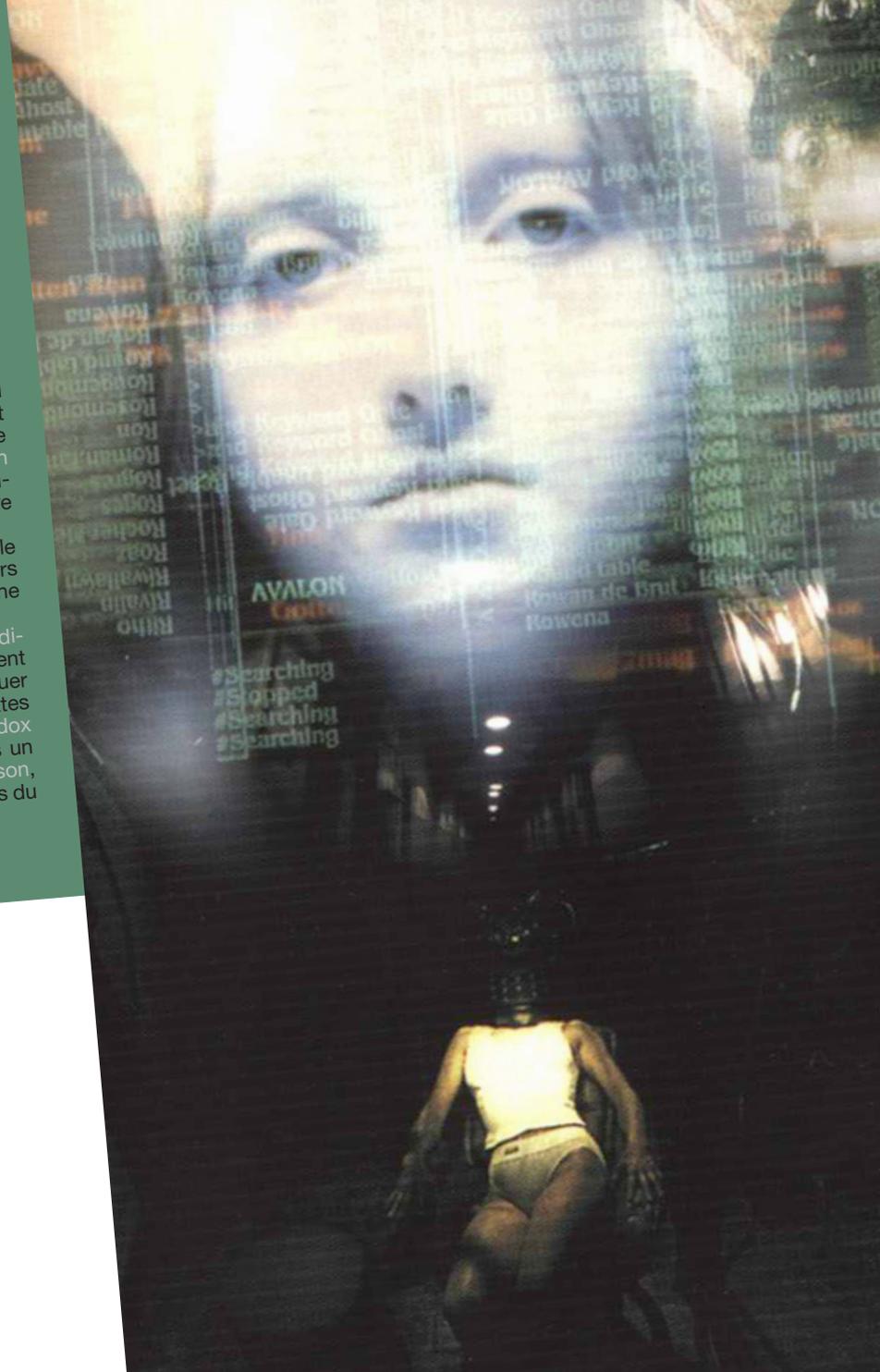
de monde virtuel mais, contrairement au roman de Gibson, avec pour moteur la problématique du jeu vidéo: *Tron*. Il est intéressant de noter que ces deux films n'ont pas connu le succès à leur sortie, mais ont acquis une aura d'œuvre culte avec les années. Le public n'était peut-être pas prêt... Dès la sortie du film *Blade Runner*, la culture graphique et visuelle a été associée au cyberpunk. Son imagerie est, depuis lors, une source d'inspiration pour le cinéma. Si dès 1983, *Wargames* nous a offert la vision d'un hacker sur le point de déclencher la troisième guerre mondiale, c'est en 1984 (année charnière du mouvement) que *Terminator* donne au grand public l'image d'un cyborg délesté de sa peau, vision proprement effrayante. Rebelote en 1987 avec un personnage mi-homme mi-robot, qui combat le mal dans un futur proche et urbain: *Robocop*. Pour la première fois, la problématique de l'humanité du personnage est abordée brillamment par **Paul Verhoeven**. Si, habituellement, la littérature de science-fiction a 20 ans d'avance (au niveau des thématiques) sur son pendant



Outre *Neuromancien*, un des premiers romans du genre est sans doute *Dr Adder* de l'Américain K.W. Jeter. Écrit en 1972, refusé pendant douze ans par tous les éditeurs et seulement défendu par Philip K. Dick, il est finalement publié en 1984, la même année que le texte de Gibson. Avec son univers urbain déglingué et son personnage dont le bras se transforme en arme (tel Cobra dans le dessin animé éponyme), le roman de Jeter peut être considéré comme un vrai livre cyberpunk... avant l'heure. Un autre texte incontournable est sans doute *La Schismatrice* de Bruce Sterling, publié en 1985. L'histoire est située, une fois n'est pas coutume, dans un lointain futur où deux factions de l'humanité se partagent la planète. Les post-humains sont partisans soit du génie génétique, soit de l'amélioration par voie technologique au moyen d'implants et de prothèses. Avec ce thème de l'évolution de notre espèce, Sterling offre au genre des perspectives plus larges. Mais c'est véritablement avec son anthologie manifeste *Mozart en verres miroirs*, que l'auteur œuvre pour le mouvement cyberpunk : il essaie d'en offrir une définition par l'exemple en sélectionnant les nouvelles qui lui semblent les plus représentatives. Une lecture indispensable.

Chez Walter Jon Williams, nous sommes en plein dans le genre. Avec leurs multinationales ultra-puissantes et leurs réseaux d'informations, *Cablé* et *Le Souffle du cyclone* ne peuvent qu'être associés aux neuromantiques. Seule femme parmi les premiers auteurs du genre, Pat Cadigan, baptisée la "reine du cyberpunk", revendique fièrement l'appartenance au mouvement. Ceux qui veulent se constituer une belle bibliothèque peuvent fureter du côté de ses textes ainsi que de ceux de Rudy Rucker, Lewis Shiner, Tom Maddox et John Shirley, un vrai punk qui fait de la musique dans un groupe de San Francisco. Ce sont, avec Sterling et Gibson, ceux que l'on appelle les "cyberpunk originaux". Les bases du mouvement sont dans leurs textes.

AUTEURS CLASSIQUES





cinématographique, la sortie de *Robocop* en 87 prouve qu'il peut en être autrement. La même année, le dessin animé *Akira* voit le jour et la globalisation du mouvement est alors totale. Le Japon est, lui aussi, entré dans l'ère cyberpunk et le pousse dans ses derniers retranchements avec le film *Tetsuo* en 1988: les visions de fusion entre homme et machine resteront inégalées et hanteront longtemps les esprits. En 1991, *Johnny Mnemonic*, tiré de la nouvelle de Gibson, déçoit par son manque d'ambition tandis que le film italien *Nirvana* de **Gabriele Salvatores en 1997 surprend par son originalité. Le film cyberpunk ultime reste alors toujours **Blade Runner**... jusqu'à la sortie de *Matrix* qui, en mixant le questionnement "Qu'est-ce que la réalité ?" cher à **Philip K.Dick** et une intrigue basée sur un réseau créé par des machines, réussit un tour de force. Situé dans un monde de faux-semblants dont le décor est basé sur le nôtre, *Matrix* (même le titre est cyberpunk !) montre que notre univers de la fin du XXe siècle ressemble étrangement à celui dont parlaient les neuromantiques au début des années 80. Là où le film des frères **Wachowski**, en tant que film grand public, vulgarise sans grande finesse le concept de cyberspace, d'autres films, certes moins couillus mais tout aussi esthétisants, le traitent de façon magistrale. Ainsi, **Cronenberg** prend le pari d'illustrer une histoire à tiroirs sur le thème du jeu vidéo avec *Existenz* et **Mamoru Oshii** explore, avec *Avalon*, cet inextricable enchevêtrement du virtuel et du réel. Des œuvres rares, conciliant avec maestria film d'auteur et film de genre. L'esthétique cyberpunk est devenue la norme et la contre-culture s'est transformée en culture dominante : pour le meilleur et pour le pire.**



CYBERNÉTIQUE ORIENTALE

"Je suis faite pour imiter les humains, mais je ne sais pas ce que c'est..."

Naomi Armitage — Armitage III

Dans la préface de son anthologie-manifeste *Mozart en verres miroirs*, **Bruce Sterling** indique que c'est *Hayakawa's SF Magazine*, une revue japonaise, qui la première a publié un numéro entièrement consacré au cyberpunk. Ce ne devait être que le premier pas d'une longue, très longue, marche.

Conçu de 1947 à 1949, le manga *Métropolis* d'**Osamu Tezuka**, devançant le concept même de cyberpunk, en ébauche certains fondements. Dans le Japon de l'après-guerre, le père du manga adapte très librement l'œuvre éponyme de **Fritz Lang** (1927) et démontre les bienfaits de la technologie, ainsi que ses dérivés : si l'homme peut concourir à améliorer son existence grâce aux progrès de la science, il doit prendre garde de ne pas perdre le contrôle. Quelques années auparavant, Tezuka apportait déjà des éléments propres au cyberpunk avec sa série culte, *Astro Boy*.



BANDE DESSINÉE

Les choses sont beaucoup moins simples en bande dessinée : si quelques œuvres, notamment japonaises, sont des incontournables (*Akira*, *Ghost in the shell*, *Appleseed* et *Gunnm*), les précurseurs sont assez peu connus.

American Flagg de l'Américain Howard Chaykin est une série publiée par First Comics dans les années 80, dont les thématiques et l'esthétique sont proches de l'esprit cyberpunk. Avec son personnage d'acteur remplacé dans sa série télévisée par une copie virtuelle et reconverti en agent de sécurité, son chat qui parle etc., cette série mérite sa place dans le mouvement.

Avec *Shatter* de Mike Saenz, première bande dessinée entièrement réalisée par ordinateur en 1988, et le *Batman : Digital Justice* de Pepe Moreno, c'est le côté technologique du cyberpunk et surtout l'outil informatique qui est mis en valeur dans la conception de récits dont les intrigues à base de réseau et personnages virtuels ne sont guère à la hauteur. Aujourd'hui on lira certaines BD de Warren Ellis (*Transmetropolitan*, *Mek*) pour retrouver l'esprit cyberpunk dans les comics.

Il est à noter que l'éditeur Marvel s'est essayé, il y a 10 ans, au portage de certains de ses personnages classiques dans un univers cyberpunk avec les séries 2099 : *Spiderman*, *Ravage* et *Fatalis* suivis par les *X-men* et *Ghost rider*.

En Europe, c'est *Ranxerox* des italiens Liberatore et Tamburini et ses images glaciales et violentes qui préfigurent les autres BD cyberpunk, tandis que *The Long Tomorrow* de Dan O'Bannon et Moebius, mêlant futur proche urbain et polar, est l'ancêtre des séries postérieures : *Teddy Bear*, *Cryozone*, *Gipsy*, *Nomad*, *Zentak*, *Hard boiled*, *Carmen McCallum* et bien d'autres.

Pourtant, c'est l'œuvre de **Katsuhiro Otomo**, *Akira*, qui lance vraiment le mouvement en 1982 et l'ancre dans la culture du manga et de l'animation nipponne. A la fin des années 80, plusieurs séries sont produites, exploitant le filon cyberpunk et surfant sur le tsunami provoqué par *Akira*. Puisant principalement leur inspiration dans l'univers sombre de *Blade Runner*, ainsi que dans les romans de Gibson, des animés comme *Bubblegum Crisis* et *AD Police* (prenant place dans le même univers peuplé de cyborg dangereux), misent sur l'action au détriment du message social inhérent au genre et de la psychologie, souvent complexe, des personnages. Avec *Silent Möbius* on s'éloigne aussi du fond mais la forme est bien présente. Usant d'une autre approche et mélangeant habilement cyberpunk et ésotérisme, la série préfère à la menace de la technologie celle d'entités démoniaques.

De 1987 à 1990, *Appleseed* fait office de précurseur d'une nouvelle vague entre action et réflexion. Prenant place après une troisième guerre mondiale, le manga décrit une société utopique dirigée par les bioroids, des humains artificiels ne ressentant pas d'émotions. Ce principe garantissant la paix au sein de la cité d'Olympus a tout de même des détracteurs qui voient dans le système un problème moral (L'Homme peut-il accepter d'être dirigé par des êtres créés de ses propres mains ? Un bioroid est-il humain ?)

et une atteinte à certaines libertés. L'œuvre est chargée de réflexions sur l'humanité, la justice et sur les conséquences d'une guerre globale à longue échéance.

A partir de 1990, plusieurs œuvres apparaissent, suivant cette mouvance réflexive, et deviennent vite des références. *Cyber City Oedo 808* suit les aventures de trois condamnés longue durée (deux ou trois siècles quand même), qui se voient offrir la liberté en échange d'un travail pour la police. En trois OAV, le réalisateur réussit à redéfinir le thriller, le film d'action et le conte poétique. Il prend à contre-pied les clichés du genre en y injectant une bonne dose de science-fiction au moment où on ne s'y attend pas.

1991 voit les débuts de publication de *Gunnm* et *Ghost in the shell*. La même année **Katsuhiro Otomo** sort *Roujin Z*, œuvre dans laquelle il traite d'un sujet d'actualité fort en questionnant la place de la vieillesse dans nos sociétés : une jeune fille s'occupant de personnes âgées se voit retirer la charge d'un de ses gentils grands-pères, devenu cobaye gouvernemental et confié à une machine de soins intensifs pour grabataires. Cette mécanique s'approprie la personnalité de la défunte femme du vieux papy et l'emmène voir la mer au terme d'une course poursuite farfelue et démesurée avec l'armée. En mêlant ainsi cyber et petits papy, Otomo offre à un sujet de fond un emballage attirant et génial.

L'avènement du genre cyberpunk dans la japanimation vient en 1995, lors de la sortie de *Ghost in the shell*, bientôt suivi par *Serial Experiment Lain* en 1998. Deux animés devenant instantanément cultes.

Le genre faisant maintenant parti intégrante du paysage culturel japonais, nombre d'œuvres sortent dans le courant des années 2000 : *Blame !* (1998), *Armitage III* (2002), *Metropolis* (adaptée de l'œuvre de Tezuka, 2002) ou encore *.hack* et ses séries dérivées. Plus récemment, les séries *Texhnolyze* et *Ergoproxy* ont suivi la voie ouverte par *Serial Experiment Lain*. *Innocence*, la suite de *Ghost in the shell*, et la série dérivée *Stand Alone Complex* (adaptée de l'œuvre originale de Masamune Shirow) ont fait l'événement ces dernières années.

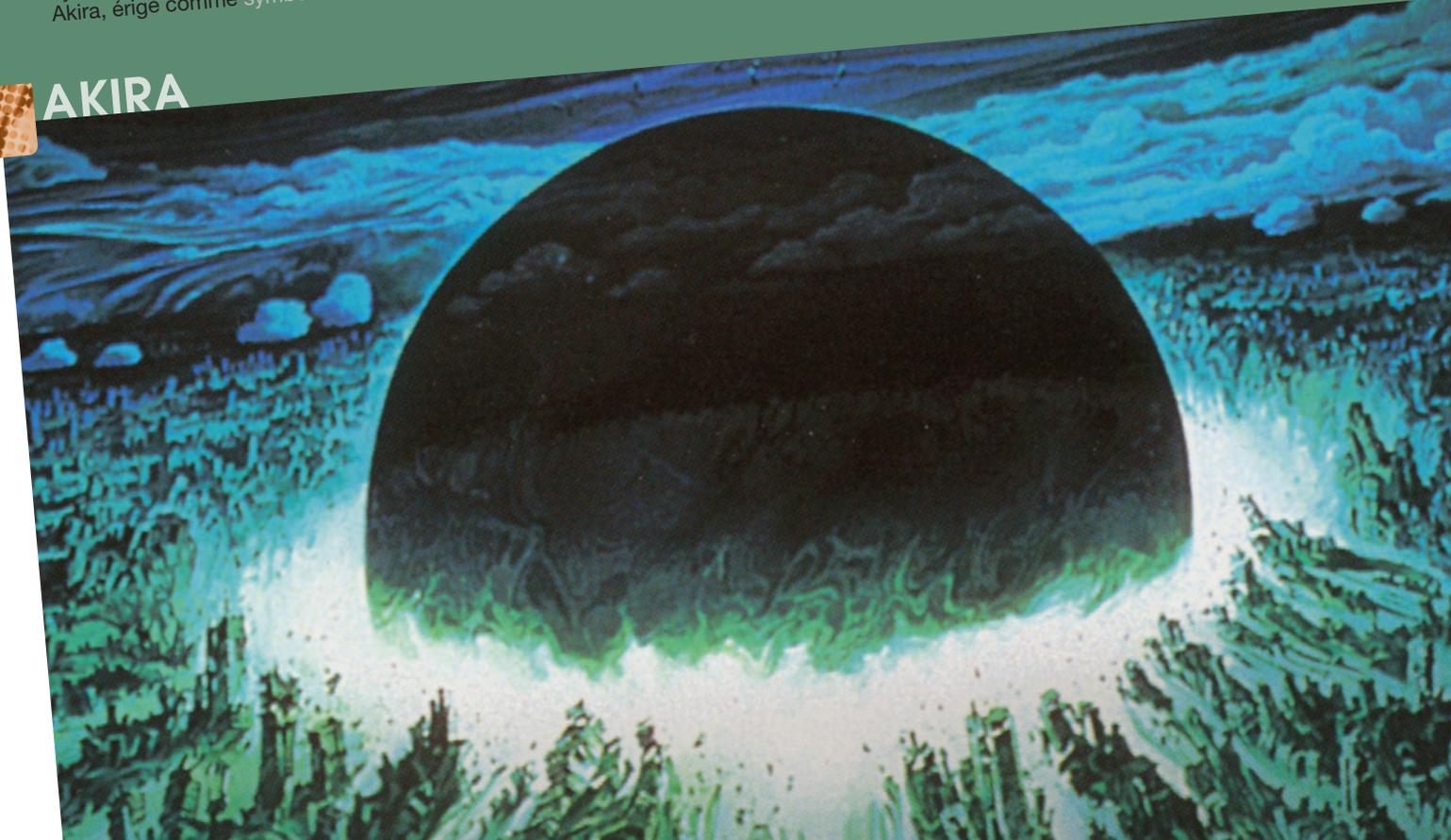
Si le cyberpunk a trouvé un écho si large au pays du soleil levant, ce n'est absolument pas par hasard, tant il est vrai que l'effritement des valeurs traditionnelles, la croissance urbaine exponentielle, le développement des nouvelles technologies et l'explosion du capitalisme sauvage, concernent tout autant, si ce n'est plus, les Japonais que les Occidentaux. Le monde s'est mondialisé ? Le cyberpunk aussi !



Souvent vu au travers de poncifs pessimistes énumérés consciencieusement, le cyberpunk implique de fortes idées récurrentes, comme la jeunesse en perte, la drogue, une certaine violence, le tout dans un contexte futuriste. La réunion de ces thèmes évoque irrésistiblement l'œuvre phare de Katsuhiro Otomo : Akira. L'histoire du manga, publié dès 1982 dans Young Magazine, se déroule dans un néo-Tokyo ultra violent. En secret, le gouvernement se livre à des expériences génétiques sur des enfants afin de les rendre plus puissants. Un jour, lors d'une course-poursuite à moto, un jeune délinquant manque d'écraser l'un de ces enfants. Emmené par l'armée, il va devenir lui aussi un cobaye doué de pouvoirs psychiques dévastateurs. Seulement, lorsqu'il échappera au contrôle des militaires, ces derniers feront tout pour le récupérer, ou le détruire. Bien que la base soit la même (le danger de la manipulation génétique, l'effondrement des structures familiales et sociales), le manga et l'animé sont sensiblement différents. Alors que le film dénonce principalement les politiciens véreux (un vieillard infirme manipule les terroristes pour justifier la répression militaire et se maintenir au pouvoir), le manga s'attaque également aux américains, que l'auteur accuse de s'allier aux hommes d'affaires japonais pour tenir le Japon sous leur coupe. Avec cynisme, il leur oppose de jeunes adolescents orphelins, des anti-héros, des laissés pour compte qui, de victimes, deviennent rapidement bourreaux lorsqu'ils décident de s'affronter mutuellement pour prendre le contrôle de cette ville malade.

Le manga et le film sont intimement liés : difficile de comprendre la version animée sans avoir lu au préalable l'histoire originale. Cependant, le support de l'animation explicite l'œuvre papier, donne la force de l'image à certains concepts. Pionnier pour l'introduction du cyberpunk dans les mangas et la japanimation, Akira est pourtant plus punk que cyber. En effet, il n'y a ni règne corporatiste ni réseau global d'informations à néo-Tokyo, et s'il y a des modifications (manipulations ?) corporelles, elles ne sont pas cybernétiques mais génétiques. Reste que l'œuvre est complémentaire d'autres mangas, comme Ghost in the shell, plus cyber que punk. Akira, érigé comme symbole du cyberpunk au Japon, occupe une place fondatrice dans l'animation japonaise.

AKIRA







Masanori Ota (Masamune Shirow est un nom de plume) est né le 23 novembre 1961 à Kobe. Durant sa jeunesse, il s'adonne à la peinture, en utilisant les montagnes autour de chez lui comme modèle, et, plus tard, suit une formation artistique à la faculté des beaux-arts d'Osaka. En 1983, encore étudiant, il dessine son premier manga, Black Magic, pour un fanzine. C'est ainsi qu'à 22 ans, il est repéré par la maison d'édition Seishinsha. En 1985, il sort son premier manga en tant que professionnel : Appleseed. Parallèlement, il finit ses études et réussit le concours pour être professeur. Il enseigne le dessin pendant cinq ans avant de démissionner, dégoûté par la rigidité du système et de l'enseignement. Il se consacre alors exclusivement au manga et à son art. Durant cette période, il réalise les 4 tomes d'Appleseed et développe l'univers de Dominion. En 1987, il participe à la réalisation de l'OAV Black Magic M-66, inspiré par son œuvre originale. La production se passant plutôt mal, il décide de ne plus s'impliquer dans la production d'animé. En 1990, il fournit aux fans d'Appleseed son Appleseed Databook (publié en France par Glénat sous la forme d'un volume 5), qui contient une histoire originale et surtout une mine d'informations sur l'univers d'Appleseed. En 1991, sort Orion, une histoire de fantasy mêlant technologie et magie. Cette réalisation est à part dans l'œuvre de Shirow qui dépeint généralement des univers plutôt cyberpunk. La même année sort Ghost in the shell, son œuvre la plus connue après Appleseed. De 1993 à 1997, il réalise la suite de Dominion : Dominion Conflict, dont l'univers a beaucoup évolué depuis la fin de la série originale. Il continue aussi Ghost in the shell avec la prépublication des premiers chapitres de la suite (qui seront plus tard, rassemblés dans le recueil Human-error processor). Jusque'en 2001, date de sortie de Man machine interface, il a travaillé sur les suites de Ghost in the shell, Appleseed et Dominion.

En parallèle à son travail de mangaka, Masamune Shirow réalise des illustrations et des designs pour de nombreux jeux vidéos, des romans, des posters books (souvent érotiques) ou, tous simplement, pour des recueils d'illustrations (il a plusieurs artbook à son actif et sort un calendrier tous les ans depuis 1996). Masamune Shirow est connu pour sa discrétion (aucune photo de lui ne circule car il ne veut pas être considéré pour autre chose que son œuvre), pour ses histoires aux ramifications complexes et pour son souci du détail excessif. En effet, toutes ses œuvres sont marquées par une frénésie de notes et de références scientifiques ou médicales précises (au bas de quasiment toutes les pages de Ghost in the shell, par exemple, ou remplissant un volume entier pour Appleseed). L'auteur couche ainsi très souvent ses réflexions en bas de pages, mais on les sent aussi souvent présentes derrière le discours de ses personnages. Il développe aussi certains thèmes (comme le terrorisme, la pollution, la politique ou encore les différences sociales) de façon récurrente.

MASAMUNE SHIROW

Dans le paysage visuel japonais, peu de mangas peuvent se vanter de proposer un univers et une histoire très proches de la philosophie cyberpunk originale. De ce point de vue, ghost in the shell, avec son univers riche et complexe et ses réflexions profondes, fait figure de référence.





L'histoire de GITS (passons directement à l'abréviation ^^) se déroule en 2029, au sein de l'état consortium japonais. La cybernétisation est devenue chose courante et humains, robots et cyborgs se côtoient naturellement. Parallèlement, les réseaux de communications se sont développés à outrance et les cyber-cerveaux sont devenus le nouveau standard. Grâce à eux, les humains peuvent être reliés au réseau via un système complexe à base de nano-machines. Ils peuvent ainsi accroître leur puissance de calcul en utilisant des calculateurs externes, stocker des infos-mémoires dans des espaces de stockage, être au courant de l'actualité en temps réel, être joignable à tout moment etc. Cependant, cette technologie laisse libre cours aux hackers qui manipulent la conscience des gens et leurs souvenirs comme bon leurs semblent.

C'est là qu'intervient la section 9 de la sécurité

publique, unité d'intervention et d'enquête liée au terrorisme virtuel, dont fait parti le major Motoko Kusanagi. Au fil de leurs enquêtes, les membres de la section 9 sont confrontés à des problèmes de hacking mais aussi de politique, intérieure ou étrangère, ainsi qu'à des cas de terrorisme à grande échelle.

C'est dans ce contexte, que le major va progressivement s'interroger sur son humanité et rencontrer une entité qui remettra en cause ses certitudes et son existence même en tant qu'individu.

Tous les éléments d'un univers cyberpunk "classique" sont donc présents dans GITS : puissances corporatistes, réseaux de communication, cyber-espace, hacking, réflexions sociales etc... Là où l'auteur se démarque, c'est dans sa façon d'aborder tous ces thèmes et dans son analyse prospective des données scientifiques actuelles.

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. "

Ghost in the shell présente une société dont l'économie est dictée par les corporations, d'énormes groupes financiers reposant, la plupart du temps, sur les avancées technologiques. De ce fait, nous assistons à un consumérisme appuyé : les corporations sortent constamment de nouveaux produits rendant très rapidement les anciens obsolètes, et poussent le citoyen à consommer afin de faire tourner l'économie encore et toujours (un peu comme notre société de consommation actuelle en somme). Afin d'accroître leur puissance financière, et par-là même leurs gains, nombre de ces corporations (pour ne pas dire toutes) n'hésitent pas à enfreindre les lois et à utiliser les politiques à leur avantage. Ainsi, pot de vins et privilèges sont monnaie courante afin de couvrir, entre autres, des infractions aux droits de l'homme.

Les moyens de faire du profit n'ont aucune limite et la section 9 est constamment confrontée aux exactions de dirigeants et de politiques corrompus par l'argent. Bien évidemment, aucune enquête n'échappe aux pressions politiques poussant à les étouffer afin d'éviter les scandales.

Dans la société du futur, tous les échelons de la hiérarchie sont corrompus et chacun essaie de ramener la couverture à lui : afin de s'enrichissent, les diplomates font des marchés aux limites de la légalité et utilisent leur influence pour s'en sortir (demande d'asile politique, extradition sous la protection de pays étrangers etc.) ; les ministères jouent à des jeux dangereux, cachant des informations décisives aux autres pour mieux les manipuler et évincer les parties gênantes; certains organismes officiels vont jusqu'à organiser des actes terroristes,

sous couvert d'une certaine justice, pour manipuler les corporations et les politiques de différents pays à leur avantage.

Tous ceci n'est pas sans conséquences sociales. Quant des enfants sont traités comme des esclaves pour rentabiliser la construction à la chaîne de filtres à eau et que des établissements officiels (comprendre: dont les actes et moyens sont approuvés par l'état) usent du lavage de cerveau pour "former" des personnes qui s'intégreront parfaitement dans la société de consommation et surtout dans le moule du travail, on est loin de la société égalitaire et démocratique. Les sans abris sont présent à chaque coin de rue, les robots abandonnés errent dans les ruelles sombres et les bidonvilles ne sont certainement pas loin.

Masamune Shirow nous dépeint, avant tout, une société froide et ultra technologique. Mais au détour des enquêtes de la section 9, il met l'accent sur des problèmes liés au consumérisme (avec une révolte des robots qui ne supportent plus d'être jeté au rebut dès l'arrivée d'un nouveau modèle), aux manipulations politiques, au trafic d'enfants (dans le but de donner un ghost à des robots de charme par duplication, entraînant, à terme, la mort de l'original ; ceci afin de fournir à certains clients des modèles plus humains) ou même en rapport au ramassage des ordures et à l'abandon des personnes âgées.



POLITIQUE FICTION

"Dans cette affaire, le sort de toute une nation et celui d'un seul individu ont été traités avec le même mépris."



MAMORU OSHII

Ghost in the shell a été adapté au cinéma en 1995 et en 2004 sous la forme de deux animés réalisés par Mamoru Oshii. Né au Japon en août 1951, ce dernier est attiré, très jeune, dans les salles obscures par son père et commence très tôt à enrichir sa culture audiovisuelle. A la fin des années 60 et durant les années 70, Oshii se rapproche de plus en plus de groupuscules révolutionnaires et finit par quitter sa famille lorsque ses parents le découvrent. Par la suite, il ne tirera jamais vraiment un trait sur cette période car "on n'a pas le droit moral d'oublier la violence d'un tel engagement", amenant, par-là même, à de nombreuses thématiques récurrentes dans ses œuvres encore à venir. Après avoir fini ses études aux Beaux-Arts, il fait différents petits boulots et réalise ses premiers films amateurs. Finalement, c'est en 1978 qu'il met le pied dans le monde de l'animation. Il travaille dans plusieurs studio et fait ses premières armes à la réalisation sur la série Lamu et ses films dérivés en 1982. Sa vision artistique particulière, à contre courant des attentes des spectateurs, le dessert (malgré des films visionnaires comme L'œuf de l'ange) et il ne connaît le succès que lors de la réalisation du premier film Patlabor. Pourtant, loin de se plier aux exigences des studios et des spectateurs, il persiste dans sa voie. Par la suite, il réalise Patlabor 2, scénarise Jin Roh (son œuvre la plus politiquement engagée) et réalise plusieurs autres métrages (plus ou moins expérimentaux) dont un live. Finalement, c'est en 1995 qu'il connaît la consécration avec son adaptation de Ghost in the shell.

A la fois proche et assez éloigné du manga original, le film met en scène l'univers, et l'histoire globale décrite par Masamune Shirow. S'attardant sur l'enquête au sujet du marionnettiste et compilant des événements de différents chapitres du manga, il présente une histoire incroyablement cohérente. Le film met de côté l'action au profit de passages contemplatifs et poétiques et traite essentiellement du rapport au virtuel, de ce qui définit l'humanité et la vie. Graphiquement magnifique, il instaure un nouveau standard dans le monde de l'animation et il marque durablement les mémoires. En 2001, Oshii réalise Avalon. Ce film live, graphiquement très travaillé, permet au réalisateur de pousser à son paroxysme la réflexion sur le virtuel et la réalité. Il acquiert alors une reconnaissance internationale.

En 2004 sort Innocence, la suite très attendu du film de 1995. Oshii surprend encore et offre une œuvre magnifique et pertinente. Reprenant l'aspect graphique d'Avalon (couleurs chaudes, ambrées), il illustre l'univers de Ghost in the shell de façon très personnelle et très éloignée de l'œuvre originale (l'aspect froid et ultra technologique fait place à un visuel plus retro et plus organique). Il reprend la base narrative d'un des chapitres du premier manga et y ajoute une grosse couche d'introspection et de réflexion faisant suite aux thématiques du premier film et à celles d'Avalon. Le personnage principal n'est plus le major (disparu à la fin du premier film) mais Batou. Nostalgique et mélancolique, il s'interroge à son tour sur son humanité et doit résoudre une série de meurtres perpétrés par des robots de charme. Oshii traite à nouveau, dans ce métrage, de la frontière entre réel et virtuel. Il pousse la réflexion sur la vie et l'humanité, avec ces "poupées" robotisées qui tiennent plus à leur vie et à leur intégrité que les humains. Finalement, elles ont des considérations plus humaines que leurs créateurs. Du point de vue de la réalisation et de la construction du récit, Oshii prend bien soin de rester dans des sentiers connus du spectateur afin que l'histoire de base (l'enquête puisse être suivie par tous. Cependant, tout l'intérêt du film se situe dans ces sentiers plus brumeux, dans lesquels on se perd en considérations métaphysiques diverses. Un film schizophrène en somme, d'une beauté plastique à coupé le souffle, qui laisse au spectateur le choix de se perdre au sein des émotions ou de rester dans la matérialité des faits.





En 2002, le studio Production I.G., déjà responsable du premier film *Ghost in the shell*, a réalisé un nouveau portage de l'univers du manga sous la forme d'une série TV animée. Reprenant le background visuel du film et l'agrémentant d'éléments tirés de l'œuvre originale, qui avait été mis de côté précédemment (notamment les fuchikomas qui deviennent les tachikomas), la série s'attache à retranscrire l'ambiance du manga.

L'animé se focalise donc sur les agissements de la section 9 et nous présente toute une gamme de personnages, absents ou secondaires dans le film, qui devront enquêter sur une série d'événements en rapport avec un hacker surnommé "le rieur". La série, alternant des épisodes cérébraux et d'autres plus orientés action, s'inscrit parfaitement dans l'univers du manga original. Visuellement, le character design a pris un coup de jeune et la série est résolument plus moderne que ses aînés. La réalisation est soignée et se trouve être un bon intermédiaire entre le côté contemplatif d'Oshii et l'action marquée de Shirow. Au final, la série souffre de quelques chutes de rythme et d'une qualité graphique irrégulière sur certains épisodes, mais s'avère être une réussite indéniable et une seconde saison, nommée 2nd GIG, est diffusée en 2005.

D'une qualité graphique supérieure à la précédente, cette saison se veut plus posée et réfléchi et s'oriente, très vite, sur des enjeux plus politiques. Moins ciblée action, elle s'attarde plus sur les manipulations politiques et sociales et sur les sujets gouvernementaux délicats (en particulier les problèmes d'immigration) que sur des questions purement technologiques. Résolument plus mature et engagée, elle comble toutes les faiblesses de la saison précédente et impose la série comme incontournable.

La série s'est vue offrir un dernier épisode sous la forme d'un film de deux heures intitulé *Solid State Society* et reprenant nombre d'éléments des deux films d'Oshii. Au final, l'équipe a réussi à se réapproprié la mythologie GITS (la série ne s'inscrivant ni dans la continuité du manga ni dans celle des films) et à offrir un animé efficace et réussi, qui comblera autant les fans de la première heure que les néophytes.

STAND ALONE COMPLEX

Au-delà des thématiques politiques et sociales, l'auteur développe aussi des réflexions directement liées à l'univers cyber et aux technologies utilisées dans GITS.

Comme nous l'avons déjà vu, le concept de cyber-cerveaux implique le hacking de cerveau via cerveau-plongeon et donc la manipulation d'autrui à distance. Ainsi, durant plusieurs enquêtes, les membres de la section 9 sont confrontés à des individus ayant perdu leur libre arbitre et utilisés comme des poupées par des hackers. D'ailleurs, le major ne se prive pas d'en faire autant dès que l'occasion l'impose afin de maîtriser un agresseur, de contenir une menace ou pour accéder plus facilement à certaines informations (il lui arrive même de s'y "amuser"

avec ses propres collègues). Il arrive aussi qu'un cyber-cerveau soit devenu défectueux suite à l'infiltration d'un virus, provoquant une attitude anormale et dangereuse, ou que des faux souvenirs et de fausses "expériences de vie" soient implantés afin d'inciter les personnes à certains actes ou certaines réactions.

Shirow aborde aussi des thèmes plus philosophiques comme la définition de l'individualité avec les fuchikomas : Le fonctionnement de ces robots de soutien leur permet d'être pilotés par les membres de la section 9 ou d'être des unités individuelles pilotées par une I.A. (intelligence artificielle) selon le cas. Leur particularité tient du fait qu'ils détiennent une I.A. commune. Ainsi, ils partagent leur expérience, leurs connaissances et leur mémoire. Malgré cela, ils développent tout de même une sorte d'individualité et de personnalité propre à chacun.



GHOST - HACKING ET CONSCIENCE

"Les robots ne sourient pas parce qu'ils en ont envie mais parce qu'ils sont programmés pour cela. Un peu comme les humains récemment..."

Cependant, l'auteur amène la plupart des réflexions philosophiques en introduisant le concept de ghost.

On appelle ghost ce qui définit l'existence, la conscience des êtres vivants (et pas seulement des humains). Le concept occidental le plus proche est celui de l'esprit, de l'âme. Dans GITS, c'est ce qui permet aux cyborg intégral de se considérer comme individu à part entière, comme être encore humain.

Mais un humain fortement cybernétisé est-il plus humain qu'un robot façonné à l'image humaine ? La présence d'un ghost suffit-il à faire une distinction ? Après tout, la technologie permet d'implanter un ghost, artificiel ou dupliqué, dans une machine et, comme le dit Batou, "même les poupées semblent avoir une espèce de ghost". Telles sont les questions que se pose le major Kusanagi. Personnage féminin central de l'œuvre, elle n'a de cesse de s'interroger sur son humanité, elle dont l'existence est entièrement vouée à la section 9 (même son corps cybernétique ne lui appartient pas). Finalement, n'est-il pas possible qu'elle ne soit qu'un robot auquel on a implanté une conscience de soi et des souvenirs ?

Toutes ses croyances et ses questionnements vont être chamboulés lors de sa rencontre avec "le marionnettiste", aussi appelé "projet 2501".

Cette I.A., créée par des scientifiques gouvernementaux afin de contrôler l'information et d'exécuter leurs basses besognes, prend conscience de soi et devient, par la même, "une forme de vie spontanée issue d'une mer d'informations". Cependant, selon ses propres dires, il n'est pas complet car un simple virus peut le détruire. Il entre alors en

contact avec le major afin de fusionner avec elle. Il atteindra alors un niveau de conscience supérieur, et au statut d'être vivant, par l'accès à la mortalité et à la diversité.

Avec GITS, Masamune Shirow mêle avec aisance philosophie bouddhiste et taoïste de la vie et fonctionnement technologique, informatique et organique, amenant à une réflexion riche et profonde sur la vie et ce qui définit, matériellement et théologiquement, une forme de vie.

Les nombreuses thématiques abordées, la richesse quasi-encyclopédique des renseignements apportés par l'auteur (il fait souvent référence à des études et des recherches scientifiques existantes et il n'hésite pas à citer ses références et à faire part au lecteur de ses réflexions), l'univers dépeint, fouillé et réaliste, ainsi que la façon dont tout ça est abordé (Shirow utilise, par exemple, le jargon informatique (hacking, barrière offensive/défensive, virus etc...) appliqué à des événements plus "organiques") ont fait de Ghost in the Shell une œuvre culte et une référence du cyberpunk dans le monde entier.





MAN MACHINE INTERFACE

Après la publication de Ghost in the shell en album, Masamune Shirow pré-publie de nouveaux chapitres, se déroulant après les événements du premier livre et s'attardant davantage sur la section 9 et ses membres. En 1998, alors que tous s'attendaient à la sortie en volume relié de GITS 2, en croyant y trouver les chapitres déjà pré-publiés, c'est un tout autre manga qui verra finalement le jour.

Man machine interface se déroule 4 ans après les événements de la première série et la fusion du major Kusanagi avec l'entité électronique appelée "le Marionnettiste". Le personnage principal, Motoko Aramaki, est un cyborg hyper avancé, responsable de la sécurité anti-terroriste pour la compagnie multinationale Poséidon Industrial. Aidée par de nombreuses I.A. de soutien et capable d'investir de nombreux corps prothétiques, appelés Decots, sa capacité d'intervention dans le monde et sur le réseau est très importante. Elle a franchi un nouveau seuil entre réel et virtuel, son existence se situe, entre unicité organique et pluralité cybernétique, au milieu des flots d'informations, traitant et manipulant les données par centaines le plus naturellement du monde. La frontière entre réalité et virtuel, entre réseau et monde réel n'a jamais été aussi mince pour un seul esprit.

Le lecteur suit le parcours et les enquêtes de ce personnage sur une seule journée, et, très rapidement, se trouve perdu dans ce flot continu de données. Car Shirow ne se contente pas de broser le personnage en offrant au lecteur le recul nécessaire, il lui fait vivre l'expérience de la connexion permanente à la matrice, il lui offre son univers vu par les yeux de son personnage. Et force est de constater que l'expérience est difficilement digérable.

Le surplus d'information noie le lecteur dans la somme de détails et il devient très difficile d'avoir une vision globale de l'histoire et de ses ramifications. Ajouter à cela, Shirow intègre à un univers déjà très chargé, des considérations paranormales et mystiques (avec l'apparition du Bureau japonais des Forces Spirituelles et de l'enquêtrice médium Tamai Tamaki), sans donner au lecteur la moindre clé de compréhension quant à l'intervention de ces éléments, précédemment inexistant dans l'œuvre originale.

Man machine interface est donc une œuvre offrant une expérience inattendue et déstabilisante (d'autant plus que rien ne situe clairement les événements de MMI par rapport à l'œuvre originale: s'agit-il de la même Motoko ou est-ce une énième copie ou encore un des rejetons issus de la fusion des deux entités ?). Reste que Shirow parvient à faire appréhender au lecteur la densité d'une vie baignant dans une mer d'informations.

2003 voit apparaître sur les étagères un recueil, intitulé Ghost in the shell 1.5 - Human-error processor, compilant les chapitres pré-publiés des années plus tôt. Ici, le style graphique et la ligne scénaristique sont dans la veine du premier GITS et présente le quotidien des membres de la section 9 après le départ du major. Il est d'ailleurs à signaler que, bien qu'apparaissant au détour des chapitres, Motoko n'est clairement pas au centre des événements, et le lecteur espérant trouver le chaînon manquant avec MMI en aura pour ses frais.

Malgré son aspect "collage" tardif, GITS 1.5 présente une réelle continuité et offre au lecteur une histoire complète et bouclée, qui reste dans la voie ouverte par le premier GITS.



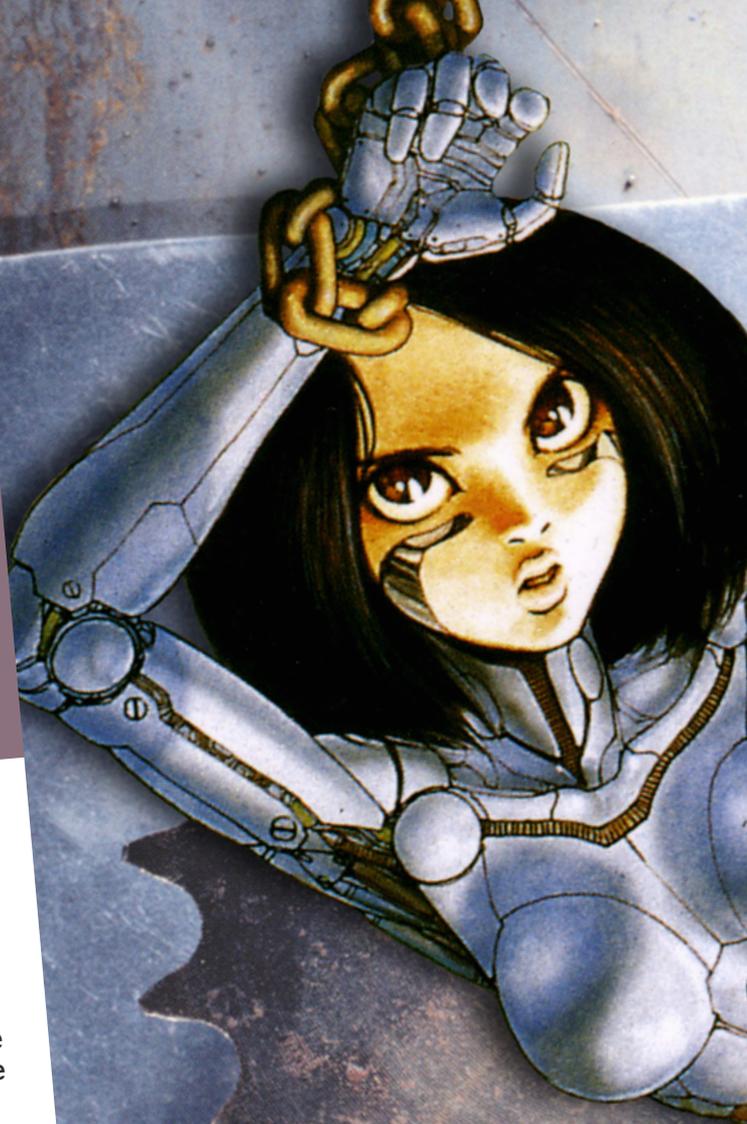


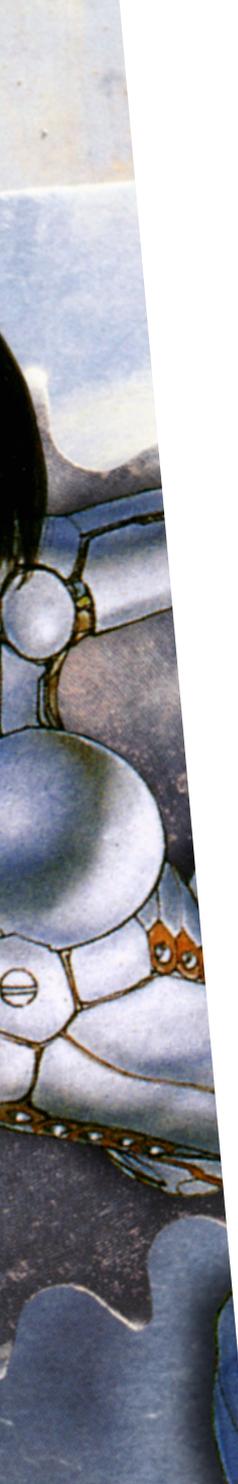
Né le 20 mars 1967 à Tokyo, il a grandi dans la petite ville portuaire de Chiba. Dès son enfance, il s'intéresse au dessin et se passionne pour les monstres. Il développe aussi une certaine gêne par rapport aux êtres humains et commence à imaginer des histoires violentes où l'homme n'a pas sa place. Au lycée, il perfectionne ses techniques et apprend énormément des nouvelles technologies. En 84, alors qu'il n'a que 17 ans, il gagne le premier prix d'un concours organisé par Shonen Sunday. Il est sacré meilleur dessinateur débutant avec une de ses nouvelles et reçoit le prix des jeunes dessinateurs de Shogakukan. Il attendra cependant quelques années avant de réellement débiter une carrière de mangaka et poursuivra ses études d'art. En 1988, il est contacté par Shogakukan et ses premières œuvres sont publiées dans les magazines de la Shogakukan et de Kadokama. On y découvre les thèmes qui deviendront récurrents dans son travail futur : la peur de l'inconnu, l'humanité de la machine, le futur et tout ce qu'il promet de néfaste. Il impose sa vision noire des choses ainsi que des personnages à la psychologie très développée dans des mangas tel que Kaiyosei et Dai Dai Machine. On y découvre aussi plusieurs détails ainsi que des thématiques qui prendront forme par la suite dans Gunnm.

Après plusieurs œuvres diverses, il s'attaque, en 1991, à ce qui sera l'œuvre de sa vie. Il reprend une histoire à peine crayonnée, baptisée à l'époque Rainmaker, qu'il prévoit en 2 volumes. A force de retravailler la quête de son personnage principal, il décide de renommer son manga Gunnm (prononcer gan mu ou gun'nm, le kanji "gan" est une homophonie volontaire avec le mot anglais "gun", et celui de "mu" signifie "rêve"). Publié dans le très reconnu Ultra Jump, Kishiro va développer une histoire bien trop importante pour tenir en 2 volumes et la série s'imposera finalement en 9. Elle prendra fin en 1997. Après avoir réalisé quelques nouvelles se déroulant dans le même univers, Kishiro débute une nouvelle série en 1998. Il s'agit de Aqua Knight Tankobon, une série bien moins noire que Gunnm, plus typée comics héroïc-fantasy. Il annonce aussi aux fans de Gunnm, qu'il donnera une suite à la série. Gunnm Last Order apparaîtra sur le marché japonais en 2001. La série est toujours en cours après 10 tomes parus à ce jour.

YUKITO KISHIRO

Il est des œuvres qui marquent une époque et sa génération. Des œuvres dont le nom est connu sans avoir besoin d'être lu. Gunnm fait parti de ces œuvres. Son univers et la psychologie de ses personnages en ont fait une œuvre culte. Une œuvre en phase avec son temps.





L'histoire de Gunnm prend place dans un monde divisé en deux.

A la surface, Kuzutetsu, "la décharge". La population en est majoritairement cyborg, la violence y est omniprésente et, non seulement personne n'a souvenir de comment on en est arrivé là, mais, surtout, tout le monde s'en fout. Chacun tente d'y survivre comme il peut. Ceci justifiant la cybernétisation armée de la majorité des habitants. Dans un but défensif dirons-nous. Seul le cerveau subsiste, comme la dernière part d'humanité, et un foie ou une colonne vertébrale atteignent des sommets au marché noir.

Au-dessus, Zalem, la ville lumière, siège d'une société prétendument parfaite. Elle fait rêver beaucoup d'habitants de Kuzutetsu tant elle semble pure, immaculée, et surtout, inaccessible.

Seul lien entre les deux : d'énormes tubulures métalliques reliant Zalem aux usines qui entourent Kuzutetsu. Le bruit que produisent ces tubes fait parti du paysage. Il rappelle aussi à chacun qu'il ne possède aucune liberté, qu'il n'est qu'un esclave. Car ne vous y trompez pas, Kuzutetsu n'est pas surnommé la décharge pour rien. Et c'est bien parce que la ville a été construite autour du monticule de déchets produits et rejetés par Zalem, qu'elle a obtenue cette appellation.

Kuzutetsu est le vide-ordures de Zalem. Et tout est fait pour le rappeler à ses habitants. Leur seul rêve possible : monter la haut et refaire leur vie. Le seul moyen d'y parvenir : travailler pour les usines qui fournissent Zalem en nourriture et en énergie, et économiser assez pour se payer le voyage.

Quelqu'un y est-il déjà parvenu ? Ne rêvez donc pas. Personne ne monte sur Zalem et les lois interdisant tout appareil volant ainsi que le système de sécurité des tubulures (des anneaux découpant en tranche tout ce qui a l'audace d'y monter) sont bien là pour vous le faire savoir.

C'est dans ce contexte qu'Ido Daisuke, un cybrenéticien, découvre les restes d'une femme cyborg parmi les déchets de Zalem. Il décide de la réparer et d'essayer de lui redonner vie. Ainsi (re)naît Gally. Elle n'a plus aucun souvenir et c'est en toute innocence qu'elle va apprendre la vie au sein de la décharge.

C'est à travers son regard et ses expériences que le lecteur découvre son univers. Et ce n'est que trop rapidement que Gally perd son innocence en découvrant les activités nocturnes de son "père". Il tue froidement des cyborg tous les soirs. Il est payé par les usines pour éliminer ainsi les êtres qui ont enfreint leurs lois.

C'est à cette occasion que Gally se découvre des aptitudes peu ordinaires. Bien que n'en ayant aucune conscience ni aucun souvenir, elle maîtrise parfaitement un art martial disparu depuis des siècles. Elle a des instincts de machines à tuer et elle compte bien s'en servir en devenant à son tour un hunter warrior, un chasseur de prime.

Durant 9 tomes (6 en grand format), Gally va grandir, mûrir, découvrir les joies et les peines de la vie. Elle va aussi essayer de comprendre ses origines. Mais plus que tout, elle va apprendre à être elle-même, à prendre ses propres décisions et à les assumer.

Sous ces dehors très classiques, Yukito Kishiro nous dépeint un univers complexe, n'hésitant pas à expliquer plus avant le fonctionnement social et politique de son univers entre deux chapitres.

Il aborde aussi un grand nombre de thèmes, aussi variés que bien sentis.



FUTUR DÉCADENT

Bienvenue dans la post apocalypse où les rebuts de l'humanité ont leur place.

Bienvenue à Kuzutetsu. Bienvenue dans La Décharge.

La première chose qui frappe dans Gunnm (sans mauvais jeu de mot) est la violence. Elle est omniprésente et les habitants de Kuzutetsu baignent littéralement dedans. Des crimes se déroulent à chaque coin de rue et les actes des hunters warriors, qu'ils justifient au nom de la justice, ne sont pas moins sanglants.

Toute cette violence et cette rage sont dû à la frustration et au sentiment d'esclavage provoqué par Zalem. Des jeux populaires, violents et mortels, sont présents dans la décharge pour détourner les yeux de la population, contenir cette rage et éviter des actes de rébellions à son encontre, mais cela n'aide pas à enrayer la violence urbaine.

La plupart des "méchants" de l'histoire ne sont pas foncièrement mauvais mais le contexte et leurs expériences personnelles les a amenées à être particulièrement violents et

meurtriers. En témoigne Makaku, le premier adversaire de Gally. Rejeté, encore bébé, par les habitants de Kuzutetsu jusque dans les égouts, il a grandi parmi les immondices et s'est vu blessé et meurtri à de nombreuses occasions durant son enfance. Sa déchéance physique lui a imposé une cybernétisation poussée (seul son visage et son cerveau subsistent, son corps devenant celui d'un gros vers robotique) qui le fait horriblement souffrir (tant physiquement que mentalement). Il se voit obligé de tuer afin d'obtenir l'endorphine des cerveaux de ses victimes et d'atténuer sa douleur. Sa violence devient un exutoire pour dépasser cette douleur.

Toute cette violence est donc en lien direct avec une réflexion sociale très présente dans l'œuvre.

Ashman est un one-shot réalisé par Kishiro en 1997. L'histoire prend place dans le milieu du Motorball plusieurs années avant la découverte de Gally par Ido. On y découvre l'évolution d'un coureur prometteur, Snev, qui, manipulé par son écurie, se voit relégué au rang de loser crashiste. Kishiro surprend avec cette œuvre tirée de l'univers de Gunnm. Il y utilise un ton résolument intimiste, se penchant davantage sur la psychologie du héros, ses délires et ses angoisses, que sur l'action. De plus, il fait usage d'un traitement graphique très éloigné de celui qu'il utilise sur Gunnm. Il s'inspire ainsi du graphisme de Frank Miller et rend un visuel tout en clair-obscur très contrasté et sans aucune utilisation des trames. Ce one-shot est un véritable petit bijou qui lie à merveille le fond et la forme.



ASHMAN

RICHESSSE, THÉMATIQUE

Violence, asservissement et avilissement, voilà ce qui fait la vie au sein de La Décharge. Mais il y a aussi un ange. Le numéro 99. On l'appelle l'ange de la mort.

Comme décrit plus haut, l'univers dépeint par Kishiro est absolument inégale et injuste, Zalem représentant littéralement les riches et les puissants, et les habitants de Kuzutetsu, les pauvres. Ainsi, Zalem à tout pouvoir sur la décharge. Les décisions concernant l'avenir de la population lui sont entièrement dévolues et seuls ses intérêts comptent.

Ainsi, les habitants de la décharge doivent travailler pour fournir toutes les ressources à Zalem via les usines. Clairement, Zalem dépend des surfaciens, mais ceux-ci ne sont pas pour autant traités autrement que comme de la merde. Tout moyen étant bon pour leur faire craindre le pire en cas de désobéissance (qui a parlé d'esclavage ?). Une illustration en est le programme tuned : sous couvert de faire respecter une certaine justice, des agents armés sont mis en place pour contrôler, par la peur, la population de la surface.

Le pire étant que les habitants de la décharge sont traités ainsi depuis si longtemps qu'ils en deviennent apathiques. Ils sont tellement habitués à leur condition de sous-merdes dont les puissants se foutent, qu'ils sont incapables de se prendre en charge et de réagir. Ainsi, lorsque Zapan détruit consciencieusement leurs maisons et ce qu'ils ont de plus cher, ils préfèrent désigner un bouc émissaire plutôt que de se mobiliser et de régler le problème ensemble. Car, d'après eux, c'est à celui qui est, soi-disant, responsable, de résoudre le problème.

Yorg et les hommes ampoules sont une autre illustration de l'esclavage et de l'apathie. Ces

hommes choisissent volontairement (?) de devenir des objets, des outils. Il ne subsiste d'eux que la tête et le cerveau posés sur un gros culot d'ampoule, ceci permettant à leur maître de les relier aux corps armés de son choix. Ainsi, lorsqu'ils sont laissés seuls dans un container, à l'état d'ampoules éteintes, ils ne savent que pleurer sur leur sort, faibles et impuissants, mais lorsqu'on les met dans un corps, ils se croient invincibles et surprenants et deviennent violents.



Gunnm a subi plusieurs adaptations depuis sa création : Une série d'OAV a été produite en 1992, alors que le manga n'était pas encore terminé. Celle-ci a été lancée devant le succès de la série et une équipe composée de grands noms de l'industrie de l'animation japonaise a été réunie. Hiroshi Fukutomi, l'homme à qui l'on doit le succès de Highschool Kimengumi (mais si, vous connaissez : le collège fou fou fou !!) à la réalisation, Kaoru Wada (Ninja Scroll) à la musique, Akinori Endo (Five Star Stories), au scénario, Nobuteru Yuuki (Escaflowne, Lodoss) au character design, et, enfin, Rintaro (Métropolis) pour superviser, n'ont malheureusement pas réussi à faire des deux OAVs un produit indispensable aux fans. Bien au contraire, le résultat est des plus décevant et donne une bien piètre opinion de l'œuvre originale.

La série a aussi connu une adaptation vidéo-ludique sur Playstation 1 en 1998. Elle a d'ailleurs bénéficiée la première d'éléments scénaristiques faisant suite à la série originale et qui furent repris ensuite dans Last Order. Malheureusement, la mauvaise qualité technique du jeu l'a fait passer totalement inaperçu et rendu insignifiant. Le dernier point intéressant à signaler quant aux adaptations est un projet que James Cameron (Terminator, Titanic) a lancé, il y a quelques années. Il s'agirait d'une adaptation "live" de la série avec une Gally en full 3D du niveau du film Final Fantasy. La sortie du film était prévue au départ pour 2007. Cependant, l'aboutissement du projet est devenu plus qu'incertain, le réalisateur étant passé à un autre projet. Aucune nouvelle sérieuse quant à ce projet n'est diffusée depuis 2004.

ADAPTATIONS





Finalement, seulement peu de personnes cherchent, de leur propre initiative, à faire face à l'hégémonie de Zalem. Den en est l'illustration la plus aboutie. Issus de la personnalité fragmentée de Kaos, il n'est qu'un esprit dans un corps vide. Il n'a pas vraiment d'existence propre. Aussi, va-t-il chercher à s'imposer dans l'Histoire et à se découvrir à travers les autres en tant que personne à part entière. Il décide de détruire Zalem qui représente tout ce qu'il n'est pas et ne pourra jamais avoir, tout ce qui lui paraît aussi injuste que son état de demi-personne. Pour ça, il ira jusqu'à se créer une véritable armée et à se sacrifier, en vain, pour sa cause, sur les paroles de Carmina Burana (symbolique particulièrement forte s'il en est).

Kishiro nous livre donc, avec Gunnm, sa vision, particulièrement cynique, d'une société inégalitaire et de l'asservissement politique et social. Cependant, il y a une note d'optimisme dans ce tableau cinglant. Gally y représente la prise de conscience.

Tout au long de l'histoire elle évolue et grandit, marquée par des actes et paroles sur lesquels elle n'a pas de prise. Dans la première partie de sa vie, elle découvre l'amour paternel avec le personnage d'Ido. Ceci lié à la reconnaissance, le refus de l'autorité et la culpabilité. Puis elle rencontre Makaku, qui la met face à la réalité et à sa violence. Yugo, son premier amour adolescent et naïf, lui apprend la douceur mais aussi la souffrance. Il lui montre également le poids d'un rêve.

Elle rencontre ensuite Jashugan, le champion de motorball, qui lui enseigne la sagesse, le contrôle et la réalisation de soi à travers des conflits libérateurs. Durant cette seconde période, elle apprend aussi à faire confiance aux autres et à travailler en groupe.

Puis vient une période intermédiaire, où elle découvre le sens du sacrifice pour mettre fin à la folie destructrice de Zapan.

Lors de la troisième partie de sa vie, elle fait tout d'abord la connaissance de Fogia, avec qui elle découvre l'amour épanouissant et serein en osmose avec son alter ego. Grâce à lui, elle retrouve également un sens à sa vie. Enfin, Den/Kaos lui fait prendre conscience de la duplicité et lui montre le sacrifice au nom d'une cause et d'un rêve.

On peut dire que le chemin de la maturité est particulièrement difficile, cependant Kishiro nous montre, par-là même, que, malgré un environnement particulièrement cruel et difficile, il est possible de se réaliser et de s'épanouir. Il nous montre aussi que nous restons maîtres de nos choix, qu'il faut de la force pour faire face mais qu'elle ne demande qu'à être exercée et employée.

Kishiro ne s'arrête pas là et aborde bien d'autres thématiques.

Il parle notamment du thème de la folie, destructrice à travers le personnage de Zapan, ainsi qu'avec les habitants de Zalem confrontés au secret de leur existence. Il le traite aussi à travers le personnage de Destiny Nova, le savant fou. Il aborde également l'engouement fanatique pour les stars (de sports extrêmes ici) ainsi que le rapport

au corps (avec notamment la citation : "l'âme n'est qu'un jouet pour le corps" de Nietzsche et l'analogie changement de corps/maturité physique pour Gally). Il amène aussi une réflexion sur ce qui fait l'humain : les habitants de Kuzutetsu, avec leurs corps artificiels pourvus d'organes tel que le cerveau, sont plus humains dans leurs réactions et leur façon de penser que les habitants de Zalem, prétendument entièrement humains mais, en fait, pourvu d'un corps entièrement organique avec une puce à la place du cerveau.

Les pistes de réflexion ne manquent pas dans Gunnm, et c'est ce qui en fait toute sa richesse. Mais son statut d'œuvre culte ne tient pas seulement à cela.



une ŒUVRE CULTE

Vous en entendrez encore parler,
foi de cerveau électronique et de
punk attitude.

En effet, ce qui fait l'attrait de Gunnm, c'est avant tout son univers, riche et complexe. Bien que sombre et pessimiste celui-ci est attrayant car cohérent. Kishiro a bien penser son univers et tout se répond parfaitement. Les éléments de l'environnement ne sont jamais gratuits et sont toujours justifiés par l'histoire. A ce niveau, on peut dire que Kishiro a réalisé un travail digne de celui de Tolkien ou de Lucas.

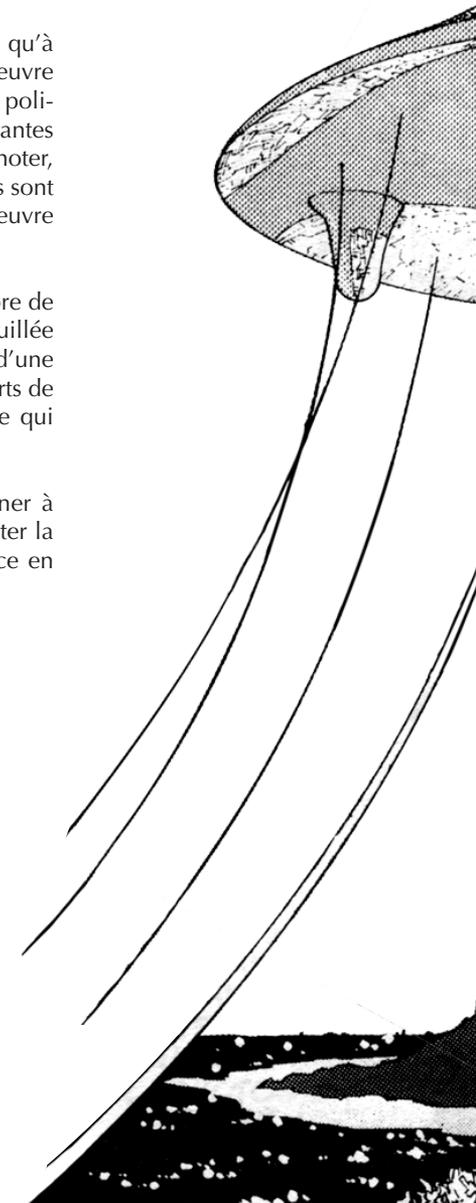
De plus, il a truffé le manga de clin d'œil et de références. Parmi celles-ci nous pouvons notamment citer la filiation entre le motorball et le film Rollerball (1975), le clin d'œil à Highlander avec le slogan de Jashugan ("Il ne peut en rester qu'un") ou encore l'apparition de Robby le robot de La Planète Interdite dans l'atelier d'Ido. Il est aussi fait beaucoup de références au Hard Rock, avec l'apparition, entre autres, de la mascotte d'Iron Maiden dans le Kansas bar ou l'utilisation des logos de différents groupes lors des courses de motorball.

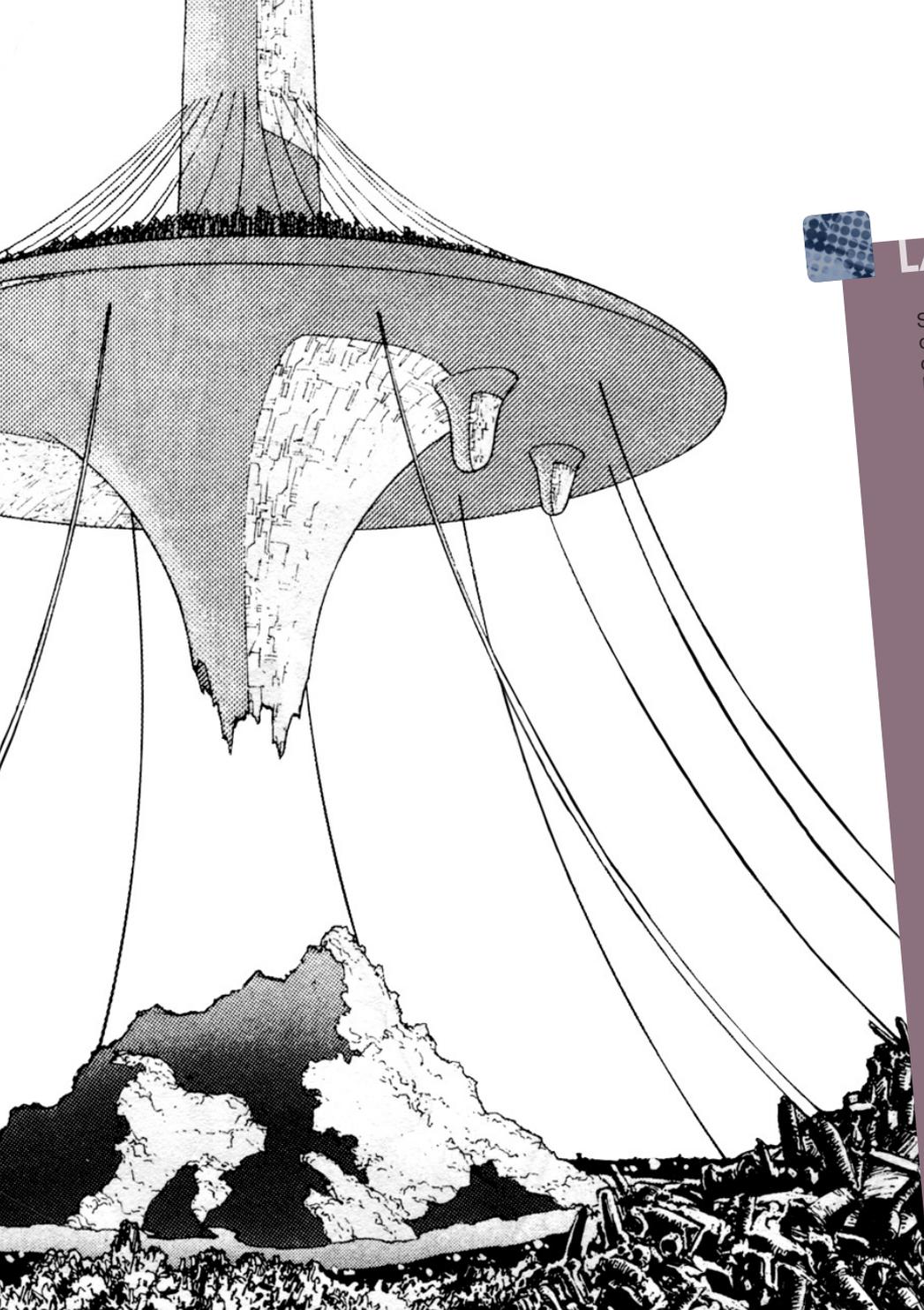
On peut même remarquer des références bibliques (Zalem et sa jumelle Jeru -> Jérusalem).

Parmi les attraits, il faut aussi signaler qu'à l'époque à laquelle est paru cette œuvre (début 90), les réflexions sociales et politiques abordées par Kishiro étaient courantes et que le public y était sensible. Il est à noter, d'ailleurs, que ces mêmes thématiques sont toujours d'actualité, empêchant l'œuvre de vieillir.

Enfin, le fait d'aborder un grand nombre de thématiques complexes de manière fouillée et en particulier le développement d'une parabole sur l'apprentissage et les heurts de la vie en fait une œuvre intemporelle qui trouvera toujours son public.

Tous ces points ont contribué à donner à Gunnm le statut d'œuvre culte et à citer la série au côté d'Akira comme référence en matière de manga.





LAST ORDER

Suite à la fin de la série Gunnm, Ultra Jump avait publié en 1998 un recueil de nouvelles inédites baptisé Gunnm Gaiden, ainsi qu'un roman éponyme, contenant des informations supplémentaires sur l'univers créé par Kishiro. Mais, la suite que les fans attendaient tant n'est apparue qu'en 2001.

Last Order débute 3 chapitres avant la fin de Gunnm et jette aux oubliettes cette fin qui, selon la rumeur, ne correspondait pas aux désirs de l'auteur. L'histoire débute dans la continuité et prend place sur Zalem, en pleine guerre intestine, peu de temps après que Desty Nova ait révélé le secret à ses habitants. Si les deux premiers tomes sont très classiques et sont quitte Zalem pour Jeru que les choses deviennent vraiment intéressantes. Et c'est là que Kishiro surprend tout le monde. Au lieu de se reposer sur ses acquis, il approfondit et élargit l'univers de Gunnm. Celui-ci passe d'univers purement cyberpunk à celui de space opéra. Car l'avenir, mais surtout le passé et les origines, de Gally sont dans les étoiles.

Le but de Kishiro est très clair : donner toutes les clés et une explication claire et précise sur les origines de son héroïne. Pour cela, il prend en quelque sorte un nouveau départ et développe, dès le tome 3, un background politique dont on devine qu'il sera très important pour l'histoire. Ainsi Kishiro, s'il continue d'aborder certains thèmes issus de Gunnm (tel que la maturité du personnage principal et le rapport au corps), part surtout dans de nouvelles directions (avec notamment le thème des enfants soldats ou de la confrontation des identités passé/présent) et s'affranchit assez rapidement de l'attachement à la série originale, dans la forme et le propos. Ce changement assez brusque est très déroutant. Mais la différence de ton, (tout aussi violent mais finalement moins sombre) et de style (ici plus proche d'un shonen, surtout avec le tournoi ZOT) permet à Kishiro de se renouveler et, sans nul doute, d'acquiescer de nouveaux lecteurs.

La série prend alors une sorte de rythme de croisière, intéressant et plaisant mais avec peu de surprise. Cependant, l'auteur a de la ressource et étonne encore tout le monde, au tome 8, avec un flash-back impressionnant dont un vampire, personnage secondaire depuis quelques tomes, devient le personnage principal. Un changement radical qui ravit par sa prise de risque, surtout au vu de l'intérêt que suscite cette partie de l'histoire, tout simplement passionnante.

Finalement, cette nouvelle série, qui semble au premier abord moins profonde, détient ses attraits propres et se laisse lire sans déplaisir. Kishiro a bien opéré et tient tous ses lecteurs, curieux de voir où il va les emmener, pendu à sa plume. Gageons qu'il nous amènera loin et, surtout, là où l'on s'y attend le moins.





Dans sa jeunesse, bien que vivant à Fukushima, région à deux heures de train de Tokyo à mi-chemin entre ville et campagne, Tsutomu Nihei est d'abord passionné par l'architecture. Il entame très tôt des études dans ce domaine et, son diplôme en poche, part s'installer à New York, pour construire des locaux d'entreprises. Durant cette période, il développe son intérêt pour le dessin et, quelques années plus tard, décide de revenir au Japon pour devenir mangaka.

Il parvient alors à entrer dans l'équipe de l'Afternoon Monthly (appartenant à la Kôdansha). Sa première mission consiste à assister Takahashi Tsutomu. Auteur d'une œuvre riche et très originale (avec des mangas tels que Jiraishin, Alive et Sky high), cet artiste est connu pour ses univers souvent sombres, pauvres en dialogues et fascinants à chaque nouvelle page.

Fortement influencé par cet auteur, le cinéma d'horreur et la bande dessinée européenne, Nihei va progressivement voler de ses propres ailes.

En 1995, il sort lauréat du concours saisonnier des jeunes auteurs organisé par l'éditeur Kôdansha dans son mensuel "Afternoon" (Jirô Taniguchi est alors président du jury).

Dés 1997, il entame la réalisation de son premier manga: Blame ! et développe un peu plus son univers en 2001 dans Noise.

Depuis la fin de sa série phare, Nihei a réalisé un one-shot autour du personnage des X-men, Wolverine (dans Snikt !) et a commencé plusieurs nouvelles séries comme Abara et Digimortal. Dans ces œuvres, il peine à se renouveler et propose un univers très proche de celui de Blame !

Devant le peu de succès de ses derniers mangas, Nihei enchaîne les projets sans en venir à bout. Reste que depuis quelques années, il annonce vouloir donner une suite à la série qui l'a fait connaître. L'avenir nous dira ce qu'il nous réserve.

TSUTOMU NIHEI



La vie réserve parfois des surprises. Au milieu du flot de mangas produit au Japon, souvent formatés pour le public, des petits bijoux éclosent parfois. A contre courant de toutes les attentes, Blame !, ovni à l'univers hermétique faisant preuve d'une personnalité incroyable, est de ceux-là.





Blame ! présente un univers claustrophobique, où la ville, gigantesque, a recouvert toute la surface de la Terre et va bien au-delà de l'imaginable.

La nature a disparu, ne subsiste qu'un immense décor urbain, sans fin, bouchant l'horizon et emplissant le ciel de béton à perte de vue. Les constructeurs, immenses robots programmés pour étendre la ville encore et toujours, ne s'arrêtent jamais. Cela fait maintenant des siècles que l'humanité a succombée à une épidémie venant de l'espace et plus personne ne peut les stopper.

La ville s'étend sur des milliers et des milliers de niveaux, rendant la surface totalement inaccessible. Les rares humains encore vivants ont muté et ont tout oublié des anciennes civilisations. Incapables d'utiliser les anciennes technologies ni même de lire quoique ce soit de cette époque, ils vivent reclus aux confins des niveaux de la cité, survivant tant bien que mal dans ce monde qui les a rejetés.

La faune sauvage a fait place à de nouveaux prédateurs : les silicates. Êtres humains dont l'organisme a été modifié, atrophié, à partir d'atomes de silicium, ils vivent du chaos

provoqué par l'épidémie sur le réseau et entretiennent ce chaos en éliminant les humains qu'ils rencontrent.

Mais les humains/mutants craignent surtout les sauvegardes. Ces cyborgs de combat sont programmés pour éliminer tous les êtres vivants qui ne possèdent pas de terminaux génétiques leurs permettant de se connecter à la résosphère, protégée par le bureau gouvernemental. La survie et la guerre perpétuelle font donc la vie au sein de ce monde apocalyptique.

C'est dans ce contexte que Killy écume les niveaux à la recherche d'un terminal génétique ayant survécu à la contamination générale, afin de mettre fin au chaos du réseau. Lors de ses errances il va rencontrer Shibo, une scientifique, qui va l'accompagner dans sa quête. Ensemble, ils vont combattre les silicates et les sauvegardes et tenter de sauver les êtres vivants qu'ils rencontreront. Mais ce n'est qu'après un voyage de plusieurs milliers de niveaux, alors qu'ils se rapprochent de la surface, qu'ils vont être entraînés dans une série d'évènements qui pourraient changer à nouveau la face du monde.

La quête de Killy et Shibo va distiller les réflexions, les angoisses et les obsessions de son auteur durant 10 tomes, mais les clés de son univers et les tenants et aboutissants de l'histoire ne seront pas simples à décryptés.

MAYBE ON EARTH MAYBE ON THE FUTURE

Tout se ressemble ici, où sommes-nous ? La Terre ?
Peut-être... Mais quand ?

L'environnement dans Blame ! est angoissant tant il est atrophié, surdimensionné, impénétrable.

Toute notion de temps et d'espace est dispropotionnée, à l'image du voyage de Killy, qui parcourt 5000 niveaux sur la durée du premier tome et qui utilise des ascenseurs parcourant près de 7000 kms (le trajet durant 800 heures).

Tsutomu Nihei joue de ces notions perturbantes pour le lecteur, indiquant "2 244 096 heures plus tard" au détour d'un tome ou permettant à ses personnages de voir à plus de 3000 kms. Même les armes disposent de pouvoirs destructeurs inimaginables, tel l'émetteur positronique de Killy, qui, simple laser à quelques mètres, détruit tout sur des kilomètres. Les armes blanches tranchent l'acier épais de plusieurs mètres comme du beurre et des niveaux entiers de la cité sont détruit lors des affrontements.

Graphiquement, cet environnement tient tout juste de l'ébauche, épuré et simpliste

à l'extrême et pourtant d'une richesse à coupé le souffle. Les étages et les escaliers se ressemblent et pourtant chaque niveau à sa personnalité. L'horizon, toujours changeant, reflète une volonté d'évasion de la part des personnages bien que jamais le ciel ou le soleil n'apparaisse au détour d'une fissure. Un environnement aussi froid et matériel n'a jamais semblé aussi organique, presque vivant, évoluant au fil du temps et de l'avancé des personnages. La décomposition des chairs et la dématérialisation des éléments se mêlent au béton et au métal, donnant à la cité une existence mouvante, dérangement, mais qui semble, paradoxalement, naturelle.

Cependant, malgré la claustrophobie et la folie du décor, le plus angoissant est peut être l'absence d'êtres vivants.



CHAOS ARCHITECTURAL

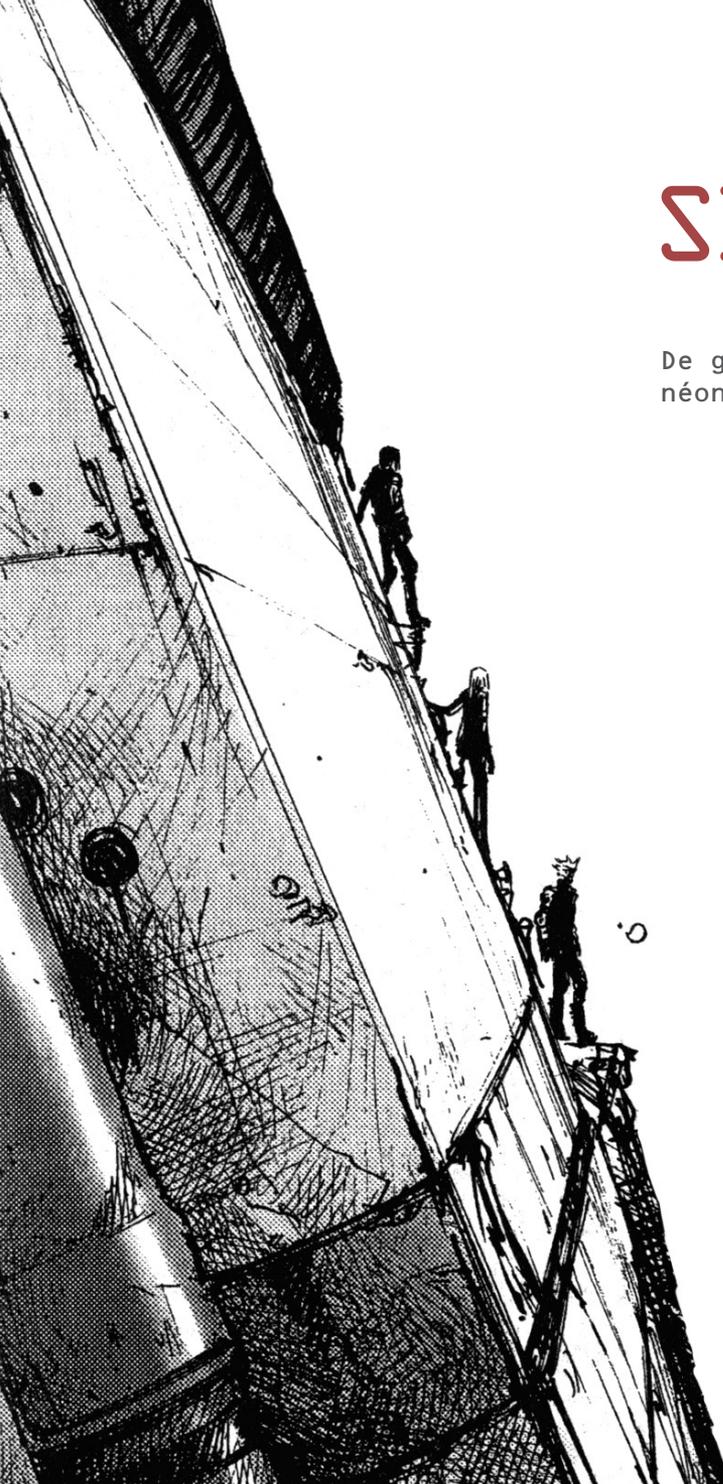
Une cité immense dans laquelle on s'é gare. Des bâtiments fantomatiques, dévastés. Le décor comme personnage à part entière.



NOISE

En 2001, Tsutomu Nihei sort *Noise*, un one-shot se déroulant dans le même univers que *Blame!* et donne, a posteriori, les clés pour mieux appréhender son œuvre maîtresse. Musubi Susono est une enquêtrice en charge de l'enlèvement de plusieurs enfants. Durant ses investigations, elle va être confrontée à l'activité d'une secte ayant des pouvoirs étranges liés au réseau et transformant les humains en monstres. A travers l'histoire de ce personnage, Nihei évoque les événements précurseurs au chaos qui va entraîner la chute de l'humanité. Il nous présente ainsi les motivations originales des forces en présence dans *Blame!* et explique certains termes ou concepts restés flou dans l'œuvre original. *Noise* à toutes les qualités de son aîné avec des graphismes somptueux et une histoire complexe et prenante. Pour tous ceux qui cherchent des explications à *Blame!*, ce manga représente la petite porte du labyrinthe de Nihei.





SILENCE ASSOURDISSANT

De grandes ombres allongées, silhouettes blêmes sous les néons blafards, hantent cet agglomérat monstrueux.

Les humains existent-ils encore dans ce monde en perpétuelle expansion ? L'humanité a-t-elle encore sa place ?

Longtemps Killy avance seul, entouré de béton et de silence. Ses rencontres se bornent à des machines encore en fonctionnement : constructeurs, usines à sauvegardes etc. Puis viennent les silicates, ennemis de toujours, et les affrontements commencent. La cité s'emplit de bruit, de fureur et de carnage, avant de retomber dans le silence absolu, à peine perturbé par les pas de Killy, de nouveau en mouvement, et les bruits des constructeurs.

Après plusieurs niveaux de solitude, lorsqu'il rencontre enfin des humains, ils sont déchu, mutés, vivants reclus dans des conditions précaires et effrayés par la venue d'un étranger. Ils l'associent automatiquement aux silicates, et le perçoivent comme une menace.

Ce n'est qu'après un long chemin que Killy finit par rencontrer une société humaine assez développée. Mais celle-ci reproduit les pires travers de l'humanité: barbarie, esclavage, commerce et profit d'un peuple au détriment d'un autre. Dans l'univers décrit par l'auteur, tout du moins au début de l'histoire, rien ne sauve l'humanité et tout n'est que guerre et déchéance.

Il faudra que Killy rencontre Shibo, scientifique dotée d'un vrai sens moral et rejetée par ses pairs pour cette raison, qu'ils parcourent ensemble un trajet encore plus long et qu'ils croisent la route des pêcheurs, pour que ce constat change.

Au contact de Shibo, Killy devient plus humain et considère les choses de façon plus mitigée. Il décide de venir en aide à ce peuple vivant en autarcie et survivant tant bien que mal face aux sauvegardes.

Il décide d'essayer de les sauver d'une extermination imminente. C'est alors que les personnages se dévoilent, les dialogues, jusque là sporadiques (tout au plus une dizaine de bulles par volume), offrent au lecteur un point de vue moins froid, plus optimiste face à l'adversité, plus humain. L'histoire devient plus riche, en personnages et en ramifications, au fil des tomes. Pourtant, les clés de compréhension sont données au compte goutte. Ce n'est qu'après plusieurs tomes que des notions élémentaires de l'univers de Blame ! sont abordée mais vaguement éclaircies. Le lecteur devra rassembler lui-même les morceaux et lire entre les cases s'il veut percevoir toute l'étendue et la richesse de l'œuvre. Pour autant, l'immersion est totale. Les choses ne sont pas rationalisées et expliquées, elles existent. Le lecteur qui accepte l'univers qu'on lui offre pour ce qu'il est, sans se poser d'éternelles questions auxquelles se raccrocher, voyage au côté de Killy au sein de cet univers angoissant et y entre pleinement.



Lorsque l'on découvre l'œuvre de Tsutomu Nihei, il semble évident qu'il est (ou a été) influencé par de nombreux auteurs. Ainsi sa formation d'architecte se ressent fortement dans ses univers urbanisés à outrance et dans sa façon de construire ses décors. Son travail d'assistant au côté de Takahashi Tsutomu, a aussi modelé le style de ses personnages et la construction de ses histoires. La culture dark et "glauque" dans sa globalité semble aussi l'avoir beaucoup marqué. Il est en effet difficile de ne pas faire le rapprochement entre les silicates de Blame ! et les cénobites d'Hellraiser. Ce classique des films d'horreur, réalisé par Clive Barker, présente en effet une galerie de personnages torturés, gainés de cuir, écorchés ou encore percés de toutes parts, repoussant les limites de la douleur et de la souffrance dans une apogée de la chair.

De même, nous pouvons rapprocher certains éléments de ses décors ainsi que l'ambiance, malsaine, aux travaux de H.R.Giger. Ce suisse a donné un nouveau visage à la science fiction et a révolutionné la culture dark. On lui doit pléthore d'univers, à la fois morbides et futuristes, comme celui d'Alien ou de La Mutante. Il est à noter que des "Giger's bars" existent en Suisse et au Japon. Ces bars, designé par H.R.Giger lui-même, proposent de se balader dans des décors fantastiques typiques en côtoyant une architecture aussi étudiée que monstrueuse. Nihei s'avoue aussi particulièrement influencé par la bande dessinée européenne et par des auteurs comme Enki Bilal (Cet auteur d'origine yougoslave, a immigré très jeune en France, où il a appris à lire et où il a développé une sensibilité artistique exacerbée par l'histoire de son pays d'origine. Ses œuvres sont généralement très riches visuellement. Récemment il a fini sa tétralogie du monstre et a réalisé le film Immortel Ad Vitam) ou Moebius (Considéré comme un des plus grands, ce français à travailler aux Etats-Unis avec des éditeurs comme Marvel sur la mythologie des super-héros. Il est aussi connu pour son travail sur la série Blueberry et sur L'Incal), tous deux issus de la génération Métal Hurlant. Ses influences cinématographiques officielles sont : Mad Max, Zombie et Blade Runner.

INSPIRATIONS



Blame ! a connu plusieurs adaptations animées et il fût un temps question d'un long métrage.

En 2003, un premier portage fut réalisé sous la forme de 7 OAV d'environ 6 minutes chacune. Ces vidéos ne cherchent aucunement à reprendre l'histoire originale ni à l'adapter. Elles présentent des tentatives graphiques pour représenter l'univers de la série et reprennent différentes scènes du manga, sans se préoccuper de leur chronologie. Le résultat, très expérimental et de qualité assez inégale, reste une curiosité intéressante à voir.

Plus récemment, des épisodes courts, prologues à une série animée, ont été produits. Cette fois-ci les personnages sont en 3D et les décors mixent techniques traditionnelles et 3D. Si l'ambiance et les décors sont très proches du manga original, le rendu des personnages n'est pas convaincant (textures effet "plastique" et animation faiblarde). A ce jour, Blame ! n'a pas encore connu d'adaptation qui lui fasse honneur.

ADAPTATION



Contrairement à ce qu'on pourrait penser en se fiant aux premières impressions de lecture, *Blame !* ne se limite pas à une histoire violente et décérébrée, prétexte à des affrontements sans fins.

Effectivement, dans sa forme primaire, *Blame !* est une sorte de cyber donjons et dragons post-apocalyptique dans lequel même l'auteur semble se perdre. Le personnage principal semble avancer sans autres considérations que de mener à bien sa mission en supprimant tout ce qui bloque son passage. Il traverse la cité comme dans un jeu vidéo, rencontrant des obstacles et devant vaincre des boss de fin de niveaux.

Pourtant, l'histoire prend des tournures insoupçonnées et au détour de ses errances, Killy assiste, ou provoque, des événements poussant à la réflexion.

Ainsi, il s'avère que les groupes d'humains qu'il rencontre ignorent, la plupart du temps, l'existence des autres, tant la cité est gigantesque. Et lorsque deux peuples se côtoient, les relations pacifiques semblent impossibles tant certains ne peuvent s'empêcher d'utiliser et de manipuler les autres (on assiste, par exemple, à une révolte d'ouvriers exploités matés sauvagement ainsi qu'à des

expériences inhumaines et condamnables perpétrées par des corporations). Certaines machines, créées par les humains d'avant l'épidémie, continuent inexorablement leurs taches au détriment des humains (tel cet appareil de clonage perpétuel qui maintient en vie artificiellement son spécimen humain depuis des générations ou l'I.A. des chantiers orientaux qui, pour sa propre survie, décide de les déplacer, mettant en jeu la vie des humains qu'elle est censée protéger). Les dernières formes de vie se font continuellement la guerre sans chercher à comprendre les motivations de chacun (pour survivre, les silicates ont besoin que le réseau soit chaotique, et donc que les derniers humains porteurs de terminaux génétiques soit éliminés; le bureau gouvernemental, quant à lui, à besoin que le réseau soit stabilisé, sous peine de détruire les dernières traces d'humanité au sein de la résosphère ; les sauvegardes cherchent simplement à éviter les intrusions non autorisées sur le réseau et éliminent toutes formes de vie pour y parvenir).

Tsutomu Nihei dénoncerait-il les travers de notre société ? Les angoisses qu'il met en scène ne sont-elles pas liées à des réflexions

concrètes avant d'être simplement des obsessions graphiques ?

Mais tout n'est pas noir dans *Blame !* et toutes traces d'humanité, d'espoir et de rêve n'ont pas disparu.

En attestent Seu et Maeve, qui respectent le code d'honneur des chevaliers, l'I.A. Mainserv, qui, bien qu'infectée par un virus, va tout faire pour sauver les humains des chantiers orientaux, ou encore Davinelulinvega, le silicate qui rêve de simplement voir et contempler la résosphère, lieu qui lui est interdit de par sa nature. La résosphère, tant convoitée, est source d'espoir : son image baigne dans les milieux naturels (champ, rivière, prairie etc.) en opposition à la cité, déshumanisée et bâtie à outrance (quel monde est réel ou virtuel ?). Mais le message le plus optimiste ne passe-t-il pas par cet embryon, issu des erreurs de chacun et des manipulations, virtuelles et concrètes, qui va se développer dans l'ultime corps de Shibo ? Car même si Nihei n'annonce pas quelles répercussions aura cet embryon dans son univers (Un nouvel avènement de l'humanité ? Une évolution du genre humain ? La guérison des mutations dues à l'épidémie ?), cette image de cette parcelle de vie en développement, s'éloignant de l'obscurité des profondeurs aquatiques et s'élevant à la surface (de la Terre ?) est chargée de significations.

Blame ! est un ovni, une œuvre dans laquelle il est facile de se perdre, tant elle est complexe et obscure, à l'image du labyrinthe dans lequel errent Killy et Shibo.



TEMPS DÉSARTICULÉ

Au détour d'un couloir, au creux d'une fissure, "le temps et l'espace changent au gré du vent", bousculant les règles et poussant plus loin la réflexion.





Ayant connu un large succès à sa sortie, Serial Experiment Lain est un animé à part. En effet, cette série de 13 épisodes, propose une des histoires les plus riches et complexes jamais vu en animation et se permet de l'illustrer de façon inhabituelle et novatrice.





Une foule de passants, de nuit. Le feu pour piétons passe au rouge. Des voitures s'engagent dans un carrefour. Des câbles électriques zèbrent le ciel nocturne.

Au milieu de la foule parcourant les rues éclairées de néons multicolores, le visage triste d'une lycéenne. Les moqueries. Le mépris.

"Pourquoi ne vient-tu pas ?", demande une voie féminine.

La lycéenne a le regard fuyant. Partout on l'ignore. Sur le toit de l'immeuble, elle s'accroche à la balustrade, la tête au-dessus du vide. Elle sourit.

Des mots flottent sur l'écran du réseau : "Je n'ai pas besoin de rester ici"

La main lâche. Le corps chute, au milieu des câbles électriques, en travers de la rue, et échoue au sol, sans vie.

Incompréhension. Questions de la foule attirée par le sang qui se répand à ses pieds.

Le matin. La façade d'une maison éclairée par le soleil. Lain sort de chez elle. Elle descend la rue.

La gare. Le train. Comme tous les jours, elle se rend à l'école sous un ciel tissé de fils électriques. Elle n'y parle à personne ou presque.

Aujourd'hui, Alice lui apprend que plusieurs élèves ont reçu un mail de Chisa Yomoda, la fille qui s'est suicidée "l'autre soir".

Le soir. La chambre de Lain. La silhouette de ses peluches découpe la lumière de la fenêtre. Lain décide de sortir son vieux Navi, dont elle ne s'est pratiquement jamais servie. Elle aussi a reçu un mail de Chisa.

Elle apprend qu'elle a simplement perdu son corps et que son esprit est enfin libre sur le Wired.

"Rejoins-moi" "Pourquoi ?"
"Ici, il y a Dieu "

Le matin de nouveau. La maison. Un homme surveille Lain dans sa rue. La gare. Le train. Les fils électriques.

A l'école, elle est abordée par Alice et ses amies, persuadées de l'avoir vu en boîte,

au Cybéria. Mais si différente ! Une Lain déchaînée et provocante, loin de la Lain timide et renfermée de leur classe.

Le soir. Lain décide d'accepter l'invitation d'Alice et va au Cyberia.

Des coups de feu au milieu de la piste de danse. Un garçon, sous l'effet d'une drogue, tire sur tout le monde. Lain reste pétrifié sur place. Le garçon la voit.

"Laisse-moi tranquille. Le Wired ne doit pas interférer avec le monde réel", lui dit-il.

Lain change. Calmement, elle s'avance.

"Peu importe où tu vas, tout le monde est relié" dit-elle.

La visée laser du pistolet cible la bouche grande ouverte du garçon. Un coup de feu retentit.

Lain reste sur place. Du sang sur son visage. Les cris d'Alice derrière elle.

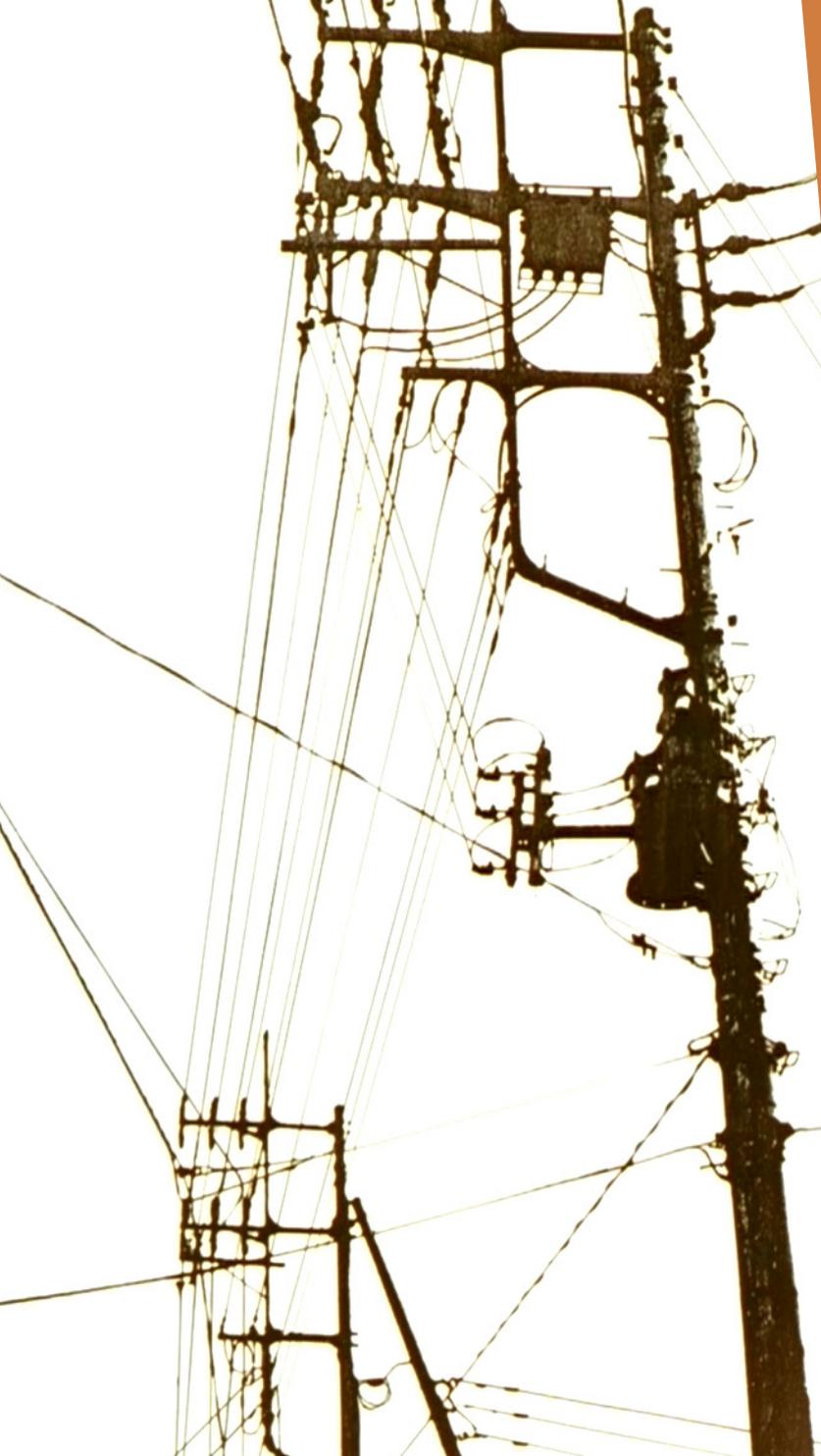
En deux épisodes, Lain s'est éveillée. Une double naissance pour cette petite fille qui, pour la première fois, ouvre les yeux sur le monde qui l'entoure et sur l'univers virtuel du Wired.

Son évolution sera exponentielle alors qu'elle s'intéresse de plus en plus à l'informatique et qu'elle a des relations de plus en plus riche avec sa nouvelle amie, Alice. Sa conscience des choses va l'amener à remettre en question la réalité. Elle va se découvrir des dons insoupçonnés, changer le monde et rencontrer Dieu.

PRESENT DAY PRESENT TIME

And you don't seem to understand... I am falling,
I am fading, I am drowning, help me to breathe.
I am hurting, I have lost it all, I am losing,
help me to breathe...





Yoshitoshi Abe est né le 3 août 1971 et vraiment rien ne le prédestinait au dessin. A la maison, il n'a pas le droit de lire de manga et son père, joueur de Go professionnel, s'attend à ce que son fils le suive dans cette voie. Quand il sort du lycée, il s'avère peu doué au Go et n'a aucune idée de ce qu'il va pouvoir faire. Il tente d'entrer à l'université sans trop de convictions. Oisif et écumant les échecs, il arrête assez rapidement de passer les examens d'entrée.

Alors que son entourage commence à s'inquiéter, un de ses amis, qui vient de recevoir une bourse du magazine Spirit pour créer son propre manga, lui propose de devenir son assistant.

Abe n'avait alors aucune expérience en dessin et reconnaît d'ailleurs volontiers avoir toujours mal dessiné. Pour s'améliorer, il s'inscrit à l'école préparatoire des Beaux-Arts et y prend des cours d'esquisses et de croquis. Il fait des petits boulots pour subvenir à ses besoins et pour se payer les cours.

En 1993, il réussit l'examen d'entrée à l'université nationale des Beaux-arts de Tokyo. Il y étudie l'art traditionnel japonais, le Nihonga. Pour gagner sa vie, il fait des petits travaux graphiques : des guides et des solutions de jeux vidéo, des petites illustrations pour des publicités papier. En 1994, il réalise son premier manga et l'envoie au magazine Afternoon de l'éditeur Kôdansha. Il reçoit alors le prix Shikishou du meilleur espoir. Son manga est alors publié dans le magazine et il reçoit sa première paie comme mangaka.

En 1995, il crée son propre site internet sur lequel il expose ses dessins. C'est ainsi qu'il est remarqué par Yasuyuki Ueda en 1996. Ce dernier le contacte aussitôt pour lui proposer de réaliser des études de personnages pour son projet : Lain. Abe rejoindra la production en 1998, une fois ses examens terminés.

La série connaît un large succès au Japon et surtout aux Etats-Unis. Le public est conquis par le graphisme d'Abe qui colle parfaitement à l'ambiance étrange et hypnotique de Lain.

Suite à cette expérience, il participera à l'élaboration de la série Ninea_7, d'après une de ses idées originales. Il réalise par la suite les mangas Haibane Renmei (adapté en animé en 2002) et White Rain.



YOSHITOSHI ABE

En regardant Serial Experiment Lain, on découvre une réalité familière, proche de celle que l'on côtoie chaque jour. La série est pleine de scènes quotidiennes. Les mêmes images reviennent sans cesse : la foule, le train, la rue qui mène à la maison de Lain, ces mêmes visages absents des gens devant les grands magasins, le piéton, alternativement vert ou rouge, comme pour réguler l'existence humaine.

L'insouciance des lycéens dissimule un mal-être profond. L'équilibre est fragile et tout le monde se cache derrière les apparences.

Le spectateur voit ce monde par les yeux de Lain. Images abstraites sous la lumière matinale. Les ombres ne sont pas uniformes, mouvantes, comme des fenêtres sur l'univers. Des silhouettes chimériques se distordent au détour des couloirs de l'école. Le regard s'attarde sur une foule de détails. Les réseaux électriques sont omniprésents, fils et câbles zébrant le ciel. Les transformateurs bourdonnent et chuchotent aux oreilles de Lain.

Ne peuvent-ils donc pas se taire ?

La réalité glisse subrepticement. Des messages apparaissent sur l'écran du Wired comme autant d'invitations muettes.

Le virtuel s'immisce. Les morts envoient des mails aux vivants.

Rattachée aux contraintes du monde, la chair est périssable. Le corps est dispensable. La liberté se trouve sur le réseau où l'esprit peut enfin se réaliser. Ce nouveau monde, cette nouvelle réalité, est plein de promesses.

Tu n'es plus seul. Un flot de pensées voyage et se transmet, en communion avec le Dieu du Wired. Ce Dieu en perpétuelle connexion avec l'inconscient collectif des vivants. De tous les vivants à travers le monde. Cherchant à les relier, à les unifier.

Lain passe de plus en plus de temps penchées sur son Navi. Elle découvre le Wired et s'émancipe, s'extériorise. Elle entre en contact avec les Knights. Cette pseudo société secrète, vénérant ce Dieu informatique, agit sur le réseau, essaie de le modeler à l'image de leur Dieu et selon Sa volonté.

Sur le réseau Lain observe, espionne, semant le trouble. Elle fait circuler des rumeurs et met en péril la santé mentale d'Alice.

Mais est-ce bien la même Lain ?



EXISTENCE, ET RÉSEAU

"Tu sais, Lain, monde réel ou monde virtuel, tout est lié, tout s'interconnecte. La société contemporaine est ainsi faite"



Durant sa jeunesse, Yasuyuki Ueda, n'a jamais vraiment été intéressé par l'animation. Plus attiré par le son que par l'image, il se passionne pour la musique et fait parti d'un groupe de rock à l'université.

Il sort de la fac en plein boom économique et, se destinant à une carrière d'architecte de jardin à l'étranger, il passe des examens d'entrée dans une entreprise. Il rate le dernier examen et décide d'abandonner.

Plus tard, il est contacté par Pioneer pour travailler chez eux. Ayant raté sa vocation, il accepte la proposition et passe les examens d'admission. Il occupe un poste de commercial pendant ses 3 premières années puis il est appelé à la section animation de Pioneer où il travaille, entre autre, comme assistant sur un projet d'OAV du studio Mad House.

Ne travaillant sur aucun projet qui lui plaisent vraiment, il décide d'en écrire un sous la forme d'un scénario et de le présenter à son supérieur. Bien que le projet soit refusé à chaque fois, il tient bon et le retravaille dès qu'il a du temps libre, le proposant encore et encore. Son patron finit par céder et lui donne carte blanche.

Un an plus tard, Ueda rassemble une équipe (comprenant Yoshitoshi Abe, qu'il a découvert par hasard en surfant sur le net, au design et Chiaki Konaka, avec qui il a travaillé sur Armitage III, au scénario) et l'aventure Lain commence.

La série terminée, c'est en parcourant les carnets de croquis d'Abe, qu'il découvre une petite alien qui ne pense qu'à se bâfrer. Aussitôt séduit, il décide de commencer une nouvelle série basée sur ce personnage. Au finale, Niewa_7 est un petit bijou d'humour et de tendresse, bien moins sombre que l'univers de Lain.

Par la suite, il travaillera sur une autre adaptation tirée d'un manga d'Abe : *Haibane Renmei*. Racontant l'histoire d'un ange déchu, cette série, qui traite des rapports humains et de la distance entre les hommes et les femmes, est une merveille de poésie et de mélancolie.

YASUYUKI UEDA



PERSONNALITÉ FRAGMENTÉE

"Les humains ne peuvent exister que dans la mémoire d'autres humains [...] En réalité, il n'y a qu'une moi, mais dans l'esprit de plein de gens "

Timide et discrète, introvertie, presque autiste, Lain est une lycéenne ignorée par son entourage. Chez elle, elle passe ses journées déguisée en nounours à jouer avec ses peluches. Elle ressemble plus à une gamine de dix ans qu'à une lycéenne. Lain est encore dans le monde de l'enfance et ce n'est certainement pas sa famille qui l'aidera à grandir.

Sa mère ne lui parle pas et ne lui prête aucune attention. Sa sœur, égocentrique et superficielle, se moque d'elle et la rabaisse. Son père passe plus de temps devant son ordinateur qu'en compagnie de sa famille. Pourtant, seul ce père distant semble s'apercevoir et s'inquiéter des changements de sa fille.

La réalité dans laquelle elle se réalise est décalée, étrange. Chacun est persuadé de l'avoir déjà vue, sur la piste de danse, dans la rue ou dans le Wired, sur le réseau.

Elle s'interroge sur cette Lain si différente. Est-ce bien elle ? Elle n'en a pourtant pas souvenir. Quelqu'un aurait-il pris son identité ?

"Est-ce que Lain est Lain ?"

Progressivement, elle enquête, se renseigne, au sein du réseau comme au Cybéria. Une autre Lain existe dans le Wired. Une Lain qui n'a aucune considération pour l'intimité d'autrui, une Lain qui colporte des rumeurs gênantes sur Alice.

Mais "qui est Lain ?"

La confrontation est inévitable. Le Navi se métamorphose afin de plonger de plus en plus profondément sur le réseau. La chambre de Lain s'emplit de câbles, de boîtiers électroniques et d'écrans.

Rejetée par Alice, Lain se cherche et fini par comprendre. Il existe bel et bien deux Lain. L'une est l'hologramme de l'autre.

Entité créée dans le Wired, Lain est omnipotente et omniprésente. La Lain du réel n'en est qu'une manifestation. Cependant, l'originale n'a aucune notion morale, elle n'est qu'un programme à l'image de son créateur. Lain rencontre alors Masami Eiri, le Dieu auto-proclamé du Wired.

Copie de l'esprit d'un scientifique au sein du protocole régulant les informations transitant par le réseau, Eiri cherche à modeler Lain selon ses ambitions. Il veut faire disparaître la zone neutre entre le Wired et le monde réel, il deviendra alors le Dieu universel. Mais un faux Dieu peut-il continuer d'exister si personne ne croit plus en son existence ?

"Tu ne vas pas insinuer qu'il y a un vrai Dieu !"



La violence du monde envahit les cloisons virtuelles du réseau. Les Players Killers se multiplient. La compétition, le pouvoir, la domination viennent s'installer dans cet univers de communication où chacun semble maintenant libre de céder à ses penchants.

La maison de Lain est vide. Ses parents ont disparu. Sa sœur, qui hantait l'escalier, amorphe et balbutiant des borborygmes incompréhensibles, n'est pas là non plus.

Au centre de sa chambre, Lain est accroupie. Autour d'elle, un agglomérat mécanique, technologique : dans un coin, un ventilateur souffle sur une pile de boîtiers reliés à une multitude de fils électriques ; des écrans et des pièces détachées traînent un peu partout ; à la fenêtre, pend une chrysalide de câbles enchevêtrés. Les peluches sont toujours là, montant la garde. Des fils électriques mordus à ses lèvres, Lain charge la mémoire de son Navi dans son cerveau.

Les limites entre les deux mondes s'estompent. Le Wired et la réalité se mélangent, se superposent. Dans le ciel de Tokyo, Lain apparaît comme une icône religieuse, silhouette géante qui écarte les nuages.

Pour rétablir l'équilibre et rendre sa raison au monde, elle doit effacer les mémoires, faire un reset, rebooter le système. Elle fait face à Masami Eiri, proxy d'un Dieu attendant la venue du Wired, et le tue.

S'effaçant de toutes les mémoires, Lain disparaît du monde réel. Elle n'a plus de raison d'être et rencontre, enfin, son créateur.

Serial Experiment Lain est une œuvre riche. Au fil des épisodes, les auteurs poussent le spectateur à s'interroger sur l'obsolescence du corps face à la promesse d'un niveau d'existence supérieur, désincarné et libre.

Finalement le cerveau et les souvenirs contiennent-ils l'être dans son intégralité ou est-ce que les sensations physiques et les expériences charnelles s'intègrent à la personnalité ? L'esprit n'est-il pas intimement lié à la matière ? La Lain du Wired, sans existence charnelle, omnisciente, accède à toutes les informations. Elle ne connaît pas la notion d'intimité car elle ne peut intégrer le concept d'un dehors et d'un dedans.

La possibilité même de pouvoir transférer son esprit sur le réseau, sous-tend que l'humanité ne serait qu'une masse d'informations, susceptible d'être stockée puis véhiculée autour de la Terre. Les hommes reliés entre eux seraient-ils un gigantesque réseau de neurones, sorte de super cerveau planétaire ?

Alors qui est Lain ? L'incarnation d'une conscience collective ou d'une divinité venue racheter nos fautes ? Toujours ce même péché de l'homme jouant à être Dieu.

A ces questions métaphysiques se superposent celles suscitées par l'adolescence et les transformations qu'elle entraîne.

Au début de la série, Lain est plus ou moins asociale. Ses camarades de classe la traite

d'enfant, pour ne pas dire d'imbécile. Comme Chisa Yomoda, elle ne se sent pas à sa place dans cette société qui impose une image de bien-être artificiel et qui rejette tous ceux qui ne s'y plient pas. Le suicide serait-il la solution à ce mal-être ? La porte vers un monde sans souffrance où chacun à sa place ?

La vie de Lain va prendre une autre tournure lorsqu'elle est abordée par Alice et ses amies. Ce premier contact échangé avec des jeunes filles de son âge, va marquer son entrée dans un monde qui jusque là l'ignorait. Le début d'une amitié, les premiers sentiments, les premières sensations et la réalité qui s'ouvre à elle. Partie à la recherche de l'autre, Lain va se découvrir elle-même, et le rôle qu'elle doit tenir.

Alors, même les arguments de toute-puissance de l'esprit du dieu du Wired ne pourront la convaincre. Toutes ses incertitudes sur sa vie sont une manière de se sentir exister. Entre le corps et l'omniprésence dans le Wired, ce sera à elle de choisir.



RÉALITÉ PARTAGÉE

"Si personne ne s'en souvient, ça n'est jamais arrivé."
"La mémoire humaine n'est qu'une donnée. On peut la ré-écrire."



APPLE



Il semblerait que les créateurs de *Lain* ne sont pas seulement des aficionados du milieu informatique mais qu'ils sont surtout des grands fans de la société Apple. En regardant la série, il est, en effet, possible de remarquer plusieurs détails fortement inspirés par le constructeur américain.

Ainsi, dans l'épisode 11 de la série, une image présentant le slogan "Think up different", fait immédiatement penser (dans la formulation mais aussi dans la présentation) à la fameuse campagne de pub d'Apple. Nous pouvons aussi noter que le concept du Navi, l'ordinateur le plus répandu dans l'univers de *Lain*, trouve son inspiration dans les écrits de John Sculley et son concept de *Navigateur Intelligent*.

PDG d'Apple de 1983 à 1993, Sculley a décrit sa vision de l'ordinateur Apple du 21^e siècle dans son livre *Odyssey* (1987) et y fait référence comme du *Navigateur Intelligent*. Il y prédit que le web va provoquer des changements conséquents dans le fonctionnement des ordinateurs personnels et pressent que le *Navigateur Intelligent* offrira un plein usage de beaucoup de ces changements révolutionnaires. Il pense, par exemple, que les ordinateurs permettront aux gens de communiquer entre eux de n'importe où à travers le monde, partageant des informations via hypertexte, et qu'ils permettront aussi d'utiliser des programmes intelligents, afin de chercher des données en rapport avec leurs centres d'intérêt. Il prédit aussi que le *Navigateur Intelligent* sera équipé d'applications multimédia, d'écrans plats haute-définition pour afficher des graphismes somptueux, ainsi que d'un système sonore de haute qualité, permettant la production de sons synthétiques et la reconnaissance vocale. Un des points clé abordés par Sculley est que le *Navigateur Intelligent* n'aura pas forcément de forme spécifique, pouvant aller de l'ordinateur de bureau à celui de poche ou qu'il pourrait même être directement intégré aux vêtements. Dans *Serial Experiment Lain*, le Navi assume cet aspect multi-forme, allant même jusqu'à épouser l'aspect d'un pistolet.

Ainsi, la ligne du PDA de *Lain* est proche de Newton, le PDA d'Apple reprenant nombre d'idées de Sculley : premier ordinateur de poche entièrement tactile, son concept de base prévoyait une connexion permanente à internet. Cependant, ce modèle fut un échec commercial à sa sortie.

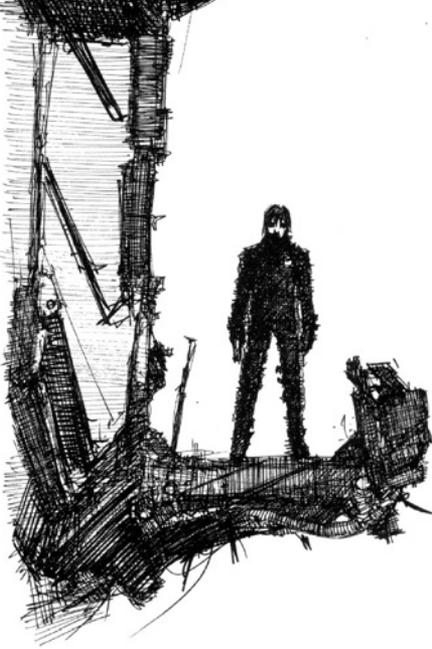
Les ressemblances ne s'arrêtent pas là : le vieux Navi de *Lain* s'apparente au Macintosh (édition du 20^e anniversaire) dont le nom de code est "Spartacus" et le Navi d'Alice a un design similaire à l'iMac d'Apple. Les oreilles avisées auront aussi fait le lien entre la voix de présentation des chapitres (qui appuie la numérotation et le titre des épisodes) et le simulateur de voix du Mac OS d'Apple (permettant la translation de textes en paroles).

Le système d'exploitation des Navi est d'ailleurs nommé Copland OS, en référence au système développé par Apple sous ce même nom. Ce système ne fut finalement pas commercialisé, Apple rachetant la société NeXT et utilisant son OS, *NEXTSTEP*, comme base pour leurs futurs systèmes d'exploitation.

La société NeXT, créée par Steve Jobs dans les années 80, a aussi inspiré un slogan pour la série *Lain* par un jeu sur l'inversion de la casse : *Close the World, Open the nExt*.

Sur le même principe du jeu de lettres, on peut faire le rapprochement entre le "to Be continued" (le "B" étant bleu et le "e" rouge alors que le reste du texte est en blanc) de la fin des épisodes avec *BeOS* (utilisant le même code couleur). Produit par la société Be, ce système d'exploitation était le second choix d'Apple pour remplacer le système Copland.

Enfin, comme ultime référence, le nom de la société développant le Navi et l'OS Copland dans *Lain* porte le nom de Tachibana. Ce nom se rapporte à la marque de jus de fruits japonaise plus connue sous le nom "Mandarin Orange", comme hommage à l'origine du nom de la firme Apple.



COPYRIGHTS:

“Immunité” © Benjamin Carré

Blade Runner: © Drew Struzan

Appleseed: © Shirow M. / Seishinsha / AIC / Bandai

Akira: © 1984 Kodansha Ltd Tokyo

Gunnm: © Yukito Kishiro 1996 © Glénat

Ghost in the shell: © Masamune Shirow / Kodansha Ltd. / Bandai Visual Co., Ltd. / Manga Entertainment

Blame: © 1998 Nihei / Kodansha Ltd. / Éditions Glénat

Serial experiments Lain: © Triangle Staff / Pioneer Ldc © Dynamic Visions

DOCUMENTATION ET CITATIONS:

Japan mania n°3 - Juillet 2002
“Lain” par Benoit Maurer.

Pavillon Rouge n°22 - Avril 2003
“Cyberpunk: plongée dans le réseau”
par Laurent Queyssi.
DELCOURT PRESSE

**Les dossiers du manga
Hors série n°02** - Mai/Juin 2003
“Dossier Cyberpunk”
par Lacton, Yann Belloir, Perrov, Emma Deleva, Kaeruchan, Fab., Florent Poullet, Symbad de LsG, Johan Scipion, Kardinal.
EDITIONS DE TOURNON

Manga art n°5 - Décembre/Janvier 2003
“Dossier cyberpunk”
par Johan Scipion, Fab, Viny, SeuMeu, Manukineko, Hoagie, Ahasverus, Paracelse, Kaeruchan.
EDITIONS DE TOURNON

Manga Scope n°2 - Mars/Avril 2005
“Ghost in the shell 2 - Man machine interface” et “Ghost in the shell 1.5 - Human error processor” par Anton Guzman
VERBAL PUBLISHING

Anima n°12 - 2004
“Ghost in the shell 2 - Innocence” par Jay
FJM PUBLICATIONS

Japan Vibes n°14 - Nov/Déc 2004
“Ghost in the shell: Stand alone complex” par Yvan-kun et “Ghost in the shell 2: Innocence” par Stanley Bastille
SHIBUYA PRESSE S.A.R.L.

Anime Land n°112 - Juin 2005
“Dossier Ghost in the shell” par Joffrey Seguin, Madox, Pa Ming Chiu, Bounthavy Sulivay
ANIME MANGA PRESSE

Calliope n°2 - Août/Septembre 2002
“Portrait: Yoshitoshi Abe - Temps présents”
par Joël Bloch & Jérôme Martineau
SEMIC

Calliope n°7 - Décembre/Janvier 2003
“Portrait: Tsutomu Nihei, dédales” par Thibaud Desbief, Thomas Maksymowicz, Jérôme Martineau
SEMIC

Serial Experiments Lain Ultimate fan guide
par Bruce Baugh
GUARDIANS OF ORDER - 2001

Illustrations de couverture et d'entrées de chapitres par Cyril Séaut

