



A l'aube du 21^{ème} siècle, ne vivons nous finalement pas dans un monde tel que l'imaginaient les pires récits d'anticipations ?

Un monde en proie à de violentes mutations technologiques



Une société où les inégalités entre riches et pauvres sont exacerbées

Une jeunesse qui se réfugie dans le virtuel pour fuir un présent sans espoir

Des grèves qui paralysent un pays vieillissant



OTAKU

Le premier album d'Ivan Brun & Lionel Tran

Première collaboration entre le scénariste Lionel Tran et le dessinateur Ivan Brun Otaku est un album d'anticipation, au dessin très fouillé et à la narration vertigineuse .

Résumé : Dans un futur proche, un couple de jeunes chômeurs japonais se retrouve coincé dans une France paralysée par les grèves. Tandis qu'on annonce la suppression des aides sociales dans l'indifférence générale, EXIL, un jeu vidéo au réalisme troublant fait son apparition. Que sont venus faire Ryû et Mui dans ce pays en récession ? Ils passent le plus clair de leur temps dans leur chambre, où lorsqu'ils ne jouent pas, ils filment leurs ébats sexuels. Petit à petit, images numériques, rêves et fragments de journaux télévisés prennent le pas sur la réalité.

Renouant avec une science fiction soucieuse des métamorphoses sociales, Otaku propose une approche singulière du récit d'anticipation. Situé dans un futur à très court terme, Otaku porte un regard post-moderne sur les grands thèmes traditionnels de la science fiction tels que robotique, déshumanisation, société totalitaire. Dans un présent où les nouvelles générations sont ébranlées par les dérégulations sociales et la toute puissance de la société de l'image, Otaku nous pose une question terrifiante : à l'aube du 21^{ème} siècle, ne vivons nous finalement pas dans un monde tel que l'imaginaient les récits d'anticipations

les plus noirs ? Un monde où derrière l'harmonie de la façade mise en scène par les mass média se dissimule un totalitarisme soft. Un monde où l'indifférence des citoyens soumis à des manipulations mentales quotidiennes a remplacé la révolte. Un monde à la croisée du Meilleur des mondes et de 1984. Bienvenue dans Otaku. Bienvenue dans un univers dont la proximité avec notre présent fait froid dans le dos.

L'ouvrage fait preuve d'une maîtrise formelle étonnante : le scénario de Lionel Tran combine plusieurs niveaux de langage, qu'illustre le dessin précis et détaillé d'Ivan Brun. Il est le fruit de deux ans et demi de travail, qui ont vu jusqu'à sept jets du script et deux versions complètes du story-board, remontées à plusieurs reprises afin qu'aucun détail ne soit laissé au hasard. D'un réalisme saisissant les dessins au lavis d'Ivan Brun donnent un album riche en détails et d'une étonnante densité de lecture. *“ Nous voulions montrer des personnage d'adolescents adultes nourris à la culture mondiale, coupés de leurs racines, indifférents au monde qui les entoure. Ce monde est en pleine mutation et ces transformations les affectent. C'est aussi une histoire d'amour, l'histoire d'un couple qui ne sait pas comment vivre sa relation dans un tel contexte. ”* Particulièrement travaillé, le scénario de Lionel Tran, articule de nombreux personnages autour d'une structure narrative “ en creux ”, où les événements dramatique vont en s'accumulant mais dont nous ne voyons jamais les conséquences.



“ Otaku est un album sur la déconnexion au monde qui nous entoure et non pas sur la connexion à un monde virtuel illusoire. L'idée était de traduire à la fois l'appréhension du monde qu'a la nouvelle génération, et de nous pencher sur le désinvestissement social dont elle fait preuve. Ce projet s'inscrit dans un cadre d'anticipation à court terme, s'interrogeant sur le rôle qu'aura à tenir cette génération dans un futur proche. ”



Un album singulier, audacieux, qui montre que la bande dessinée est capable de décrypter de manière pertinente les enjeux de société du monde contemporain. Un album fascinant et vertigineux, qui nous amène à voir sous un autre jour la société dans laquelle nous vivons.

GESTATION

La réalisation de l'album a commencé dans le courant 2000 avant de se poursuivre pendant deux ans et demi. Le scénario a été revu de nombreuses fois, la trame s'étoffant un peu plus à chaque réécriture, de nouveaux événements venant compléter l'arrière fond. *" Nous nous sommes énormément documenté sur les évolutions technologiques à court terme, et puis nous avons exagéré le plus possible afin que l'album ne devienne pas obsolète trop vite. "* Plusieurs jets du script ont été dessinés sous la forme de story board détaillés, avant d'être remontés. *" Lorsque nous avons réalisé la première version du story-board, l'euro n'existait pas encore, les socialistes étaient encore au pouvoir en France. Notre éditeur trouvait à l'époque que le choix d'une société basée sur l'insécurité faisait " trop anticipation. " C'était un équilibre délicat, où il fallait oser pousser plus loin que notre présent tout en restant crédible. "* Puis Ivan Brun a crayonné les 96 pages de l'album avant de les passer au lavis, tandis que Lionel Tran récrivait les dialogues pour qu'ils collent aux personnages. *" L'album fonctionne à plusieurs niveaux de lecture, il fallait que ces différents sens se superposent sans donner une impression confuse. Nous nous sommes arrêtés quand nous avons senti que le récit était devenu simple en apparence, et que la complexité se dévoilerait au fil des lectures successives "*

Travailler sur un récit d'anticipation à court terme sur une période de gestation aussi longue était risqué. *" Nous avons peur d'être rattrapés par le temps. Nous n'avons rien changé mais nous avons eu quelques bonnes frayeurs : immédiatement après le 11 septembre 2001, nous avons eu peur d'assister à un bouleversement qui mettrait un terme au marasme décrit dans l'album. Nous avons également eu peur que les mouvements anti-mondialisation soient interdits. Cela ne s'est pas produit. "*



Cet album est très pessimiste, nous espérons ne pas nous être trompé, même s'il vaudrait mieux souhaiter que nous ayons beaucoup exagéré ! "



Interview :

On n'attendait pas vraiment ce type de projet venant de vous. Pourquoi un album d'anticipation ?

Ivan Brun : Etant donné que nous traversons un cycle de mutations et de bouleversements rapides depuis une dizaine d'années, nous avons pensé qu'il serait intéressant de proposer une vision de ce à quoi le monde pourrait ressembler dans la prochaine décennie.

Lionel Tran : Ce qui est intéressant avec l'anticipation, c'était qu'il s'agit de mettre en avant des peurs concernant l'évolution de notre société : qu'est ce qui se passera si... En l'occurrence : qu'est ce qui se passera si on bascule dans une société totalitaire dominée par la technologie ?

Que veut dire Otaku ?

Lionel Tran : En simplifiant extrêmement, on peut dire que les générations nées à partir de 1955 vivent dans un monde qui n'a plus rien à voir avec celui de la génération de leurs parents. L'image s'est substitué au langage écrit - la génération qui était enfant dans les années 1960 à découvert le monde à travers les images plus qu'à travers les mots-, la société rurale dont venaient la grande majorité des parents de cette génération a presque totalement disparue.

Avec Otaku, nous voulions montrer qu'aujourd'hui il n'y a plus de notion d'avenir. Nous sommes enfermés dans un présent qui se transforme à une vitesse impressionnante. Si on se retourne en arrière et que l'on regarde comment on imaginait le futur, ne serait-ce qu'il y a 20 ans, notre présent ressemble de très près à cela. L'idée principale d'Otaku tourne autour du fait que nous n'avons pas conscience que notre quotidien est devenu un univers d'anticipation extrêmement sombre.



L'anticipation a toujours été une manière de s'extraire du présent pour parvenir à le regarder avec plus de recul. Dans ce sens Otaku décrit notre société telle qu'elle est en train de devenir plus que telle que nous avons l'habitude de nous la représenter

Pourquoi avoir choisi des protagonistes japonais ?

Lionel Tran : Nous n'avons pas cherché à nous mettre spécifiquement dans la peau de jeunes japonais, nous voulions montrer, à travers leurs références culturelles et leur mode de vie que leurs existences diffèrent finalement très peu de celle des jeunes d'autres pays riches. Nos deux personnages viennent d'une culture différente, qui a mutée avec la génération de leurs parents et qui aujourd'hui a quasiment disparue.



Ivan Brun : La rapidité, l'instantanéité des nouveaux modes de communication ont considérablement aplani les différences culturelles. Le choix des personnages japonais est induit en partie par la fascination qu'exerce l'altérité. Leurs comportements peuvent paraître radicalement étrangers ou déroutants aux yeux d'un occidental. Ils évoluent avec plus d'aisance dans un monde composé d'outils technologiques élaborés et d'univers virtuels. La crise de civilisation que connaît le Japon pourrait constituer une évolution possible des pays occidentaux dans les années à venir. Ce choix permet d'aborder également des sujets comme l'acculturation et l'incommunicabilité.

A vous lire, on a l'impression qu'il y a un problème spécifique à la génération à laquelle vous appartenez...

Ivan Brun : Le panorama mondial actuel ne débouche pas sur un constat riche en promesses d'avenir. Cela provoque nombre d'inquiétudes et d'attitudes de repli. Nous avons tenu à mettre l'accent sur le sentiment de désenchantement qui caractérise notre génération. La sensation de ne pas trouver une position stable, de maîtriser le cours de son existence se manifeste par certains comportements comme la velléité, l'indifférence, l'ironie, qui entraînent une forme de distanciation, de rupture avec la réalité. Il n'était pas question ici d'être moralisateurs ou réactionnaires.

Lionel Tran : Il y a un problème spécifique à cette génération, le sociologue Louis Chauvel est actuellement en train de travailler sur une étude montrant comment cette fracture générationnelle due au ralentissement économique et au chômage de masse est un phénomène qui a touché la plupart des pays développés.





Ce qui m'intéressait avec le Japon, c'est que la crise économique et le chômage y sont beaucoup plus récents et pourtant ce phénomène d'anomie sociale qui touche la jeune génération y est très marqué. Peut-être parce que les japonais y sont plus attentifs aussi.

Votre album semble dire que la technologie est mauvaise, que les jeux vidéo constituent une aliénation...

Lionel Tran : Comme le disait Ivan, on ne cherche pas à se mettre en position moraliste ou réactionnaire. Avec Otaku, nous avons décidés d'aborder le problème de cette génération sous l'angle de son désinvestissement. C'est une génération qui ne lutte pas de manière directe contre la société dans laquelle elle vit, mais qui intériorise cette violence sociale, qui la retourne contre elle même. Elle utilise la technologie comme la drogue, avec une fonction de cache misère. Dans l'album, la technologie est elle même soumise à une logique de désir à court terme, qui la rend aussi rapidement obsolète que nos personnages.

Le traitement de l'album se rapproche d'une bande dessinée plus classique que celles que pratiquent d'habitude les éditeurs indépendants...

Ivan Brun : Au vu des nombreux thèmes abordés ou effleurés, il me paraissait important d'adopter un traitement graphique clair, lisible et accessible au plus grand nombre. J'ai tenu à ce que le dessin soit plaisant



et agréable à lecture, les détails et les arrières plans fournissent un apport de sens et d'information à l'ensemble, sans entraver le récit. La neutralité apparente du dessin fait écho aux situations décrites et donne d'avantage d'ampleur au texte.

OTAKU

Dessin : Ivan Brun

Scénario : Lionel Tran

96 pages. 12 E



PERSONNAGES

Les personnages d'Otaku sont interchangeables, nous ne savons pratiquement rien d'eux. Ils accordent peu d'importance à ce qu'il vivent. Ils ont une trentaine d'années, ils ont fait des études universitaires, une partie d'entre eux n'a pas d'emploi fixe, l'autre vit d'emplois mal payés dans le secteur tertiaire. Ils sont artistes, activistes, musiciens, squatters, qu'ils soient japonais ou français ils voient les mêmes films américains, jouent aux mêmes jeux japonais, subissent les mêmes bombardements marketing et souffrent d'être déconnectés du monde qui les entoure sans parvenir à l'exprimer.

Ryù

Ryù a une trentaine d'années, il a fait des études de sciences physiques dans une grande université de Tokyo, il rejette la société japonaise, dans laquelle il ne se sent pas à sa place et passe le plus clair de ses journées dans son studio, où il sillonne internet. Les jeux, dans lesquels il se réfugie, reflètent ses difficultés relationnelles.

Mui

Fille de divorcés, Mui est plus jeune que Ryù, elle travaille depuis plusieurs années dans une librairie de Tokyo qui vend des objets de collection pour Otakus. Ayant assisté enfant au suicide de son père, Mui a de gros problèmes relationnels, qu'elle dissimule derrière une apparence soignée. Mui sent que quelque chose ne va pas dans sa relation avec Ryù.



AUTEURS

Lionel Tran

Ecrivain, scénariste, journaliste pour le magazine Jade, Lionel Tran est l'auteur avec le dessinateur Ambre et la photographe Valérie Berge de l'adaptation très remarquée du roman de Bohumil Hrabal, *Une trop bruyante solitude* éditée par 6 Pieds Sous Terre. Ses deux premiers albums réalisés avec Ambre, *Le journal d'un loser* (1998) & *Une année sans printemps* (2001), ont été publiés par 6 Pieds Sous Terre éditions. Son écriture se traduit par une approche critique du monde contemporain et des mutations socio-économiques que traverse la génération des trentenaires actuels.

Ivan Brun

Ivan Brun possède un trait qui allie la précision d'un dessin réaliste traditionnel et la singularité d'un auteur des nouveaux courants de la Bande dessinée. Ses récits sociaux particulièrement noirs et cyniques apparaissent dans les pages de Reptile, de Rhinocéros contre Eléphant, ainsi que le célèbre magazine Slovène Stripburger. En 2002 Ivan Brun a réalisé un épisode inédit de The Crow. Ivan Brun mène par ailleurs un travail de peintre centré sur la civilisation de l'image et les ravages sociaux induits par la mondialisation. Ses œuvres ont été exposées à Jakarta aux Philippines ainsi qu'à New York.

LEXIQUE du début des années 2000

AYANT TOUT AU LONG DU 20^{ÈME} SIÈCLE DÉSIGNÉ L'HORIZON FUTUR, L'AN 2000 FOCALISAIT LES CRAINTES D'UNE HUMANITÉ QUI AURAIT DÉTRUIT SON ENVIRONNEMENT NATUREL, ÉPUISANT LES RESSOURCES DE LA PLANÈTE, ET CONSACRÉ SON POTENTIEL À L'ASSERVISSEMENT DE LA MAJEUR PARTIE DE LA POPULATION, QUE L'ON IMAGINAIT VIVRE DANS UNE SOCIÉTÉ TOTALITAIRE "SOFT", OÙ LA MAÎTRISE DE LA TECHNOLOGIE SERVIRAIT À CONTRÔLER LES ESPRITS.

AN 2000

La veille du passage au 21^{ÈME} siècle, on a beaucoup ironisé sur les visions naïves de l'an 2000 conçues au début du 20^{ÈME} siècle. Pourtant, les années 1990 ont vu nombre de concepts d'anticipation devenir des réalités (société informatique, clonage, robotique...), tandis que l'architecture et le design donnaient corps à une esthétique directement inspirée par les créateurs de science fiction. Rattrapé par l'accélération technologique, la science fiction et plus particulièrement l'anticipation ont de plus en plus de mal à imaginer le futur.

L'album **Otaku** souligne le fait que nous avons effectivement atteint l'an 2000 et qu'il ressemble d'assez près à ce que nous imaginions de pire. Cette concordance a un effet psychologique déstabilisant, qui invalide les notions de présent et d'avenir. Au "no futur" de la fin du siècle dernier, nous voici passé à un "no present" tout aussi déroutant.



Implants

Inenvisageable il y a quelques années, les premiers implants de puces informatiques sous l'épiderme apparaissent et se répandent très vite dans le cadre quotidien (implant de capteurs sur les animaux domestiques, capteurs intégrés dans les robots ménagers.) Le développement d'une société basé sur la sécurité étendra bientôt cette technologie aux prisonniers en liberté surveillée, puis à l'ensemble de la population. Dans l'album ce phénomène est montré sous un angle ludique, l'implant faisant son apparition comme objet fétiche de la contre culture. Ce lancement à la fois à grande échelle et sur un milieu très ciblé est une des techniques de pointe du "street marketing", qui cherche à coller de très près à la création des phénomènes de mode naturels.

Nous pensons que des "implants lourds", qui viendront remplacer des membres et des organes afin de les améliorer, sont à venir dans un futur proche.

Lire : **Vitesse virtuelle**, Mark Dery, Abbeville Press

Japon

Le Japon est le premier des pays asiatiques à avoir à la fin du 19^{ÈME} siècle basculé brutalement dans la modernité, passant en quelques décennies du moyen âge au monde moderne. Les bombardements d'Hiroshima et Nagasaki à la fin de la seconde guerre mondiale l'ont précipité encore plus avant dans la modernité. Le Japon est le seul pays "post nucléaire", et en ce sens il sert de référent à nos fantasmes futuristes. Avec *Otaku* nous voulions montrer des japonais anodins, très proches de ce que peut être la jeune génération des pays riches.



Jeux vidéos

Présentés comme "la forme d'art du 21^{ÈME} siècle", les jeux vidéo sont au cœur de l'album *Otaku*, qui les présente comme une allégorie des mutations en cours. Nous n'avons pas montré d'image du jeu vidéo parce que l'écran de la console est peut-être le seul espace intime qui reste à Ryû. Quand il joue cela lui procure le même sentiment de liberté que s'il se masturbait. Ce qu'il voit et ce qu'il vit dans ces moments-là ne regarde que lui.





Langue

L'anglais est devenu la langue la plus parlée au monde, cette langue se transforme au contact des différents peuples qui l'utilisent, elle se nourrit de termes technologiques qui transforment le quotidien sur toute la planète. *La langue était un des problèmes les plus complexes d'Otaku : les protagonistes sont japonais, ils parlent donc en japonais entre eux, mais ils communiquent en anglais avec les étrangers qu'ils croisent. Ces étrangers parlent une langue qu'ils ne comprennent pas. Tous parlent une sorte d'argot fait de termes technologiques et de lieux communs mondiaux...*



Livres

Annoncé depuis le milieu des années 1990, la disparition du livre et son remplacement par le livre électronique n'a pas encore eu lieu au début du 21^{ème} siècle. Une mutation d'une telle envergure nécessitera de lourds investissements de l'industrie du divertissement qu'est devenu l'édition. Nous pensons que cette mutation, surviendra en un temps très bref, après avoir été longtemps retardée. N'oublions pas que la généralisation de l'informatique et l'apparition d'un réseau informatique mondial étaient encore au début des années 1990, des hypothèses qui semblaient peu probables.

L'album Otaku a choisi de ne pas montrer de support papier, afin de souligner sa raréfaction progressive.

Marketing global

La guerre économique se joue à la fois sur le terrain (avec la délocalisation du travail pénible et destructeur de l'environnement dans des zones de non droit) et dans les esprits par le biais de techniques de manipulation mentale hyper sophistiquées qui sont testées et appliquées simultanément sur toute la planète.

Ces opérations de communication, qui visent à l'effondrement du seuil de résistance du spectateur/lecteur/auditeur, sont appliquées simultanément dans le champ de la culture, de l'information et du divertissement. Elle sont en général menées avec l'assentiment des sujets qui considèrent comme une participation libre le fait que certaines zones de leur cerveau soient ainsi activées.

L'album Otaku nous montre le déroulement d'une de ces opérations à grande échelle, ainsi que ses effets concrets.

Lire : **No Logo**, Naomi Klein, Actes Sud Poche.



Otakus

D'origine japonaise, le terme Otaku, désigne les jeunes passionnés de technologie qui ne vivent qu'à travers leur passion, la plupart du temps sans lien avec le monde extérieur. S'appliquant aussi bien aux accros d'informatique qu'aux amateurs de dessins animés, ce terme désigne surtout l'exclusive. Apparus au Japon, les Otakus, sont les enfants de la génération du Baby boom qui a travaillé dur pour assurer la reconstruction du pays au lendemain de la seconde guerre mondiale et de l'occupation américaine. Ayant grandi avec un système social très strict dont ils ne voyaient pas l'utilité, ils ont intégré ce système, dont ils appliquent, dans le vide le fonctionnement.

Il serait pourtant trompeur de considérer l'Otakisme, comme un phénomène strictement japonais. Le contexte social très particulier qui a donné naissance aux Otakus est latent dans d'autres pays post industriels.

Dans l'album, le terme s'applique d'une manière générale à une jeunesse déconnectée et désinvestie.

Lire : **Parasite**, roman de Murakami Ryu, Piquier éditions.
Otaku, les enfants du virtuel, Etienne Barral, Denoël impact.

Robots

Apparu dès l'origine de la science fiction, le robot de forme humanoïde nous semble pour l'instant encore un fantôme. Pourtant nous sommes entourés de robots et d'automates (distributeurs automatiques, chaînes de fabrication, instruments de guidage), qui ont souvent remplacé des tâches humaines. Les chercheurs et les industriels japonais sont à la pointe de la robotique humanoïde, dont les premiers modèles grands publics apparaissent depuis quelques années. A la différence des occidentaux, qui voient la création de robots comme un danger, les japonais considèrent la naissance des robots comme un bienfait. L'imagerie populaire japonaise a renouvelé le concept de robot.

La thématique du robot traverse l'album Otaku de manière sous jacente, que ce soit à travers la rencontre entre les deux jeunes japonais, le jeu vidéo eXil, ou l'arrivée d'une puce informatique qui est greffée comme un piercing. Il s'agissait de montrer comment de profondes mutations socio-culturelles redoutées pendant des décennies se réalisent de manière presque imperceptible.

Voir : **Patlabor I & II** de Mamoru Oshii.



Zero One

La globalisation de l'informatique, qui repose sur un système de transmission binaire des informations (0-1) a profondément remodelé notre société, supprimant de nombreuses tâches manuelles et agglomérant des métiers qui jusque là étaient exercés par des professions distinctes. L'outil informatique, qui s'est traduit par la mise à l'écart du monde du travail d'une partie de la population du fait de la concentration des savoirs a largement été mis entre les mains de la nouvelle génération, une génération fragilisée par rapport à l'emploi du fait des crises économiques qui ont marqué le dernier quart du 20^{ème} siècle et le début du 21^{ème} siècle. A notre insu le système binaire s'est placé au cœur de notre civilisation, dont il précipite les transformations.

Voir : **Kairo** de Kyoshi Kurosawa

