



Dossier par Guilhem Bedos

gui@ozone4.com
www.ozone4.com

Sommaire

Introduction	p. 03
<u>L'œuvre et son auteur</u>	p. 05
1) Avant Akira	p. 05
2) Pendant Akira	p. 11
3) Après Akira	p. 21
<u>Une œuvre cyberpunk ?</u>	p. 28
1) Cyberpunk et science-fiction	p. 29
2) Cyberpunk et Akira	p. 32
<u>Les personnages</u>	p. 34
1) Tetsuo Shima	p. 34
2) Kaneda Shotaro	p. 36
3) Kay	p. 38
4) Le colonel Shikishima	p. 39
<u>L'image du surhomme</u>	p. 42
1) Akira et... Akira	p. 42
2) Akira et Tetsuo	p. 46
Conclusion	p. 52

Introduction

Il y a 20 ans, le 16 juillet 1988, **Akira** sortait dans les salles obscures japonaises. Adaptation animée du manga éponyme de **Katsuhiro Otomo**, ce film n'avait besoin d'aucune campagne marketing pour se faire connaître. Effectivement, dès ses premières planches parues dans les pages du bimestriel **Young Magazine**, presque six ans plus tôt, le manga original d'**Akira** s'était déjà imposé auprès des lecteurs, et de façon foudroyante, comme la nouvelle référence de la *pop culture* japonaise.

Avec son univers décadent et rouillé, son ambiance **Mad Max** (ultra-violence motorisée) et **Blade Runner** (futur immédiat inhumain), son urbanisme vertigineux mais étouffant, ses personnages principaux délinquants et motards toujours sur la ligne blanche, sa société presque totalitaire où l'individu disparaît face au groupe, **Akira** nous décrivait un monde en pleine dégénérescence qui n'allait pas sans nous rappeler le notre. Les lecteurs Japonais s'y étaient certainement retrouvés...

« **Kaneda** et sa bande : des jeunes du centre d'insertion et d'apprentissage professionnel, des loubards auxquels l'avenir n'a déjà plus rien à offrir. Ils foncent dans la nuit, fuyant un monde qui les étouffe... ». Difficile de poser une ambiance mieux que ça. Si caractéristiques des mangas, et donc si loin des clichés dûs au politiquement correct du *comics US* ou au marché étriqué des BD franco-belges, les héros d'**Akira** permettaient aux lecteurs de s'identifier à eux : déchet de la société, ce gang à deux roues prend sa dose d'amphés avant d'aller se noyer dans les ténèbres de l'autoroute, là où l'attend la bande rivale des clowns et les gyrophares de la police, mais aussi pas mal de haine et beaucoup de sang ; toute la recette d'un *no-future* bien barré, pour ne pas dire postmoderne.

Ils ont un avenir pourtant, du genre dont on ne se remet pas, fait entre autres de terroristes, de magouilles politiques, de militaires manipulateurs et d'une horde d'enfants mutants dont le numéro 28 n'est autre qu'un certain **Akira**. La bande de motards tarés se retrouve soudain propulsée au beau milieu d'un méli-mélo apocalyptique dont la totale oblitération de cette mégalopole qu'est **Néo-Tokyo** ne sera qu'un épisode parmi d'autres. Après tout, la cité a déjà été anéantie 38 ans plus tôt, au tout début de la Troisième Guerre mondiale qui a englouti les $\frac{3}{4}$ de la planète.

Le film ne se contente pas de condenser tous ces éléments, ce serait trop simple et de plus, techniquement irréalisable. Tout comme le fit « **Macross, Do You Remember Love ?** » en son temps, la version film d'**Akira** est, en de nombreux points, différente de l'œuvre originale dont elle est tirée : plus complexe dans l'idée, plus intimiste vis-à-vis de son auteur, et surtout plus visuelle et plus frappante dans ses images.

Car si la version animée d'**Akira** choque, c'est par sa puissance visuelle. Jamais jusqu'à ce moment-là, on avait vu une animation aussi travaillée, aussi profonde. Toutes les techniques les plus sophistiquées y ont été utilisées, et les autres ont été inventées pour l'occasion. La bande sonore aussi sort complètement

de l'ordinaire, et de telle sorte que les bruitages et la musique, hallucinants, clouent littéralement le spectateur sur son siège. **Akira** est un direct du droit d'une durée de deux heures.

Succès national sans précédent au Japon, acclamé tant par le public que par la critique, **Akira** a illuminé tout l'empire du soleil levant avant d'éblouir les Etats-Unis, puis le reste du monde. Pourtant, ce n'était pas gagné, surtout chez nous où les productions nipponnes avaient la vie dure à l'époque (qui a oublié les tollés des associations de parents provoqués par les scènes les plus corsées de **Ken le Survivant** et des **Chevaliers du Zodiaque**, ces productions pour ados pourtant diffusées dans une émission pour les petits ?) : la parution en fascicules du manga entravée par une distribution hasardeuse des premiers numéros, le film resté moins d'une semaine à l'affiche sur Paris, les traductions de l'une comme l'autre version aussi approximatives que d'habitude, le succès d'**Akira** est dû au professionnalisme de la presse spécialisée – alors balbutiante à l'époque – mais aussi au bouche à oreille.

À l'origine de cette œuvre, d'abord graphique puis cinématographique, **Katsuhiro Otomo** : un homme souriant et plutôt timide, au visage tranquille, qui, penché sur sa table à dessin, imagine un monde apocalyptique où se déchaîne l'holocauste. À l'époque, **Akira** marquait une continuité dans son œuvre, en se plaçant dans la veine du manga antérieur de l'auteur, **Rêve d'Enfants**, qui le précède à peine et, au moins sous certains aspects, le préfigure. Mais si le lien qui unit ces deux œuvres saute aux yeux, si leur point commun est flagrant, leur symbolique respective diffère de façon radicale, de sorte qu'il serait trop facile de dire qu'**Akira** ne fait que remplir les blancs laissés par **Rêve d'Enfants** : si le thème reste le même – celui de l'enfant surhomme, l'enfant quasi-divin qui constitue le point de départ de ces deux pièces maîtresses – ces deux histoires ne sont que des cousins éloignés dont le plus jeune surclasse son aîné en tous points, sans toutefois parvenir à l'effacer, et heureusement.

À l'occasion de ce vingtième anniversaire donc, et alors qu'une version *live action* de ce film se profile à l'horizon, nous vous invitons pour un petit voyage dans le temps vers les racines du mythe...



L'œuvre et son auteur

C'est le 6 décembre 1982, dans les pages de *Young Magazine*, que paraissent les premières planches des 2000 que comptera **Akira**, dont la publication s'étalera sur une petite dizaine d'années, à raison d'une nouvelle fournée tous les deux mois. Mais si le succès est immédiat, c'est aussi parce que l'auteur n'en est pas à son coup d'essai. De plus, son œuvre précédente, **Dômu/Rêves d'Enfants**, a déjà fait pas mal parler d'elle : publiée dans *Action Comics* sur une paire d'années, ce récit basé sur l'affrontement d'êtres doués d'une puissance psychique terrifiante au beau milieu d'un complexe résidentiel de Tokyo, lui a déjà valu un immense succès, tant populaire que critique. Pourtant, à cette époque, l'intérêt de l'auteur pour la parapsychologie n'est pas nouveau, ou en tout cas pas complètement. Il l'avait abordé dans *Fireball*, qui en plus d'être son premier véritable essai en matière de science-fiction, introduisait aussi les autres thèmes appelés à devenir sa marque de fabrique, c'est-à-dire les pouvoirs psychiques, la lutte de l'Homme contre une technologie phagocytaire de l'esprit et la dystopie totalitaire d'un Japon post-nucléaire ; des sujets peu innovants mais qui étaient traités de façon personnelle.

Akira est donc le fruit d'un long développement personnel, la lente maturation de techniques narratives et graphiques mais aussi de développement d'idées et de sensibilités : c'est un chef-d'œuvre dans le sens traditionnel du terme, c'est-à-dire l'aboutissement d'un apprentissage, la fin de la longue route qui mène de l'aspirant au maître, de l'artisan à l'artiste.

1) Avant Akira :

Katsuhiro Otomo naît le 14 avril 1954 dans la préfecture de **Miyagi**, une province d'agriculteurs et de pêcheurs située à environ 400 kilomètres au nord-est de Tokyo. C'est une époque charnière du Japon d'après-guerre. Les troubles sociaux, qui ont suivi la défaite et les réorganisations sociales et politiques menées par l'occupant américain, arrivent à leur terme et une nation nouvelle s'éveille à cette modernité que pourtant, déjà, elle accepte mal. La rupture avec le Japon traditionnel, monarchiste et militariste, a été rude – en partie car imposée par le vainqueur – et celui qui s'annonce, à la fois industriel, démocratique et pacifique, reste encore de nos jours perclus de stigmates suite à cette « Expérience Originelle » où le manga moderne trouve ses racines, des origines tortueuses et sombres qui virent un rejet des valeurs ancestrales au profit d'autres plus ancrées dans cet ordre nouveau.

Car le manga d'après-guerre n'a plus grand-chose à voir avec celui d'avant, traumatisme collectif oblige. Si le terme « manga » fut inventé par le maître de l'estampe **Katsushika Hokusai** (1760-1849) pour désigner ses croquis qu'il qualifiait ainsi d' « images dérisoires », le Japon avait déjà développé l'art du rouleau peint mêlant texte et images depuis le VIII^{ème} siècle ; il y a donc au Japon une culture très ancienne de la « bande dessinée » (au sens strict du mot « bande » puisqu'un rouleau n'est jamais qu'une bande enroulée, comme au sens figuratif puisque le

mélange des images et des mots est la définition même de la BD), culture qui explique la sensibilité des japonais au système de l'image en général, et d'autant plus que leur langage, déjà, est à base d'idéogrammes, c'est-à-dire d'autres formes d'images : au Japon, comme dans l'ensemble de l'Asie, le mot est une image, ce qui va à l'encontre de la conception occidentale des choses où « au début, il y eut le verbe », pour simplifier, et qui a longtemps eu une nette tendance à exclure les artistes des hautes sphères intellectuelles en général et surtout littéraires. À l'époque d'**Edo** (XVII-XIX^{ème} siècle) les Japonais aimaient beaucoup les romans populaires faits de textes et de dessins et quand le pays se modernisa, à l'ère **Meiji** (1868-1912), il s'imprégna des cartoons américains : la première publication qui s'en inspira fut le **Jiji manga**, supplément d'un grand quotidien progressiste, qui espérait ainsi toucher le peuple ; le manga connut donc un rôle politique. Mais il fut surtout employé à divertir les masses à travers de gros magazines qui présentaient reportages, feuilletons et bandes dessinées, même si ces dernières se situaient loin de ce qu'on appelle « manga » aujourd'hui car, avec leur style « à la Disney », ces productions ciblaient surtout une audience d'écoliers. Ce fut la rupture provoquée par la défaite de 1945 qui changea la donne à tout jamais.

En effet, dans ce Japon en ruines, les valeurs d'antan sont éteintes : la génération de la fin des années vingt, élevée dans l'idée que le Japon devait dominer le monde mais qui s'avère n'être qu'un perdant, assiste avec l'impuissance de l'enfance à l'effondrement de son pays, et ce traumatisme – que **Saya Shiraishi**, de l'Université de Tokyo, appelle « Expérience Originelle » – en fait des adultes avant l'heure. Leurs parents victimes des combats ou muets de culpabilité tout en s'harassant à lutter contre la famine, ces enfants sont seuls, bouleversés par l'écroulement des valeurs traditionnelles du pays auxquelles le vainqueur ne substitue qu'un palliatif sous la forme d'une démocratie chrétienne qui cadre mal avec la culture locale encore toute empreinte de féodalité shintoïste.

(Car la démocratie a été imposée au Japon par le conquérant américain, ce qui est pour le moins paradoxal puisque ce système politique est supposé être le choix du peuple ; le parallèle avec l'actuel Irak se fait de lui-même...)

Le manga moderne trouve sa raison d'être dans cette rupture fondamentale qui pose les bases d'un Japon nouveau, car c'est la première forme d'expression à renaître dans ce chaos, tant moral que physique. Survivants des décombres, les *mangakas* s'engagent ainsi à traiter de tous les sujets, pour toutes les audiences et sous toutes les formes, afin de participer eux aussi à cette réinvention des repères sur lesquels s'appuie encore le Japon d'aujourd'hui. De cette « Expérience Originelle », ils tirent les éléments capitaux du genre – comme l'échec ou l'absence des adultes et la refondation du monde par les jeunes ou leurs difficultés dans les relations avec le sexe opposé – mais aussi les qualités centrales de leurs héros – cette fureur de (sur)vivre épaulée par une confiance à toute épreuve souvent doublée d'une détermination surhumaine. Ainsi, l'œuvre fondatrice de **Tezuka**, sacré « Dieu des mangas », présente-t-elle des gentils cartoons et des drames humains, des séries « à l'eau de rose » et des samourais, des futurs bariolés et des fresques historiques, en plus d'inventer la majorité des techniques narratives et graphiques qui révolutionnent le média. En même temps se développe le *gekiga*, qui signifie littéralement « dessins dramatiques » : ciblant un public adulte, ces livres brochés mais peu coûteux traitent les sujets les plus délicats sans aucun tabou ni censure ou politiquement correct.

Ainsi, sur les pas du « Dieu » **Tezuka**, les *mangakas* des années 1960 attaquent en force en mariant le manga au *gekiga* : s'écartant de la sophistication

« bonsaï » et rejetant l'austérité « zen », ils trouvent dans le grotesque de la culture traditionnelle japonaise leurs propres inspirations pour tourner en dérision la religion, la police ou l'image du père. Dans cette civilisation encore hautement patriarcale, ils caricaturent l'orgueil machiste ou les attributs masculins et n'hésitent pas à évoquer l'homosexualité. Avec la hargne des victimes, ils dénoncent la guerre et le militarisme. C'est donc une évolution majeure qui se produit alors que la génération d'après-guerre approche l'âge adulte – une évolution que la BD franco-belge n'a pas su faire à la même époque et que les comics américains ont à peine effleurée. C'est aussi le moment où apparaissent les premiers *shônen*, ces séries pour ados qui deviennent vite populaires au-delà du public visé. Car le lectorat s'identifie bien sûr à ces héros : tout le mouvement politique et contestataire des étudiants de l'époque puise son inspiration, sa révolte, dans cette culture manga à présent devenue iconoclaste. C'est dans ce foisonnement d'images et d'idées que grandit le jeune **Otomo**.



Mais la culture de l'ancien occupant devenu allié résonnera aussi dans son inconscient de façon particulière, déterminante. Enfant déjà, il se passionne pour le cinéma, allant souvent jusqu'à passer des heures dans le train menant à Sendai pour y voir des films. Au collège de Samuna ensuite, il découvre – entre autres influences – cette « *new wave* » américaine située à la charnière des années 60 et 70. De cette boulimie de films, il retiendra surtout deux œuvres qui restent à ce jour ces favorites : *Rebel Without A Cause* (*La Fureur de Vivre*) de **Nicolas Ray** (1955) et *2001: A Space Odyssey* (*2001, L'Odysée de l'Espace*) de **Stanley Kubrick** (1968) joueront, le temps venu, un rôle considérable dans la création de son chef-d'œuvre. Mais toutes

ces expériences cinématographiques eurent surtout un profond impact sur son style de dessinateur : sa créativité visuelle se transposant aisément sous la forme du *comic book* – un autre « héritage » de l'ennemi d'hier – et très admiratif des BD américaines mais aussi et surtout des productions européennes sur ce même média, il développe vite un style graphique qui se veut résolument réaliste, c'est-à-dire en rupture complète avec le style tezukien inspiré des productions **Walt Disney**. Après le lycée, il part donc tout naturellement pour Tokyo dans l'espoir, très répandu parmi les gens de son âge à l'époque, de devenir *mangaka*.



Après quelques petits jobs, il vend sa première bande – *A Gun Report* – qui paraît dans le numéro d'octobre 1973 du magazine hebdomadaire *Action Comics*. Cette libre adaptation de **Mateo Falcone**, une nouvelle de **Prosper Mérimée** publiée dans *La Revue de Paris* en 1829, souligne bien l'inspiration inhabituelle de l'auteur débutant : un jeune corse accepte un pot-de-vin pour cacher un contrebandier avant de balancer celui-ci à son oncle policier et finit abattu par son propre père après avoir été forcé à réciter ses prières. Au cours des années suivantes, **Otomo** dessine de nombreux récits courts pour le même magazine, s'essayant à plusieurs sujets et thèmes, tels que l'humour, les histoires de guerre et les récits historiques. Quoique

modifiée pour l'occasion, une de ces histoires trouvera sa place dans l'anthologie animée **Memories** qu'il réalisera plus de vingt ans après pour le cinéma. Bien qu'encore loin de la célébrité et malgré son art encore balbutiant, quelques amateurs apprécient déjà cet auteur qui – comme beaucoup de ses confrères du moment – se place loin du carcan tezukien standard.

À cette époque, **Otomo** vit dans une nouvelle banlieue de Tokyo qui accueille un large éventail des basses classes du Japon, des simples ouvriers aux jeunes parents, en passant par les tenanciers de bars et les petits aspirants yakusa, tous plus ou moins paumés dans cette nouvelle expérience suburbaine. Ces personnages se retrouveront tous à un moment ou un autre dans les histoires d'**Otomo**, leur donnant ainsi une crédibilité et un réalisme uniques. C'est donc une période où il absorbe de nombreuses influences qui auront une importance déterminante pour la suite de sa carrière. En 1974, il entame **Boogie Woogie Waltz**, une série de *shorts* située sur la face obscure de la vie urbaine dans le Tokyo moderne et qui fouille sans gêne dans les problèmes de drogue, les perversions sexuelles et le rock. C'est sa première production d'envergure, au point d'être présentée en première page d'**Action Comics**. Deux ans plus tard, en 1976, la sortie de ses recueils d'histoires courtes, **Short Peace** et **Highway Star**, l'incite à poursuivre dans le manga à travers de nombreux autres *shorts*.

Il rencontre sa femme **Yoko** peu après, avec laquelle il découvre New-York pendant leur lune de miel en 1977, une cité dont l'urbanisme l'impressionne beaucoup. Ainsi, de retour au Japon, il commence **Sayonara Nihon**, les chroniques d'un japonais, professeur d'arts martiaux à Manhattan. C'est alors la plus longue production d'**Otomo**, et aussi sa première histoire à suivre.



Cette expérience du « *long run* » l'encourage, entre plusieurs histoires courtes, à se lancer en 1979 dans **Fireball**, projet déjà évoqué plus haut et dont la rumeur affirme qu'il demeure inachevé. C'est pourtant une œuvre tout à fait importante car c'est au cours de ce développement qu'il abordera les thèmes qui feront ses plus gros succès, tant commerciaux que critiques, et qui s'enchevêtrèrent à nouveau dans l'apothéose d'**Akira**. Mais si violences urbaines, désordres sociaux, pouvoirs psychiques, expériences menées sur des humains et totalitarisme post-nucléaire sont aussi parmi les composantes principales du chef-d'œuvre d'**Otomo**, c'est dans son projet suivant qu'il trouvera l'élément central qui donnera à **Akira** toute une partie fondamentale de sa profondeur et de sa force : l'enfance, de préférence saccagée, détruite, tordue. En un mot, mutante.

Après **Kibun wa mô Sensô**, une histoire de guerre adaptée d'un roman de **Toshihiko Yahagi** sur un script de l'auteur, mais aussi **It's A Crazy, Crazy World**, une série populaire qui parodiait **Charles Perrault** et **Lewis Carroll**, entre autres auteurs classiques, **Otomo** attaque **Dômu/Rêves d'Enfant** en 1980. Ce dernier obtiendra le Grand Prix de la Science-Fiction trois ans plus tard, à l'occasion de sa parution en album : une première car jusqu'ici ce prix n'avait jamais récompensé un manga. **Otomo** se serait inspiré d'un fait divers mystérieux de 1972, une vague de suicides inexplicables dans une cité HLM semblable à celle qu'il habite à l'époque. Mais si **Dômu** l'impose comme un auteur majeur, c'est plus par ses idées que son graphisme (quoique tout à fait admirable pour l'approche quasi-cinématographique du manga). Effectivement, **Rêves d'Enfant** explore un univers certes éculé – les fictions traitant de l'enfance sont pour le moins légion – mais d'une manière toute

personnelle, et beaucoup plus profonde qu'elle n'y paraît au premier abord. Après une première page montrant en une seule et grande case une poignée d'enfants qui joue, on peut lire un échange en « off » de quelques gamins sur fond de vieux jouets poussiéreux amassés dans une pièce lugubre : « La casquette de **Takeshi**, elle est géniale, avec ces deux ailes sur le côté, comme ça... Deux ailes argentées... Mais Takeshi est un idiot. Quelle idée d'y accrocher un badge des "*Giants*" ! En plus, il est maladroit : il tombe tout le temps de son skate-board... » En quelques cases au cadrage digne d'un parfait story-board pour le cinéma – un sens du découpage que l'auteur a mis bien longtemps à développer et qui lui a valu l'admiration de ses pairs – apparaît un quadragénaire coiffé de ladite casquette, qui monte jusqu'à la terrasse de l'immeuble pour se suicider. Plus loin : « Depuis le début, à savoir depuis exactement trois ans et deux mois, il y a eu cinq cas supposés de suicide, sept accidents, trois incidents et neuf morts suspectes... » annonce un des policiers chargé de l'enquête. Ces faits pour le moins étranges, voire inquiétants, se sont produits dans des immeubles de Tokyo essentiellement habités de fonctionnaires et autres classes moyennes ; une affaire d'autant plus sombre que les suspects, balancés par un résident du coin comme dans tout bon polar qui se respecte, sont un camionneur porté sur la bouteille, un colosse simple d'esprit, une jeune femme lugubre qui promène une poussette vide depuis son avortement, plus quelques autres spécimens d'un véritable festival des paumés et des rebuts : bref, une vue en coupe d'une ville malade.



Pourtant, comme dans les meilleures histoires policières, aucun de ces suspects n'est coupable, ni même victime, à peine témoin, et encore... Car **Dômu** a des implications pour le moins dérangeantes. Tout s'y déroule à travers trois facettes de cette psychologie de l'enfance d'où les adultes sont exclus. C'est une œuvre profondément noire qui se base sur l'étape de la vie la plus dure et la plus pessimiste qui soit, dans la pure tradition de **Sa Majesté des Mouches**. Ces trois aspects y sont représentés par les principaux protagonistes de l'histoire : d'abord le plus évident, la petite **Etsuko**, qui doit avoir à peine 10 ans, puis l'enfant-adulte **Yo-Chan**, un simple d'esprit dont l'intelligence a cessé de se développer alors que son corps poursuivait sa croissance, et enfin il y a le vieux **Cho-San**, parfaite incarnation du plus étonnant aspect de l'enfance, celui du gâtisme c'est-à-dire la négation de l'état adulte et de la vieillesse par une retombée dans l'enfance. Le vieux **Cho-San** vit seul depuis plusieurs années et, sa raison ayant vacillé depuis longtemps, il ne pense plus comme un adulte : enfant-vieillard, il se distrait à travers les bêtises de la prime enfance pour mieux taquiner ces adultes dont il ne fait plus partie. Mais **Cho-San** n'est pas juste un vieillard gâteux, c'est surtout le détenteur de pouvoirs parapsychiques très puissants avec lesquels il tue pour le plaisir du jeu. Beaucoup d'auteurs en seraient restés là, sur cette révélation, à travers une simple chute dans la conclusion du récit, mais on a affaire à **Otomo**...

La petite **Etsuko** possède elle aussi des facultés parapsychiques au moins égales à celle de **Cho-San**. Ayant emménagé récemment, elle connaît les agissements du vieillard, qu'elle n'apprécie pas plus que ça. C'est quand celui-ci s'en prend à son ami, l'enfant-adulte **Yo-Chan**, le simplet, qu'elle réagit. Un duel psychique titanesque s'ensuit, qui annihile la moitié du quartier résidentiel et provoque des dizaines de morts. L'intervention des autorités y met un terme avec l'évacuation des immeubles, laissant l'issue du combat reportée à plus tard. Quelques jours après, dans le parc de la résidence épargné comme par miracle,

Etsuko réglera son compte à **Cho-San** depuis sa balançoire, alors que le vieillard est assis sur un banc à quelques dizaines de mètres de là. D'un esprit à l'autre, dans le plus pur style **X-Men** (duels parapsychiques sur le plan astral), des puissances mentales terrifiantes se déchaînent à nouveau, mais en silence, en toute discrétion, en tordant juste un des montants de la balançoire dans un grincement bref, jusqu'à ce que le petit vieux s'effondre enfin, mort.

L'histoire est présentée de façon très objective, montrant chaque point de vue à la fois et laissant ainsi le lecteur constater le désarroi complet des adultes face à une situation que leur esprit n'est plus en mesure d'appréhender : ils ont trop grandi. On voit aussi, de façon très claire, comme si c'était le point central du récit, l'insignifiance des adultes dans le monde des enfants. Car ceux-ci ne se reconnaissent qu'entre eux : seul un enfant a de l'importance pour un autre enfant, et c'est bien ce qui conduit la petite **Etsuko** à tuer le vieux **Cho-San** quand celui-ci s'attaque à son ami **Yo-Chan**, alors que la mort d'une douzaine d'adultes l'avait à peine effleurée. Il n'y a là-dedans aucun sens de la justice – une valeur strictement adulte en fin de compte – mais juste un caprice, une colère certes légitime mais tout autant immature par sa cruauté et sa disproportion. La problématique ainsi posée peut sembler incongrue, voire hors de propos, mais elle ne manque pas de sens : si dans la réalité le rapport de force joue toujours en faveur des parents, qui peuvent ainsi corriger un enfant turbulent, que se passerait-il si ce rapport de force était inversé ? Ainsi, à travers une énième traversée du miroir, **Otomo** jette au panier les théories freudiennes sur l'innocence de l'enfance. Mais, bien avant cet aspect un tant soit peu métaphysique, **Dômu** témoigne d'une problématique en prise directe avec le présent ; car le vieillissement de la population demeure un des problèmes cruciaux du Japon contemporain, de sorte que **Otomo** dénonce surtout à travers cette œuvre une forme tout à fait pernicieuse d'infantilisation de la société nippone : une forme d'infantilisation d'autant plus regrettable qu'elle touche une « tranche » de la population que cette société encore très patriarcale et shintoïste – cette religion japonaise qui voue un culte aux ancêtres à travers un polythéisme animiste – tend à sacraliser en leur conférant du même coup une autorité prépondérante. Au final, **Otomo** brosse là le portrait d'une société moins percluse par le vieillissement démographique qu'assujettie à celui-ci, tout en remportant au passage un immense succès à la fois public et presse qui l'impose comme un des plus grands mangakas du moment, et peut-être un des plus grands mangakas tout court.

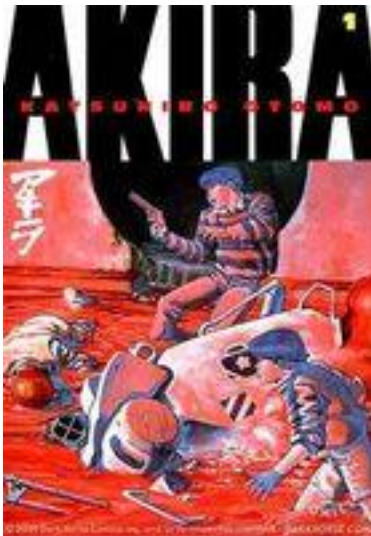
En parallèle de **Dômu**, **Otomo** trouve des postes sur divers projets. L'année 1982 le verra comme *special guest designer* sur **Crusher Joe**, un *space opera* orienté action et plutôt classiques dans la facture bien qu'assez ambitieux par son staff qui rassemble quelques nouveaux talents prometteurs (on y trouve entre autres **Shoji Kawamori**, dont le **Macross** fait déjà bien parler de lui, ainsi qu'**Akira Toriyama**, qu'on ne présente plus, ou encore **Haruka Takachiho**, créateur du manga original dont ce film est une adaptation mais aussi des **Dirty Pair**, alias **Dan et Danny**) ; puis **Otomo** travaille comme *chara designer* sur **Harmagedon**, un navet aussi grandiloquent que ridicule, tiré d'une série de romans et qui n'a de commun avec **Akira** que les pouvoirs psychiques ainsi qu'une dimension apocalyptique qui influencera peut-être le chef-d'œuvre d'**Otomo**. Ces deux films sortiront l'année suivante. Mais surtout, il réalise en 16mm son premier *live action*, un court-métrage expérimental au titre limpide, **Jiyuu O Warerani (Give Me A Gun, Give Me Freedom)** : **Otomo** exprimera tout son art à travers la violence.

Une violence qui trouvera une place abondante dans sa prochaine œuvre, comme un pivot central. Toutes les pièces de l'ouvrage maintenant en place, celui-ci

est imminent ; arborant le numéro 28, il porte un des prénoms les plus communs, les plus banals du Japon : **Akira**.

2) Pendant **Akira** :

Les premières pages d'**Akira** paraissent dans *Young Magazine* le 6 décembre 1982. Il va de soi qu'une histoire qui débute par l'oblitération totale de Tokyo par ce qui a tout l'air d'une explosion atomique, peut difficilement laisser le public japonais indifférent, pour des raisons évidentes. La Troisième Guerre mondiale qui s'ensuit, et qui engloutit le monde dans l'holocauste nucléaire, est un sujet plus banal pour les aficionados de science-fiction mais encore assez dans l'air du temps pour interpeller le public. À cette époque, les cicatrices de « L'Expérience Originelle » du lendemain de la défaite de 1945 sont encore profondes dans l'inconscient collectif du pays. De sorte que lorsque les héros de l'histoire apparaissent, **Kaneda** en tête, tous des ados orphelins fonçant plein pot sur les autoroutes d'un ordre nouveau urbanisé à outrance mais où saillent encore ici et là quelques ruines du monde d'avant, le parallèle avec l'après Seconde Guerre mondiale ne laisse plus aucun doute : on a bien affaire à la quintessence des diverses psychoses issues de la dichotomie, pour ne pas dire la schizophrénie, qui écartèle l'archipel japonais – « entre tradition et modernité » comme on dit volontiers sans vraiment savoir de quoi il s'agit – et depuis presque 40 ans à l'époque où commence la parution du chef-d'œuvre d'**Otomo**.



Les lecteurs japonais se reconnaissent forcément dans cette histoire où les métaphores sous-jacentes sont omniprésentes sur leur nation, leurs frustrations, leur besoin d'échapper à un système sclérosé et de s'affirmer par eux-mêmes. Le parcours personnel de l'auteur, partagé par des millions de ses concitoyens, se télescope dans les cases d'**Akira** : en 1968, **Otomo** assiste aux répressions policières au Japon alors que se préparent les JO. Dans **Akira**, un climat identique enrobe la construction d'un stade gigantesque dans le Neo-Tokyo de 2019. Étrange parallèle : en revivant son passé, **Otomo** construit un futur où s'intègre le cinéma qui l'a marqué, sauf que là ce n'est pas l'hyper-technologie de *Blade Runner* ni la fureur de *Mad Max* ou la métaphysique de *2001, L'Odyssée de l'Espace* mais *Easy Rider* (grosses bécanes), *Cinq Pièces Faciles* (satire sociale), *Bonnie and Clyde* (*gunfights* d'un jeune couple en cavale) et *Des Fraises et du Sang* (manifs sur les campus) : irrésistible besoin d'autre chose, de changer d'horizon, de fuir une société étouffante qui ne parvient qu'à nous tuer un peu plus à chaque jour. Page après page, **Akira** pilonne le Japon contemporain, mais discrètement : « Au premier abord, **Akira** est une histoire mettant en scène des pouvoirs parapsychiques que développe un gamin, » déclare **Otomo** dans *Mad Movies*. « Je pense quant à moi qu'**Akira** est principalement l'histoire d'une amitié entre **Kaneda** et **Tetsuo**. J'ai quelques amis inestimables. L'un d'eux est mort. **Akira** raconte comment deux amis, inséparables pendant leur enfance, grandissent indépendamment dans des milieux très difficiles. » L'autobiographie rend ainsi l'histoire d'autant plus palpable, d'autant plus crédible : on n'écrit pas de la science-fiction pour échapper au réel, il finit toujours par nous rattraper. Et **Otomo** ajoute : « Il y a aussi une partie de moi dans chaque personnage

que je dessine. Jamais je ne pourrais dessiner des personnages qui me sont totalement inconnus. » Comme pour beaucoup de prods nippones, **Akira** est avant tout une histoire de relations humaines, mais plus que tout, une œuvre intimiste, personnelle. L'année 68 de la contestation, des films cultes d'un cinéma qui dit ce qu'il pense, un ami disparu à jamais,... **Otomo** ressemble à **Kaneda**. Les souvenirs d'antan prennent le pas sur la métaphysique du devenir de l'humanité : **Akira** replace **Jeux Interdits** dans un décor à mi-chemin entre **Blade Runner** et **2001, l'Odysée de l'Espace**. L'histoire d'**Akira** concerne tous les jeunes du Japon et du reste du monde parce qu'elle se nourrit de leurs interrogations, de leurs doutes : comment alors s'étonner de l'admiration dont cette œuvre est l'objet ?

En 1984, **Otomo** est assez riche pour créer son propre studio, **MASH Room**, afin d'assurer la livraison des épisodes du maintenant très demandé **Akira**, dont débute par ailleurs la publication en albums et qui reçoit le prix **Kodansha** la même année. De sorte qu'on parle de plus en plus d'une version animée. Car le destin d'un manga est bien sûr directement lié à son succès ; populaire d'abord, car celui-ci est gage de recette, et critique ensuite, car une œuvre remarquée fait parler d'elle et attire d'autres lecteurs. Il faut aussi garder à l'esprit le parallèle qui existe – depuis toujours – entre mangas et *animes* : les uns inspirent les autres, et de plus en plus à travers cette industrie du *media mix* où les œuvres se trouvent déclinées sur tous les supports : BD et films/séries mais aussi jeux vidéo, *card games*, pièces radio, etc. ; chaque nouvelle itération peut être une simple adaptation comme une narration alternative ou un *spin off* basé sur des personnages, une intrigue ou même des lieux, voire une époque, différents. Si ce foisonnement d'œuvres est – bien évidemment – une remarquable adaptation à la notion de profits inhérents au système capitaliste, c'est aussi un élément fondamental de la *pop culture* japonaise, un fervent témoignage de son dynamisme. Car mangas et *animes* sont dynamiques, et en perpétuels changements.

Les premiers sont dynamiques par leur diversité d'auteurs qui permet une grande variété de styles artistiques et narratifs, mais aussi par leur graphisme spécifique qui délaisse les mots au profit du mouvement et des expressions, créant ainsi des sortes de films imprimés, et enfin par son ouverture aux opinions des lecteurs qui peuvent « voter » pour leurs séries préférées au moyen de cartes-réponses incluses dans chaque magazine. Ainsi les mangas ont-ils pu se moderniser en suivant les moindres mouvements de la société japonaise, alors que *comics* et BD franco-belges restent plus statiques en dépit du talent évident des créateurs qui se heurtent à la censure aux *USA* ou bien à un public peu ouvert à la nouveauté en Europe – si elles existent bien, et comptent elles aussi, même de façon ponctuelle, les exceptions sont malheureusement trop rares.

Les seconds, les *animes*, sont dynamiques par leur relation – intrinsèque – avec les premiers. Très tôt au début de sa carrière, **Tezuka** avait décliné ses mangas sous forme d'*animes*. L'adaptation s'est faite rapidement. Le lien entre ces deux médias s'est donc vite fait une place – indiscutable, comme la plupart des autres enseignements du « Maître » – chez tous les *mangakas*. Ainsi, les *animes* ont rapidement transposé sous la forme animée l'ensemble des caractéristiques du manga, évoquées dans le paragraphe précédent, en se réappropriant du même coup son dynamisme. **Jean « Moebius » Giraud** donne son opinion à ce sujet dans une interview d'**Animeland** : « Pour moi, c'est une révolution comparable à celle qu'il y a eu quand on a eu **Métal Hurlant** » (NDLR : il fait ici référence au magazine français de BD qui révolutionna le genre dans les années 70 au point d'avoir son homologue aux *USA*, sous le titre de **Heavy Metal**). « C'est-à-dire, » poursuit **Moebius**, « le DA

est comparable à ce qu'était la BD dans les années 50 : un ghetto culturel, magnifique, doré, mais une prison quand même. Et ça, c'est **Walt Disney** qui en a fait les murs. La liberté de création demande que toutes ces limites soient repoussées. Les Japonais ont créé un système de production qui a une dynamique interne telle, que le dynamitage s'est produit. Ils ont mis une telle force à l'édification d'un monde de dessins animés que peu à peu il a pris vie. Et avec le temps, une autonomie culturelle l'a amené à sa majorité. Le premier auteur à initier cette majorité a été **Osamu Tezuka**. Il ne faut pas oublier que c'est lui le créateur du dessin animé au Japon. Il a inventé le dessin animé primitif, mais l'a poussé jusqu'à la fin de sa vie toujours plus loin, pour toujours être d'actualité. (...) » Et quand on lui demande s'il pense que la BD franco-belge devrait voir sa continuation dans le dessin animé : « Moi, je pense qu'en France, les gens devraient cesser de considérer le dessin animé comme une expression uniquement enfantine ou infantile et qu'on accepte de rentrer dans l'utilisation de ce système d'expression incroyable pour raconter des histoires qui nous plaisent, et que ça échappe aux gens qui sont dans une neurasthénie culturelle à exprimer leur ego en long, en large, en travers, dans des courts métrages insipides, obscurs, des symboles catastrophiques sur la condition humaine. C'est pas marrant. Ce que l'on veut, c'est du plaisir et que ce plaisir débouche sur une connaissance. »

Une adaptation en long-métrage d'animation d'**Akira** se met donc en route courant 85. **Otomo** explique sa démarche : « Au-delà de notre perception du quotidien, la planète va inexorablement vers sa destinée cosmique. J'ai senti là le défi de créer le plus grand spectacle, la plus grande catharsis, jamais entrepris jusqu'alors. » **Otomo** est donc pour le moins ambitieux et va jusqu'à citer deux monuments du cinéma de science-fiction comme principales sources d'inspiration : **Blade Runner** et **2001, l'Odyssée de l'Espace**. Rien que ça. Pourtant, ses intentions sont nuancées : « C'est difficile de dire exactement ce que j'ai voulu faire avec **Akira**. **Akira** peut être jugé sur ses qualités techniques, je ne peux pas soutenir qu'il s'agit d'un pamphlet sur l'amitié, d'un traité sur la parapsychologie. Définir **Akira** n'est pas si simple. Par exemple, je ne peux pas dire que l'amitié entre **Tetsuo** et **Kaneda** est le sujet du film. Cela n'en serait pas une définition exacte. **Akira** peut s'expliquer à différents niveaux et implique plusieurs dimensions dans la description des personnages. J'ai aussi fait **Akira** pour expérimenter de nouvelles techniques. Je voulais vraiment que la version cinéma agisse à plusieurs stades de compréhension. J'espère que le public me suivra dans mes tentatives. »



La tâche est donc colossale. Dès l'étape fondamentale du story-board, sans lequel on ne peut rien animer, **Otomo** rencontre des difficultés : « J'ai mis noir sur blanc un nombre incroyable de dessins pour le story-board. J'ai dessiné tout ce que le film aurait pu montrer. C'est seulement ensuite que j'ai supprimé tout ce qui n'était pas dramatiquement nécessaire. Pour cette raison, la rédaction du story-board a demandé un temps fou. Selon moi, il s'agit de la partie la plus difficile dans l'élaboration d'**Akira**. Vous devez avoir tout le film sur le story-board. Vous ne pouvez pas le monter à votre guise comme une fiction normale. Le résultat final dépendait de cette phase. J'y ai dépensé une bonne partie de mon énergie, et j'ai attaché un soin particulier à la continuité, de manière à ce qu'**Akira** ne ressemble pas à un

assemblage de séquences sans unités. » 783 scènes illustrées en tout. Mieux vaut ne pas trop se demander combien de temps aurait duré le film si toutes les scènes abandonnées par **Otomo** avaient été animées, ça risquerait de faire grincer des dents...

Alors, entre deux parutions de la version manga, il s'occupe. Maintenant célèbre, il voit les propositions affluer. Durant l'année 1986 il passe à la réalisation d'un épisode de la série populaire **The Labyrinth Story** pour la télévision japonaise puis d'un court métrage d'animation, **The Order to Stop the Construction**, destiné à l'anthologie **Manie-Manie** produite par **Rintaro**, réalisateur du **Harmagedon** auquel contribua **Otomo** quelques années plus tôt. Une réalisation globalement décevante même si elle présente des qualités expérimentales certaines pour au moins deux films sur les trois. Le segment mis en scène par **Otomo** se passe sur une planète où les robots chargés de construire la base des futurs colons sont victimes d'un bug qui leur fait modifier les plans en un complexe tentaculaire hors de proportion, de sorte qu'un fonctionnaire maniaque et procédurier est envoyé pour intervenir. Si le côté technique de ce *short* reste sans faille, le propos y est beaucoup trop simpliste pour présenter un réel intérêt et l'humour, quoique bien présent, subsiste assez lourd en



fin de compte. On peut s'en passer en se disant qu'**Otomo** a raté son coup, ou bien qu'il expérimentait en vue de peaufiner **Akira**.

Au même moment, il réalise aussi les séquences d'introduction et de conclusion de **Robot Carnival**, une autre anthologie mais autrement mieux fichue : elle a fait date et reste une référence du genre robot/SF sur le segment *anime*. Le travail d'**Otomo**, quoique tout à fait révélateur de son sens du réalisme et de son humour noir, reste assez superficiel, dénué de sens ou de profondeur. Le réalisateur s'explique : « Le concept de **Robot Carnival** vient du producteur. Mon segment ne concerne qu'une famille de lutins. Une masse énorme arrive et annonce le carnaval des robots. C'est le titre du film. Et il enflamme littéralement le village. Le titre **Robot Carnival**

renvoie au premier épisode d'**Astroboy** (NDLR : de **Tezuka**) dans lequel un scientifique fabrique un androïde à l'image de son fils mort. C'est le seul rapport entre **Robot Carnival** et **Astroboy** ».

Pendant ce temps, la production d'**Akira** se poursuit au studio de **Mitaka**, dans un fouillis incroyable : bureaux saturés, piles de feuilles de papier s'entassant sur les étagères, crayons et gommes jouant à cache-cache entre les bords de peinture et les feuilles de cellulo au milieu de tonnes de liasses de croquis préparatoires... Durant trois ans, pas moins de 70 personnes planchent sur l'adaptation d'**Akira** : les Japonais considèrent les films d'animation comme des films tout court, et **Otomo** ne déroge pas à la règle. Toujours soucieux de perfectionnisme, il choisit d'exploiter toutes les ressources du média pour donner un spectacle jamais vu sur ce support. À ses collaborateurs de se conformer à ses ambitions. Voilà pourquoi, techniquement parlant, ce film est un challenge pour tous ceux qui participent à sa réalisation. Explications du directeur artistique, **Toshiharu Mizutami**, à l'époque déjà vétéran de l'*anime* depuis plus de 15 ans (**Lady Oscar**, **Cobra**, **Cat's Eyes**, etc.) : « Rendre l'immensité et la complexité de la ville était le plus difficile dans **Akira**. Pour montrer combien cette cité est immense, il fallait dessiner des milliers d'immeubles et de structures. Et pour obtenir un effet de profondeur, on

devait utiliser la perspective. Dans ce cas, si les fenêtres au premier plan mesurent 3 millimètres, celles situées derrière doivent avoir un demi millimètre de diamètre, et celles du fond ne pouvaient être représentées que par un point ou une ligne. On avait aussi beaucoup de scènes nocturnes pour lesquelles on emploie le plus souvent des tons de bleus. Mais j'ai essayé des teintes inhabituelles en travaillant avec des rouges et des verts. Depuis toujours, je voulais tenter cette expérience, et **Otomo** m'a encouragé. C'est pourquoi je suis si heureux d'avoir été impliqué dans un projet aussi innovant et d'avoir travaillé avec un artiste progressiste comme **Otomo**. » L'industrie de l'animation a beau être enthousiaste et créative, elle reste une industrie : ses délais sont toujours trop courts, ses *staffs* toujours en sous-nombre, ses marges de manœuvre toujours trop réduites, les exigences des sponsors toujours plus grandes,... du coup, les productions ont une nette tendance à se ressembler, suivant un syndrome semblable à celui des séries américaines. Et **Mizutami** s'y connaît : c'est seulement avec ce film qu'il peut expérimenter toutes sortes de procédés et de techniques jusqu'ici jamais utilisés dans aucun *anime* par manque de temps ou de moyens. Un challenge qu'apprécie également le directeur de la photographie, **Katsuji Mizawa** (un autre vétéran de l'industrie, qu'**Otomo** rencontra sur la réalisation de **Crusher Joe**) : « La plupart des films présentent des scènes de jour, mais dans le cas d'**Akira** la plus grande partie de l'action se déroule

de nuit. Ceci présentait plusieurs problèmes intéressants. Nous devons faire très attention et utiliser le bon appareillage photo pour obtenir l'effet désiré. C'était le souhait de Monsieur **Otomo** de faire un film globalement obscur ; c'est ce qui est le plus difficile à obtenir en photographie. J'ai donc fait de nombreux essais en superposant les dessins les uns sur les autres comme sur les décors de fond. »

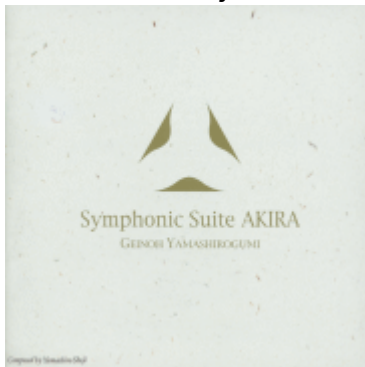


Responsable des couleurs, **Kimie Yamano**, partage aussi cette joie : « Le travail était différent de tout ce que j'avais connu. Surtout parce que le film se déroule de nuit. Si vous observez la luminosité, vous remarquerez la grande variété de tons. Beaucoup des 327 couleurs que nous avons utilisées sont inédites à l'écran. Il y a tellement de subtilité dans les variations que vous ne pourriez pas les remarquer sur un écran de télévision, mais au cinéma, une aussi large variété de couleurs, ça fait réellement une différence. » 50 couleurs ont été créées pour ce film, du jamais vu. Bien plus qu'un studio de réalisation, ces locaux de **Mitaka** sont surtout un véritable laboratoire de recherche qui encouragent tous les essais, toutes les expérimentations dont seulement une fraction est visible dans le résultat final qui pèse 150 000 cellos photographiés chez **Asahi Productions**. Résultat : des perspectives entrecroisées absolument exactes, des architectures démentielles barrées de faisceaux de projecteurs flamboyant dans la nuit, une luminosité hyperréaliste à la subtilité rare,... Le pari est réussi : on pense effectivement à **Blade Runner** et à son urbanisme devenu fou, où les *kanjis* au néon et les hologrammes illuminent les rues en clignotant, où les buildings se dressent jusqu'aux étoiles comme des blocs monolithiques et où les autoroutes suspendues au-dessus des ruines de l'ancienne cité s'étirent à l'infini dans les ténèbres. Voir **Akira**, sur grand écran de préférence, c'est se prendre une gifle monumentale.

Il y a quand même un bémol, il en faut bien un. Mais un seul. L'animation n'est pas exactement fluide : au lieu des 25 à 30 images par seconde nécessaires pour avoir une parfaite fluidité de mouvements, il y en a entre 12 et 15 en moyenne. Seul l'œil acéré d'un professionnel de l'animation peut noter ce genre de défaut ... Cependant, un examen attentif permet de distinguer quelques erreurs d'animation ou de continuité, des faiblesses dans les détails qu'on voit assez fréquemment dans les séries TV au budget et au calendrier toujours serrés mais qu'il est plus surprenant de trouver dans un long-métrage pour le cinéma, et surtout celui-ci ; par exemple, quand **Tetsuo** se fraye un passage jusqu'aux quartiers des enfants mutants, on voit clairement sur un gros plan que son pied est bandé suite à une coupure due à un verre brisé, mais dans les séquences suivantes le bandage a disparu ; de même, vers la conclusion du film, alors que **Tetsuo** perd le contrôle de son pouvoir, on voit le Colonel se retourner et on peut constater que sa moustache n'est pas colorée, laissant apparaître la couleur de peau de son visage en-dessous. Enfin, l'animation du bus qui amène les jeunes cobayes au laboratoire de recherche, dans le flash-back, est plus que sommaire. La plupart de ces défauts se produisant vers la fin du film, on peut supposer qu'ils sont dûs à des problèmes de dépassement de budget ou bien à des retards dans le planning... si ce n'est à la fatigue accumulée par l'ensemble du staff tout au long de cette production d'envergure exceptionnelle. Mais tous ces détails restent assez mineurs pour passer facilement inaperçus.

Il n'y a pas que des images cependant, il y a aussi des sons, et de la musique. Et des voix. C'est un aspect souvent sous-estimé des productions japonaises, mais le doublage des *animes* y est considéré comme une partie fondamentale de la réalisation : les comédiens, appelés *seiyuus*, ont un rôle si important dans cette industrie que beaucoup d'entre eux sont des vedettes à part entière, avec leur propre fan-club qui comprend souvent de très nombreux admirateurs, au point que le destin d'une production est souvent lié à son casting. Les producteurs s'arrachent littéralement les meilleurs comédiens et des tollés se déchaînent souvent quand un *seiyuu* se fait remplacer par un autre dans le rôle de tel ou tel personnage pour la séquelle d'une production populaire ou pour son adaptation en film. Du coup, le doublage est un travail de fou sur ce projet, qu'Otomo supervise en personne : « Je trouvais que l'animation ici au Japon était devenue trop conventionnelle. Pour moi, les voix sont si importantes dans l'expression du personnage que vous pouvez saisir tout l'effet du film juste en écoutant les dialogues. Je voulais plus que ça. Au départ, j'ai commencé par auditionner plusieurs 15-16 ans pour divers segments du film, mais leurs voix me semblaient toutes les mêmes ! J'aurais dû faire plus d'efforts dans cette phase initiale. J'ai fini par utiliser beaucoup de nouveaux acteurs inconnus. Dans ce film, comme vous le savez, nous avons utilisé un système de pré-enregistrement. Ceci parce que j'attendais des comédiens qu'ils créent eux-mêmes le caractère de leur personnage. Cette approche m'a semblé meilleure que de dire à chaque acteur comment jouer. » Il choisit donc de pré-enregistrer les dialogues en fournissant aux *seiyuus* les croquis du storyboard au lieu des séquences animées pour la simple et bonne raison qu'elles n'existent pas encore à ce stade de la production. Pour cette performance, l'arme secrète s'appelle *Quick Action Recorder*, ou *QAR*. Explications du superviseur de la synchronisation, **Keiji Urata** : « Habituellement, l'animateur doit vérifier le *lipsync* lui-même, ce qui ne donne pas toujours le bon résultat. Mais quand vous utilisez cet ordinateur, vous pouvez tout vérifier sans avoir à financer le développement du film. De sorte que vous pouvez retoucher ou ajuster le timing pendant le pré-enregistrement. Ceci améliore vraiment le résultat final. C'est réellement une

avancée significative et nous n'aurions pas pu la réaliser sans cet équipement. Si vous comparez le résultat avec un *anime* standard vous pouvez vraiment voir la différence. Nous pouvions aussi reproduire les mouvements du *seiyuu* alors qu'il jouait, ce qui donnait une animation très réaliste. » **Mitsuo Iwata**, la voix de **Kaneda**, témoigne : « Pour moi, c'était une première. Je sais que le pré-enregistrement est souvent utilisé en Amérique, surtout chez **Disney**. Enregistrer les voix de cette façon me donnait l'impression de jouer dans une pièce radiophonique. Le résultat est étonnant. J'ai réellement l'impression que le personnage articule les mots avec ma propre voix. À ce niveau, **Akira** n'est pas vraiment un film d'animation. Vous pouvez utiliser chaque mot pour exprimer l'émotion que vous voulez. C'était vraiment une expérience fantastique, j'étais impressionné. » Et **Mami Koyama**, qui double **Kay**, insiste pour louer la méthode d'**Otomo** : « Je pense qu'**Otomo** est un génie. Il ne nous a pas imposé son interprétation de sorte que nous devions apprendre par nous-mêmes ce qu'il attendait de ses personnages. C'était un vrai apprentissage ; pour moi, c'était l'élément le plus important du travail. » Le responsable de ce département capital, **Keiji Urata**, déclare : « L'animation japonaise n'a pas tellement progressé ces dernières années sur le point des dialogues et de la synchronisation. Pourtant, si la synchronisation n'est pas parfaite, toute la séquence tombe à plat. Pour les voix, j'ai choisi des comédiens du théâtre **No** car je tenais à ce que les



doubleurs donnent une véritable identité aux personnages. »

Même la bande son, d'une qualité exceptionnelle, bénéficie d'une attention particulièrement soignée. **Akira** est le premier *anime* à bénéficier du système **Synclavier** qui produit une expérience sonore remarquable et propulse l'audience dans l'action. Le directeur des effets sonores, **Shizuo Karahashi** : « Ce film avait une bande son très complexe. D'autant plus que je devais apprendre à faire en travaillant dessus.

C'était tout à fait différent de tout ce que j'avais fait dans le passé. Nous avons utilisé littéralement tout et n'importe quoi pour créer notre bibliothèque de sons. Au final, nous avons pu obtenir de très bons résultats sur cet aspect crucial du film. Je pense que c'était la combinaison de sons si différents qui a fait cette impression d'harmonie que j'espère que vous sentirez dans ce film. En fait, il y avait de l'harmonie tout au long de la production d'**Akira** ; tout le monde coopérait si bien que je suis sûr que le résultat vous plaira. » On retrouve la même passion dans la composition de l'*OST* ; le compositeur **Shoji Yamashiro** s'explique : « **Otomo** m'a laissé créer ma propre musique. Je n'avais aucun souci quant aux délais d'achèvement de l'enregistrement, ni de problèmes de budget. J'ai travaillé dans le luxe complet. J'ai eu six mois, une réelle chance. La musique d'**Akira** m'appartient totalement. Personne n'est venu pour m'influencer. » Le groupe folklorique du compositeur, **Geinoh Yamashiro Gumi**, se base tout entier sur l'idée que la voix est le plus bel instrument : c'est leur chorus qui donne au film cette présence si spéciale, qui étoffe d'autant plus l'incroyable richesse sonore du film. L'*OST* d'**Akira** est un moment magique et unique, qui a l'immense privilège de savoir décoller du film pour exister par lui-même. Ce n'est pas juste une bande originale, c'est une œuvre, une composition à part entière. On ne s'étonne pas, en l'écoutant, de savoir qu'elle a été composée avant même la réalisation du film. Écouter cette musique procure les mêmes sensations que la découverte du film : un véritable choc. Ce disque époustouflant ne laisse aucun répit, commençant par un rythme guerrier trépidant pour s'achever sur un

requiem envoûtant. Les dix morceaux se suivent et s'entremêlent avec une fluidité étonnante malgré la diversité de leur composition : l'atmosphère qui s'en dégage procure une magie rare. Le rythme est éprouvant et la tension subit un crescendo magique de sorte que le premier morceau, d'une violence sonore extrême se situe littéralement aux antipodes du dernier dont la douceur est un voyage dans un autre monde. Les images se forment d'elles-mêmes à l'écoute de ce morceau unique d'où suinte l'apocalypse à chaque note dans ce calme étonnant qui souligne l'inéluctabilité de cette fin du monde. Les morceaux intermédiaires possèdent eux aussi une présence et une personnalité qui donnent à ce disque une dimension étonnante et rare ; chaque thème clef du film y est fidèlement rapporté : les personnages principaux, **Kaneda**, **Tetsuo** et **Kay**, l'effroyable mutation de **Tetsuo** et sa folie croissante, l'enfance dévastée, l'ultra-violence des combats à moto, l'atmosphère urbaine étouffante,... On s'étonne, aux commentaires du compositeur qui affirme avoir élaboré cette musique sans aucune influence du réalisateur, de constater les points communs, le souffle, de la BO de **Blade Runner**, ce film qui inspira tant **Otomo** pour sa propre réalisation

Bilan : 1 100 000 000 de yens. Soit à peu près 45 millions de francs de l'époque, et environ 7 millions d'euros. La qualité a un coût. Toujours.

Le film sort donc au Japon le 16 juillet 1988. Salles combles et explosion du box-office local. Mais surtout, révélation pour les étrangers : à travers des circuits toujours obscurs, tels que les cinémas d'art et essai, le bouche à oreille fait son boulot. Chez **Marvel Comics**, on connaissait déjà le phénomène depuis un certain temps et l'année précédant la sortie du film, le prestigieux éditeur américain s'était décidé à acquérir les droits d'exploitation du manga pour sa branche **Epic** réservée aux productions orientées vers un public mûr. Cependant, l'expérience est nouvelle : si des *animes* diffusés aux *USA* avaient déjà vu la publication d'adaptations papier (on pense à **Transformers** ou à **Robotech**), il s'agissait la plupart du temps de productions locales, faites par des artistes du coin pour l'audience du coin, et donc parfaitement adaptées à ce marché. De plus, la censure s'en mêle, évidemment. Du coup, la version *US* – la même que la première diffusée chez nous, sur le même format de fascicules maintenant devenus collectibles – en plus de se retrouver considérablement éditée pour virer les passages les plus choquants, se voit aussi colorisée par ordinateur, un procédé qu'on pouvait qualifier d'expérimental à l'époque. Et peu importe l'immense qualité du travail de **Steve Oliff**, qui recevra un **Eisner** en 1992 pour ce boulot formidable, ou même l'implication personnelle d'**Otomo** sur cette version, les fans hurlent bien entendu au scandale. Mais ça ne change rien : la révolution **Akira** a maintenant commencé. Certains disent qu'elle ne s'est toujours pas arrêtée...

Après, tout va très vite. Le film est projeté le 17 février 1989 au Festival International du Film à Berlin, puis l'année suivante, le 19 octobre, à New York, pour une projection spéciale. En France, les éditions **Glénat** montent une co-édition avec l'Espagne et l'Italie et publient le premier numéro en mars 1990 alors que le film sort en salle un an plus tard, le 8 mai. Puis l'Allemagne, Hong-Kong, les Pays-Bas,... **Akira** fait le tour du monde, et son auteur n'en revient pas : « Je suis surpris par l'accueil que l'Occident réserve à **Akira**, car je me suis spécifiquement adressé à un public japonais et non pas au monde entier. » dit-il dans **Mad Movies**. Et dans un autre numéro du même mag' : « Au départ, **Akira** a été conçu comme une bande dessinée pour la jeunesse. Puis on m'a demandé d'en faire un film. J'en fus très heureux car j'ai toujours aimé l'animation. Il m'était même arrivé de réunir plusieurs de mes BD pour en faire des courts métrages. Les personnages d'**Akira** se sont

donc mis à bouger avant que j'en fasse de vrais comédiens. Quand j'ai commencé à adapter la BD à l'écran, je me suis dit : "Laisse faire tes protagonistes, laisse les se comporter comme ils le désirent". C'est sur ces bases que j'ai fait **Akira**, le film. L'animation a permis de donner une nouvelle dimension à l'histoire. Par exemple, la séquence de l'anéantissement de Neo-Tokyo est bien plus puissante quand elle s'enchaîne à l'écran. Quand vous la regardez sur le papier, elle n'impressionne guère. » Et pourtant, le manga a fait une publicité incroyable au film. Un phénomène d'une ampleur sidérante : le manga était destinée à un jeune public et tout le Japon s'est précipité sur les albums, le film devait resté cantonné aux frontières nippones et il a fait le tour du monde en moins de quatre ans. **Akira** ne fait pas qu'exploiter les psychoses spécifiques au Japon, cette « Expérience Originelle » décrite précédemment, c'est aussi l'expression du malaise d'une génération à l'échelle planétaire.

Avec ses techniques graphiques inspirées du cinéma, **Otomo** a créé une œuvre certes dynamique comme tous les mangas mais aussi où le lecteur dépasse le stade du spectateur pour devenir un acteur : le texte réduit au minimum vital, l'auteur use et abuse des grands angles et des gros plans, des travellings et des panoramiques,... de sorte que lire **Akira** c'est rentrer dedans, en devenir partie intégrante, à la manière des films d'action toujours plus trépidants à l'époque ou des jeux vidéo dont la popularité explose auprès du jeune public à la fin des années 80 ; une audience qui s'est nourrie d'images mobiles plus que de lettres, au grand dam de ses géniteurs qui n'ont pas manqué de le lui reprocher avec plus ou moins de véhémence en nourrissant ainsi d'autant plus cette affection. Mais **Akira** est également une œuvre



protéiforme, constituée d'une multitude de références si typiques de ce Japon « entre tradition et modernité » que s'y reflète donc l'ensemble des cultures de la planète : un Japon contemporain qui a tant et si bien absorbé la culture de son vainqueur – déjà considérablement métissée – qu'il en est devenu le miroir, et ainsi celui du reste du monde, où on ne peut que trouver une image familière en dépit des subtilités que l'œil de l'occidental peine à saisir, un reflet d'autant plus fidèle que ces nouvelles technologies dont la jeune génération est si friande (baladeurs, consoles de jeux, etc.) en sont devenues la marque de fabrique au succès planétaire, encore une fois envers et contre tous les parents de ces nations si fières de leur culture et de leurs traditions qu'elles les défendent souvent avec vigueur. De plus, au contraire de cette BD américano-européenne qui exploite rarement plus d'un seul sujet à la fois, **Akira** est aussi une sauce habile de genres et de thèmes : si c'est de la science-fiction, à travers une satire sociale fortement ancrée dans un « presque présent » où on ne peut que se retrouver, ainsi qu'une fable initiatique sur des ados accédant peu à peu à la maturité, soit un thème qui interpelle forcément la jeunesse, c'est aussi une représentation d'un ordre mondial vacillant qui préoccupe tout esprit rationnel ; on y trouve ainsi une espèce de « métaphysique » des questions fondamentales que se posent tous les jeunes dans leur peur de grandir – soit un écho de leurs préoccupations – entrecoupée de ce qu'il faut de comique, d'action et de tranches de vie – autant d'éléments classiques de la culture manga, et de recettes de son succès – pour s'assurer l'attention du public. Les personnages, enfin, motards

délinquants ou clandestins en lutte contre un système policier, par leur complexité ou leur ambiguïté et par leur évolution tout au long du récit, donc par leur humanité ainsi que leur diversité, non seulement éveillent un écho dans chaque catégorie de lecteur mais s'inscrivent aussi en faux de ce cliché du héros dont le modèle prévaut à ce moment-là dans la grande majorité des productions européennes ou américaines sur le même support : en dynamitant les valeurs de la BD de Papa, **Akira** interpelle donc le jeune lecteur occidental en quête de rébellion contre un système qu'il juge toujours, par définition, trop étouffant.

De ce rejet des valeurs du passé et des conventions sociales, caractéristiques principales des mangas, **Akira** tire certainement une bonne partie de son succès : en rejetant les leçons d'hier (cette Histoire dans laquelle s'engluie la BD franco-belge) et leurs morales dépassées (carcan des productions **Disney** et de leurs cousins, les comics) qui ne parviennent pas à répondre aux questions actuelles, et sans poser davantage d'interrogations lui-même, **Akira** obtient sa gloire. De par son postmodernisme, c'est-à-dire la réduction de l'ensemble des valeurs culturelles et artistiques établies au cours de l'Histoire au rang de simples produits au sommaire d'une liste dans laquelle il suffit de se servir, **Akira** s'impose comme une œuvre en prise complète avec son temps et son public.

Et dans son sillage se glisse la culture manga hors de l'archipel. Cette fois laissées intactes par les éditeurs, au contraire de celles qui avaient précédé, toutes plus ou moins mutilées par la censure (*Hokuto no Ken*, *Saint Seiya*) ou par le conformisme à des contraintes de diffusion (*Captain Harlock and the Queen of a Thousand Years*, *Battle of the Planets*, *Robotech*), voire par les arrangements commerciaux (*Voltron*, *Transformers*), les productions affluent en masse, sur les supports imprimés comme audiovisuels, jusqu'à atteindre un niveau d'audience si colossal qu'aucun actionnaire ne peut plus prétendre qu'elles ne signifient rien. Parce qu'elle paraît nouvelle et qu'elle répond ainsi aux demandes d'un public en quête d'une différence, d'une rupture, mais aussi parce que toute une génération des années 70 et 80 a été sensibilisée à ses particularités via certaines émissions télévisées, la culture manga – et tout ce qu'elle implique de *goodies* et autres merchandising annexe – est enfin sortie du Japon.

Dans les pages de *Mad Movies*, **Alexandro Jodorowski**, cinéaste mystique (*El Topo*, *La Montagne Sacrée*) et scénariste de BD incontournables (*L'Incal*, *La Caste des Meta-Barons*), place **Otomo** au panthéon des grands visionnaires du siècle : « **Otomo** est un grand metteur en scène de cinéma, et pas de cinéma d'animation uniquement : il a effectué des innovations en matière de couleurs, dans le montage et dans les prises, qui prouvent son immense talent. Le monde d'**Otomo** n'est pas un monde enfantin. Comme nous tous, adultes, il a grandi avec la bande dessinée et il laisse derrière lui la BD pour enfants. Aujourd'hui, il s'adresse aux adolescents et aux jeunes adultes. Il y a chez lui une heureuse utilisation de la violence, qui maintenant habite notre planète pour un nombre incalculable de siècles. » Et il ajoute : « Quand on vit avec un tigre, il faut apprendre à l'appivoiser. **Otomo** apprivoise la violence et la transforme en art. Il nous apprend à trouver de la beauté dans la déchéance de nos villes modernes. Puisse cette beauté nous envahir pour que ce monde se transforme. » Et en conclusion : « Au fond, **Akira** est la lamentation d'une jeune poète. Il n'y a pas de différence entre **Otomo** et **Rimbaud**. » Et **Jean « Moebius » Giraud**, qui a beaucoup travaillé à la venue d'**Akira** en France, déclare dans *Animeland* : « (...) Il y a aussi l'arrivée d'**Otomo** qui est un phénomène, un génie, qui s'est exprimé d'abord dans la BD, et qui a vu dans le dessin animé un prolongement de son génie dans la couleur, le son,

la musique. Le résultat, c'est **Akira** qui est un moment du cinéma tout court. » Quand on lui fait remarquer que **Jodorowski** a exalté la violence d'**Akira** et que cet argument pourrait nuire aux *animes*, il nuance le propos de son partenaire de travail et ami : « Pas du tout. Il a très bien dit que pour lui, l'art est violent. L'art c'est le forçage des verrous, le dynamitage des limites intérieures. Ça ne peut être que violent. » Et dans **Mad Movies** : « **Akira** n'est pas une réflexion sociale sur l'injustice car au niveau politique, ce n'est pas une vision positiviste. Les luttes aveugles décrites dans le film obligent les individus à reformer leur monde intérieur. Ainsi, les chocs cyclopéens monstrueux sont reliés à des visions oniriques et il n'y a de salut que dans le contrôle de son propre rêve. **Akira** fait partie d'une évolution picturale, artistique et philosophique, qui nous cueille telle une révolution. »

Mais le succès d'**Akira** est à double tranchant pour son réalisateur : désormais sous le charme des muses du cinéma, la création de mangas ne l'enthousiasme plus autant. De sorte que son travail sur la version en images fixes commence à traîner, à s'égarer, à balbutier. Déjà, avant la sortie du film, **Otomo** en avait dessiné une fin qui n'avait satisfait personne, y compris lui-même. Mais le film à présent achevé, il peut s'y remettre sérieusement. Pourtant, l'inspiration ne vient pas,



de sorte que c'est après une longue discussion avec **Alexandro Jodorowski** qu'il trouve enfin la conclusion souhaitée. Dans une interview sur **Allociné**, le cinéaste chilien explique : « Je l'ai rencontré quand on a présenté **Santa Sangre** au Japon. On était dans un restaurant et il avait demandé une bouteille de whisky. Il m'a alors parlé d'**Akira**, qu'il n'arrivait pas à finir. Et je me rappelle qu'on était soûls. J'ai pris un crayon et je ne sais pas ce que je lui ai fait. Mais toujours est-il qu'après, il a déclaré dans la presse que je lui avais donné la fin... Mais de mon côté je ne me souviens plus du tout de ce que je lui ai dit. » C'est donc en juillet 1990 que paraît le 120^{ème} et ultime épisode d'**Akira** dans les pages de **Young Magazine**. Pour la petite histoire, cette conclusion fut retravaillée en vue de la publication du dernier album qui ne parut qu'en 1993, un

délai dû à **Otomo** qui a longtemps traîné sur ces modifications, somme toute mineures. Seul l'épilogue, que nous connaissons tous, fut réalisé spécialement pour l'occasion. Il fit aussi des changements, à peine discernables, sur l'édition occidentale colorisée, et ce n'est pas avant 1999 que les lecteurs français virent la version japonaise originale quand elle fut (re)traduite et publiée par **Glénat** en six volumes noir et blanc, identiques à leurs équivalents nippons.

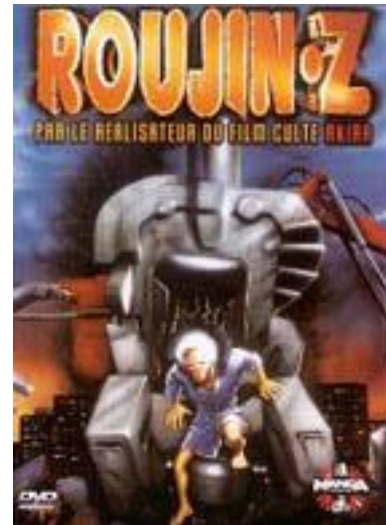
Ainsi s'achève la saga **Akira**, après une publication étalée sur plus de dix ans.

3) Après Akira :

À partir de cette année 1990, **Otomo** va essentiellement se consacrer au cinéma et à l'animation : « Alors que je travaillais sur **Akira**, je profitais de chaque nouvel épisode pour donner plus de profondeur et de masse à cette cité cyclopéenne (qu'est Neo-Tokyo). Je persistais dans ce sens à travers une variété de situations pour monter une narration graphique. Mais avec un film vous pouvez combiner tout ceci en une seule œuvre et je pense que c'est beaucoup plus convaincant dans un film que dans une BD ». Adieu au manga, donc. D'ailleurs, même **Hunchback**, sa collaboration prévue de longue date avec **Alexandro Jodorowski**, reste à ce jour

dans l'impasse créative. Toutefois, il commence à travailler le scénario de **Legend of Mother Sarah**, illustré par **Takumi Nagasayu** et paru en série dans **Young Magazine** : l'odyssée d'une mère à la recherche de ses enfants perdus dans un monde post-apocalyptique. La même année sort **Kanojo no Omoide...**, premier volume de l'**Otomo Anthology** dont un des récits, **Memories**, servira de base au premier court métrage du film éponyme de 1995.

Mais c'est surtout l'époque où il aborde – enfin – le cinéma *live action*, avec le long métrage **World Apartment Horror** : « C'est l'histoire d'un petit et très sale immeuble de Tokyo habité par des travailleurs manuels venant de toute l'Asie du sud-est. » explique-t-il dans les pages de **Mad Movies**. « Des gangsters achètent le building et envisagent de virer tous les locataires pour permettre la construction d'un gratte-ciel. Ils envoient des gros bras pour les intimider. Apparaissent alors des fantômes. Ce sont davantage des monstres que des esprits de gens morts. Ils viennent de toutes les régions de l'Asie et des Indes et se situent plus dans la tradition japonaise que dans le sillage de **Casper** et de **S.O.S. Fantômes**. » Dans la lignée d'un **Hayao Miyazaki**, dont les kamis de **Mon Voisin Totoro** ont fait le tour du monde, **Otomo** juxtapose la tradition et les folklores asiatiques à la vénerie et au modernisme qui dévorent le Japon d'aujourd'hui : un choc des cultures pourtant présenté sous l'angle de l'humour, ce qui n'est pas la manière la plus populaire d'aborder le sujet dans cette région du monde où beaucoup de gens croient encore aux *mononokes* – ces « âmes des morts ou des vivants qui font du mal à autrui » – et où, suivant les principes de l'**Onmyodo** qui ont toujours cours de nos jours, on ne place pas de portes sur les murs exposés au sud-est et au nord-ouest car il n'y a pas si longtemps encore on craignait de voir les maisons envahies par les démons... **Otomo** découvre donc, et avec une certaine candeur, la réalisation de films *live action*, c'est-à-dire mettant en scène des comédiens en chair et en os dans des décors réels : « Le cinéma en prises de vues réelles est intéressant dans la mesure où il synthétise des effets sonores, de la musique, des techniques purement cinématographiques, des choix au montage, des tas d'éléments qui, réunis, produisent une image mentale à l'écran. »



Il travaille aussi au scénario de l'OAV **Roujin Z**, sur une de ses idées, à propos d'un des problèmes les plus préoccupants du Japon contemporain : le vieillissement de la population. Dans cette courte réalisation, pour laquelle **Otomo** réalise le *mecha design* avec **Mitsuo Izo** et qui introduit aussi un certain **Satoshi Kon** à l'industrie de l'*anime*, l'essai d'un prototype de lit infirmier sur un vieillard dépendant tourne vite au tragi-comique quand l'ordinateur de gestion de l'appareil se met à répliquer la personnalité de l'épouse décédée du cobaye suite à l'intervention de quelques vieux hackers d'une maison de retraite qui aiment bien s'amuser à craquer des systèmes. Si le propos de départ de cette histoire est tout ce qu'il y a de plus sérieux, son développement se veut par contre résolument burlesque, pour ne pas dire parodique ; car on retrouve dans cette réalisation non seulement la question de fond évoquée dans **Domu/Rêves d'Enfants** mais aussi la plupart des éléments d'**Akira** : de l'expérience militaire secrète cachée sous des dehors civils aux petits vieux pirates informatiques qui se comportent comme des gosses, en passant par les « mutations » mécaniques de l'engin – qui ne vont pas sans rappeler **Bubblegum**

Crisis, au passage – jusqu’au vieillard gaga et dépendant dont les fuites urinaires lui font mouiller ses draps et dont le crâne chauve rappelle irrésistiblement un bébé, c’est une bonne partie des idées d’**Akira** qui se retrouvent ici combinées – l’ultra-violence, le totalitarisme post-nucléaire et le futur immédiat en moins, malgré un clin d’œil tout à fait évident à la **Tyrell Corporation** de **Blade Runner**. En dépit de cette bonne idée de départ, la narration s’enlise vite dans une espèce de naïveté disneyenne qui, si elle ne manque pas de pertinence, reste présentée de façon maladroite quand la jeune infirmière jusqu’ici en charge du vieillard impotent ne manque pas de faire remarquer aux concepteurs de cette machine d’assistance que l’engin est tout à fait incapable de procurer l’amour et les relations humaines dont toute personne a besoin. De plus, la récente actualité de la robotique japonaise à l’attention des vieilles générations démontre bien que le message d’Otomo est pour le moins exagéré (voyez notamment le système **HAL-5** développé par la société **Cyberdine** et dont la production en série a commencé à l’été 2006) car des solutions, à la fois techniquement plus simples et humainement plus adaptées, sont non seulement possibles mais bien entendu privilégiées par rapport à celle du genre qu’envisage **Otomo** dans **Roujin Z**, pour les mêmes raisons que celui-ci développe dans son histoire. On retiendra donc de ce film surtout son aspect comique ainsi que



son dénouement haut en couleurs et en action, deux éléments qui ne laisseront peut-être pas indifférent mais qui, en dédramatisant le propos, tendent à en réduire aussi la portée contrairement à ce qu’a pu faire **Domu/Rêves d’Enfants** dix ans plus tôt.

Le temps passe alors. **Otomo** développe les adaptations de plusieurs de ses *one-shots* qui sortiront sous la forme du film à sketches **Memories** en 1995, dont le titre est celui du manga original servant de base au premier segment du film bien que celui-ci soit ici renommé **Magnetic Rose** – probablement pour rajouter de la confusion là où elle n’était pas nécessaire. C’est aussi l’occasion pour lui de travailler avec **Studio 4°C** qui participera à chacun de ces trois courts rassemblés en un seul long et avec lequel les collaborations ne s’arrêteront pas là. Bien que d’une qualité de réalisation typique du perfectionnisme d’Otomo, cette production laisse une impression assez mitigée : si les premiers et derniers segments brillent par leur atmosphère respective, le second sketch est malheureusement plus « simple » tant par la forme que par le contenu. Alors que les deux autres se veulent plus expérimentaux, que ce soit par le scénario dans le cas de **Magnetic Rose** ou par le graphisme dans celui de **Cannon Fodder**, ce dernier, **Stink Bomb**, est d’une banalité à toute épreuve, s’achevant même sur une chute – qui se veut drôle mais qui rate son coup après le déluge de burlesque qui la précède – alors qu’il est aussi le second court le plus long de l’ensemble : on aurait apprécié une interversion des longueurs avec le troisième et dernier sketch, **Cannon Fodder**, qui avait au moins le mérite de proposer des visuels et un background uniques, malheureusement restés sous-exploités.

Otomo a certainement dû le sentir lui aussi car c’est à ce moment qu’il commence à mûrir un projet qui mettra près de dix ans à se concrétiser et qui est, au moins au départ, un développement de **Cannon Fodder** bien que ce soit peu visible dans le résultat final. Une des raisons pour lesquelles ce projet prit si longtemps

serait que les technologies d'imageries numériques de l'époque ne suffisaient pas à rendre la vision d'**Otomo** telle qu'il l'avait imaginée.

En 1996 sort **SOS! Tokyo Metro Explorers**, aussi appelé **Otomo Anthology 2**, qui sera adapté au cinéma dix ans plus tard. La même année, il dessine et scénarise **The Third Mask**, un hommage à **Batman** qui paraît directement chez l'éditeur américain **DC Comics** au mois de septembre. L'année suivante, **Otomo** participe comme conseiller au film qui révèle **Satoshi Kon** au grand public, **Perfect Blue**, un thriller psychologique d'envergure souvent qualifié d'hitchcockien, mais aussi une critique acerbe du *star system* japonais à travers une représentation du phénomène des *idols*. 1997 est aussi l'année de la sortie de **Zed**, l'adaptation en manga de **Roujin Z** illustrée par **Tai Okada**, une itération qui n'ajoute rien de particulier au film de départ.

Otomo participe également à la production de **Spriggan**, un film de science-fiction orienté action pour lequel il élabore également la structure narrative ; c'est une adaptation du manga éponyme de **Hiroshi Takashige** publié en 1989 : **Yu Ominae**, un jeune *spriggan* (sorte de super soldat aux capacités génétiquement augmentées) à la solde de l'armée privée **ARCAM**, rejoint un groupe de chercheurs qui a retrouvé l'Arche de Noé enterrée sous des montagnes turques. Ce gigantesque artefact cacherait une puissance monstrueuse dont le Pentagone veut lui aussi s'emparer en envoyant à cet effet une escouade de ses soldats d'élite composée, entre autres, du (très) jeune colonel **MacDougall** mais aussi des cyborgs **Fatman** et **Little Boy** qui ont tous deux un vieux compte à régler avec **Yu Ominae**. Cette production se présente d'abord sous un aspect plutôt conventionnel, à base d'explosions et de combats, pour évoluer dans son dernier tiers vers une réalisation à l'imagerie plus qu'expérimentale, où on retrouve la patte des cintrés de chez **Studio 4°C**, doublée d'une critique des leçons bibliques à travers une mise en abîme pour le moins inattendue du mythe original de l'Arche de Noé. Si on retrouve dans ce film quelques-uns des éléments centraux d'**Akira** – tel que les expériences militaires sur des enfants (ici des orphelins de guerre au lieu d'orphelins tout court) et les facultés surhumaines (ici obtenues par une interface avec un équipement artificiel au lieu de manipulations génétiques), ou encore la volonté de puissance inhérente à ces dernières, mais aussi la présence d'un objet nanti du pouvoir absolu ou en tous cas presque absolu – on reste malgré tout loin du foisonnement d'idées et de sens ou encore de la supériorité technique qui ont fait le succès du chef-d'œuvre d'**Otomo**. Il en résulte une réalisation somme toute plutôt surprenante, malgré son anti-américanisme typiquement japonais, et qui vaut bien le coup d'œil.



Suivant l'exemple de nombre de ses confrères, **Otomo** s'attaque ensuite à une franchise qui reste une pierre angulaire de l'animation japonaise et réalise **Mobile Suit Gundam : Mission To The Rise**, un spécial de trois minutes, projeté lors du **Gundam Big Bang Proclamation** le 1^{er} juillet 1998 – l'événement au cours duquel sont annoncés la série TV **Turn A Gundam**, de **Yoshiyuki Tomino**, et le film *live action* aux **SPFX 3D G-Savior**, deux projets destinés à célébrer le 20^{ème} anniversaire de **First Gundam**, la série originale qui lança le mythe en 1979. En plus d'en dessiner le story-board et d'en créer la plupart des designs, **Otomo** rédige également le script de ce (très) court : un **Gundam** pour le moins inhabituel où un

essai de la **Fédération** sur le voyage spatial à une vitesse supérieure à celle de la lumière se voit compromis par l'intervention de forces armées de **Zeon** qui détruisent les installations mais sans empêcher le vaisseau de décoller pour autant.

Si la collaboration d'Otomo avec **Sunrise** ne s'arrête pas là, c'est pour le moment à un projet autrement plus ambitieux qu'il se consacre en écrivant le scénario de l'adaptation en long métrage d'animation de **Metropolis**. Contrairement à ce que prétend la rumeur, le manga éponyme d'**Osamu Tezuka** ne s'inspirait pas du film de **Fritz Lang**, chef d'œuvre du cinéma allemand des années 20 que **Tezuka** a avoué n'avoir jamais vu, mais seulement de son affiche. Si ce manga de 1949 différait donc largement du film de **Lang**, en dépit de nombreuses ressemblances forcément involontaires, le scénario d'Otomo revient par contre aux racines de l'histoire originale en présentant une vaste mégapole futuriste où la ségrégation sépare les hommes des robots, les premiers représentant les dirigeants et les seconds les masses laborieuses exploitées par les précédents : en construisant un robot aux apparences de jeune femme, le Dr **Laughton** espère rapprocher les humains de leurs serviteurs mécaniques ; mais les passions sont chaotiques dans cette cité tentaculaire, et le projet du Dr **Laughton** va vite se heurter aux divers intérêts des uns comme des autres. Plus qu'une adaptation, ce film comporte une réalisation somptueuse et des graphismes numériques frisant l'expérimental. C'est à



l'époque le budget le plus cher de l'histoire de l'animation japonaise. **Metropolis** récupère plusieurs éléments de l'ensemble de l'œuvre de **Tezuka** qu'il combine de façon étonnement homogène en reflétant ainsi l'excellente culture « classique » de son scénariste sur le manga moderne en général et les travaux de son maître fondateur en particulier.

La même année que **Metropolis** sort le manga **Hipira: The Little Vampire** pour lequel **Otomo** définit la trame générale alors que la partie graphique est exécutée par **Shinji Kimura** (qui a entre autres participé à **Project A-Ko** mais aussi **Mon Voisin Totoro** ou encore **Akira**, le film).

Par la suite, **Otomo** se consacre pleinement à terminer ce projet qui, à ce moment, traîne depuis plus de six ans, ce développement de **Cannon Fodder** qui exigeait des technologies d'imagerie numérique plus abouties que ce qui existait à l'époque de **Memories**. Un projet plus qu'ambitieux donc, au budget proprement monumental (2,4 milliards de yens, soit la seconde explosion de record de coût de production d'un *anime* pour **Otomo**), mais qui laissera les fans de l'auteur assez dubitatifs en fin de compte. Si **Steamboy**, sorti en 2004, étonne d'abord par le genre qu'il illustre – le *steampunk*, cette catégorie de la science-fiction que ses inventeurs avaient à l'époque érigée comme une sorte d'« anti-cyberpunk » en basant leurs récits sur une ère victorienne où la vapeur (d'où le nom de ce genre) permet toutes sortes de prodiges technologiques à travers des intrigues forcément uchroniques (c'est-à-dire qui se déroulent dans une Histoire parallèle à la nôtre, où les événements et leurs répercussions ne sont pas ceux qu'on connaît) – si ce revirement à 180° par rapport à l'atmosphère d'**Akira** ne manque pas de surprendre les fans, c'est surtout la légèreté, pour ne pas dire l'absence de propos qui gêne les admirateurs de la première heure. Car **Steamboy** est une œuvre quasiment vide de sens ; avec sa morale basée sur des lieux communs tels que « la guerre, c'est mal » et des personnages simplistes pour ne pas dire caricaturaux dans une intrigue qu'on peut résumer en deux lignes (l'histoire d'un jeune inventeur qui reçoit de son grand-père un dispositif révolutionnaire, le **Steam Ball**, en s'attirant ainsi les foudres des

méchants prêts à tout pour récupérer l'engin), ce film ne va pas sans évoquer une production **Walt Disney** pour spectateurs avides de grand spectacle. Là encore, **Otomo** a bien dû sentir qu'il manquait quelque chose car la séquelle est encore en cours de développement : en espérant que cette fois le résultat soit à la hauteur des attentes des fans de la première heure habitués à des scènes d'apocalypse dignes de ce nom...

En 2006, **Otomo** travaille sur les designs et le story-board de **Freedom**, une OAV ambitieuse de **Sunrise** à l'esthétique toute particulière et qui est acclamée dès son premier épisode comme une réussite narrative et graphique en dépit de quelques publicités pour le sponsor principal du projet que beaucoup ont trouvé un peu envahissantes. Dans ce XXIII^{ème} siècle, une guerre totale pour les dernières ressources en énergie et en matériaux a dévasté la Terre deux siècles plus tôt et une base lunaire établie jadis en vue de préparer la colonisation de Mars est devenue le dernier refuge de l'Humanité ; au sein de cette colonie à présent métropole, le jeune Takeru passe son temps dans des courses de motos opposant des gangs rivaux à la lisière de la loi, ce qui finit par lui valoir une condamnation à des travaux d'intérêt général : alors qu'il inspecte des installations extérieures, une météorite s'écrase non loin de lui mais quand il va vérifier de quoi il s'agit, il constate que c'est en fait les restes d'une petite fusée envoyée de la Terre par tout ce qui a l'air d'être des survivants... On peut reprocher à cette production un certain « hollywoodisme » dans son dénouement bien que l'idée motrice de l'histoire reflète surtout les préoccupations traditionnelles du Japon quant à l'équilibre des relations entre la civilisation et l'ordre naturel, soit un élément central de la culture nipponne qui fut considérablement bousculé par l'urbanisme et la modernisation à outrance d'après-guerre et qu'on retrouve depuis dans de très nombreuses créations locales. Sur les plans techniques et artistiques, le seul réel défaut concerne l'animation des personnages apparemment en images de synthèse au rendu cartoonreyes (un procédé qui permet de donner l'apparence de la 2D à des éléments modélisés et animés en 3D) mais sans motion capture (ce dispositif qui permet de reproduire à l'exacte les mouvements de comédiens pour les assigner ensuite à des modèles 3D afin de leur donner une animation très réaliste) ; toutefois, on reconnaît bien, et avec un certain plaisir, le style d'Otomo dans les expressions faciales, au moins pour les premiers épisodes, ce qui contribue à donner beaucoup de présence aux différents personnages de cette courte série.



L'année suivante, **Otomo** adapte en long métrage *live action* le célèbre manga **Mushishi** de **Yuki Urushibara** : cette réalisation s'articule autour de quatre histoires principales basées sur les chapitres 3, 7, 12 et 20 du manga original. Elle est projetée au festival du film de **Sundance** sous le titre de **Bugmaster**. Dans ce Japon médiéval, **Ginko** est un *mushi-shi*, une de ces personnes capables de voir mais aussi de soigner les infections dûes aux *mushi*, des êtres éthérés liés à la source de toutes formes de vie. Alors que **Ginko** erre de villes en villes en perfectionnant son art jour après jour, les événements de sa vie passée qui l'ont amené à devenir guérisseur se révèlent peu à peu. En dépit d'une idée de base tout à fait intéressante, et qui ne va pas sans rappeler l'œuvre de **Miyazaki** à plus d'un titre, cette réalisation s'enlise vite dans le syndrome du film à sketch, où le spectateur peine à discerner le fil conducteur qui relie les différentes intrigues – par ailleurs plutôt originales dans l'ensemble – pour au final s'ennuyer assez fermement ; on

apprécie toutefois l'ensemble de la photographie et les paysages somptueux ainsi que la subtilité des *SPFX* numériques qui participent beaucoup à l'ambiance au lieu de la plomber contrairement à beaucoup de productions actuelles.

La même année sort **SOS! Tokyo Metro Explorers: The Next**, adaptation du manga quasi-éponyme publié dix ans plus tôt dans **Otomo Anthology 2** et sur laquelle **Otomo** n'a aucune participation directe en dehors de la création de l'œuvre originale et de ses *chara designs*. Au cours d'un déménagement, le jeune **Ryuhei** trouve dans les affaires de son père un carnet de notes révélant la présence d'un trésor caché dans les anciennes installations souterraines de la Seconde Guerre mondiale par-dessus lesquelles on reconstruit Tokyo après la reddition du Japon. Avec son petit frère **Sasuke** et trois amis d'une *chat room*, il décide de se lancer dans l'aventure et tombe sur une espèce de société underground, au sens strict du terme, composée surtout d'anciens défavorisés devenus rebuts du système mais aussi d'un ancien soldat pour qui la guerre n'est toujours pas finie. Cette production humoristique qui tourne en dérision les démons du passé et du présent pêche un peu par l'animation des personnages – de la même façon que dans l'OAV **Freedom** – et par son intrigue plutôt téléphonée bien que efficace sur ses aspects comiques et satiriques où on reconnaît bien les inspirations dénonciatrices du jeune **Otomo** au début de sa carrière.

Le film **Mushishi** est à ce jour la dernière réalisation d'**Otomo** : à l'exception de la séquelle de **Steamboy**, ses projets actuels n'ont pas été révélés au grand public.



Une œuvre cyberpunk ?

Probablement en raison de certains de ses éléments prépondérants (futur proche, milieu urbain étouffant, déshumanisation de la société, expériences scientifiques menées sur des cobayes humains,...), **Akira** fut vite estampillé « cyberpunk » et placé dans la mouvance d'autres œuvres telles que **Blade Runner** ou **Ghost in the Shell** avec lesquelles il ne partage pourtant que quelques idées, et encore juste de façon ponctuelle pour ne pas dire anecdotique ; on peut aussi y voir une de ces manœuvres marketing pour vendre un certain produit à une certaine audience en l'affublant d'une certaine étiquette, au moins pour ce qui est de la promotion de ce manga en Occident. Alors qu'en est-il vraiment des rapports entre l'œuvre d'**Otomo** et le mouvement cyberpunk ? Pour répondre à cette question, il apparaît nécessaire de revenir dans un premier temps sur la notion de cyberpunk telle qu'elle avait cours à l'époque d'**Akira** avant d'examiner plus en détail quels sont les points de convergence et de divergence qui unissent et séparent ce manga et ce genre.

Le lecteur profane en la matière s'étonnera peut-être d'apprendre que la science-fiction est en perpétuelle évolution : d'une façon assez semblable à toutes les cultures littéraires et artistiques, celle du manga n'étant pas en reste comme on l'a vu précédemment, la science-fiction a épousé les moindres soubresauts des sociétés où elle s'est répandue pour mieux les représenter et, parfois, de plus en plus souvent d'ailleurs, pour les dénoncer. Après le **Frankenstein** de **Mary Shelley**, souvent considéré comme la première œuvre du genre, la science-fiction s'est contentée pendant un temps d'évoquer les fantastiques possibilités que laissaient présager les découvertes scientifiques balbutiantes du XIX^{ème} siècle pour narrer des récits de « merveilleux scientifique » (**Wells**) ou de « voyages extraordinaires » (**Vernes**), avant de devenir prétexte à toutes sortes d'épopées plus ou moins farfelues sur le plan technique (comme avec **E.E. « Doc » Smith** et ses *space operas* démesurés, ou encore **Edgar R. Burroughs** et son cycle du **Guerrier de Mars**) pour trouver enfin une première légitimité intellectuelle vers la toute fin des années 30.

Cette époque du genre, qui s'étala sur environ deux décennies et qu'on appela « Âge d'Or », a vu surgir des auteurs préoccupés de vraisemblances scientifique et technique en tâchant de produire des récits crédibles sur ces plans ; on peut citer, parmi beaucoup d'autres, des gens comme **Arthur Clarke** (qui contribua au scénario de **2001, l'Odyssée de l'Espace**) ou **Isaac Asimov** (qui écrivit le cycle des robots positroniques dont fut tiré le film **I, Robot** avec **Will Smith**). Ces écrivains fondèrent la science-fiction moderne, c'est-à-dire celle qui décrit l'impact des avancées scientifiques et techniques sur l'évolution des systèmes sociaux. Très versés dans les domaines des sciences, souvent par leur formation, ces auteurs étaient bien placés pour évoquer ces sujets et les développer dans des fictions qui servaient la plupart du temps à illustrer leurs idées techno-scientifiques.

Vinrent les années 60. La science-fiction s'adapta à l'air du temps : en plus de prétendre à une réelle sophistication littéraire, les récits se politisèrent mais accueillirent aussi la musique et la culture rock tout en s'ouvrant aux sciences dites « molles » – telles que la linguistique (**Samuel Delany** et son **Babel 17**) et l'ethnologie (**Ursula Le Guin** avec **La Main gauche de la Nuit**) – en opposition aux sciences dites « dures » – comme la physique ou la biologie et autres sciences exactes. La science-fiction avait mûri, et était passée de l'exactitude au doute, à la remise en question. Bref elle avait évolué pour mieux s'inscrire dans son époque. On appela « *New Wave* » cette évolution du genre qui succéda à l'« Âge d'Or ».

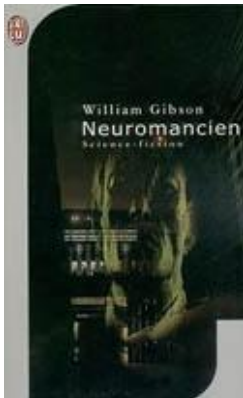
Deux autres décennies plus tard, la science-fiction avait encore évolué : c'était l'aube des années 80, le temps des cyberpunks.

1) Cyberpunk et science-fiction :

Cyberpunk, Radical Hard Science Fiction, Techno-Marginaux, Vague des Années 80, Technopunks, Neuromantiques, Néo-Classiques, Clan des Verres-Miroirs,...

Cyberpunk.

De toutes les étiquettes qui fusèrent au début de la décennie 80, c'est celle-ci qui s'imposa pour désigner « le Mouvement » : de jeunes auteurs ambitieux, la



plupart férus de science-fiction dans sa forme littéraire dès leur jeune âge, qui échangeaient à travers leurs courriers, et depuis plusieurs années déjà, des manuscrits et des idées mais aussi des louanges et des critiques. Des auteurs dont certains sont devenus célèbres bien au-delà des frontières de la communauté SF (comme **William Gibson**, auteur de **Neuromancien**, œuvre-phare du genre cyberpunk mais aussi bible des hackers), s'étaient découvert des goûts, des idées, des thèmes et des symboles communs. Bref une appréciation du réel qui les amena à créer une nouvelle forme de science-fiction.

À l'époque, ce « Mouvement » nous entraînait dans un monde étrange, car fait d'intégrations les plus inattendues, les plus choquantes, où les gens n'avaient plus rien de normal. Le terme « cyberpunk » lui-même reflétait cette doctrine de l'intégration, de la juxtaposition de concepts sans aucun rapport les uns avec les autres, voire parfois antagonistes. Terme né de la plume de **Bruce Bethke** qui l'avait donné à une de ses nouvelles parue en 1983, il fut officiellement adopté en 1984 par **Gardner Dozois**, un pont US du genre SF, dans la revue **Asimov's Science-Fiction Magazine** pour désigner ce nouveau courant de la SF littéraire qu'il avait d'abord appelé « Punk SF ». Car le « Mouvement » avait pour credo de mélanger technologies de pointe et underground pop. Si le mot « cyberpunk » est maintenant bien connu, à la limite du langage courant, son sens est plus subtil qu'il n'y paraît au premier abord.

« Cyber » évoque bien sûr la cybernétique, cette science constituée par l'ensemble des théories relatives au contrôle, à la régulation et à la communication dans l'être vivant et la machine ou encore « l'art de gouverner ». Ainsi, c'est l'ensemble des nouvelles technologies, du vivant comme de l'inerte, qui se trouve représenté dans le « Mouvement » : informatique et réseaux, mais aussi urbanisme et manipulations génétiques, entre autres.

Le terme « punk » est par contre plus insidieux. Il évoque bien entendu le mouvement juvénile de contre-culture qui s'est développé dans la seconde moitié des années 70 sur les pas des beatniks, en se basant sur une révolte systématique

contre les valeurs établies à travers une expression brute – voire brutale – et spontanée privilégiant toutes les formes de création. Associé au nihilisme, au dadaïsme, à l’anarchisme et au mouvement alternatif, le punk avait pour but de faire table rase du passé et de renouveler à la fois la musique en particulier et la culture en général à travers entre autres l’utilisation de son propre corps comme moyen d’expression, par les coupes et/ou les teintures de cheveux mais aussi les tatouages ou les piercings voire tout simplement les vêtements, et de préférence de manière provocatrice. Car les punks considéraient les nouvelles technologies, et surtout si elles étaient associées à l’informatique, comme une source d’aliénation. C’est donc leur absence totale d’espoir dans le futur de l’humanité qui explique leur fameuse expression « *no future!* ». Plus prosaïquement, **Virginie Despentes** écrit dans son roman **Bye Bye Blondie** : « Le punk rock était le premier constat de l’échec du monde d’après-guerre, dénonciation de son hypocrisie, de son incapacité à confronter ses vieux démons. » À partir de là, tout et surtout n’importe quoi est permis : le mouvement punk est donc extrême par essence, ce qui en dit long sur les auteurs cyberpunks.

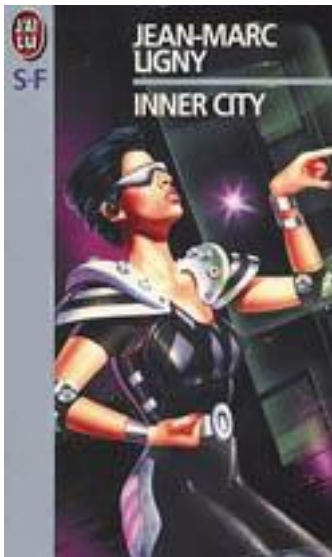
Mais « punk » signifie aussi, et littéralement en anglais dans le texte, « débutant » ou « novice », voire « sans valeur » ou encore « déchet », autant de termes qui conviennent aussi très bien aux cyberpunks : le sens premier correspond à la nouveauté du « Mouvement » dans la sphère SF, avec tout ce que ça implique d’innovation dans les modes de pensée et donc de méthode de création. Et le second, à ce qui deviendra sa marque de fabrique dans son credo du produit technologique comme objet si banal qu’il en devient jetable – et ce n’est pas un hasard si l’industrie des années 80 a développé cette philosophie du jetable où on ne répare plus les appareils en panne pour se contenter de les remplacer – un objet technologique qui perd ainsi toute notion de sacralité ou d’exclusivité comme c’était le cas auparavant, à l’époque où sciences et technologies étaient les domaines de privilégiés opérant dans les hautes sphères techniciennes alors que les autres n’y comprenaient pas grand-chose. Cette subtilité dans la définition du mot « punk » souligne un point de divergence fondamental entre le mouvement punk et les cyberpunks : au contraire des premiers, ces derniers considéraient les nouvelles technologies comme libératrices, comme un espoir de transformation des rapports sociaux à travers une assimilation complète du produit technologique mais dénué de toute forme de méfiance réactionnaire ou de sacralisation ignorante.



Le « Mouvement (cyberpunk) » se voulait donc postmoderne, à la fois dans le fond et la forme, par la synthèse qu’il faisait des courants de la SF qui le précédaient et leur (sur)exploitation au sein d’un même récit. Dans « **Les Neuromantiques** », un article pour **Asimov's Science-Fiction Magazine**, l’écrivain de SF **Norman Spinrad** explique : « **Gibson** écrit de la *hard science*. Mais il ne l’écrit pas comme **Heinlein** ou **Poul (William) Anderson** ou **Hal Clement**, même pas comme **Gregory Benford**. En termes de style, de philosophie, d’esthétique et d’état d’esprit de son protagoniste, **Gibson** est plutôt cousin d’**Ellison**, de **William Burroughs**. (...) **Neuromancien** réalise l’apparente contradiction d’un roman de *hard science* **New Wave**. Neuromantique. Neuro/mantique. Mais aussi néo-romantique. » Si les cyberpunks revenaient aux racines du genre SF et réactualisaient cette *Hard Science* de papy en utilisant les technologies de pointe les plus poussées (informatique, bionique, génétique, etc.), ils proposaient aussi un état

du monde et des personnages aux caractéristiques proches de cette *New Wave* contestataire et politisée du temps de papa (dérèglement climatique, surpopulation urbaine, effondrement des valeurs morales, héros banal perdu dans la masse, ou encore univers intérieurs).

Ainsi, le genre cyberpunk présentait un univers crépitant et précipité, saturé d'acides, ivre de cachets, bariolé de transistors et de rebuts technologiques, où les ados se font greffer des yeux artificiels et des crocs de doberman, où les hackers pillent les matrices et les banques de données avec leurs virus programmés sur mesure, et où tout se vend, des secrets militaires aux périphériques informatiques, des hallucinations aux gênes mutants, de l'espoir à l'oubli. « Vivre vite, mourir jeune (et faire un beau cadavre) » sous le joug des « zaibatsu », ces corporations et multinationales qui, du haut de leurs tours d'ivoire inaccessibles aux déchets rampants des rues, ordonnent le moindre souffle de ce monde fou, hystérique et chromé. Le cyberpunk, c'était la vision électronique d'un monde fulgurant, angoissé et camé, noyé dans les interfaces, les transistors et les fibres optiques qui s'insinuent dans la vie de tous les jours (PC, baladeurs, portables, etc.) puis dans le corps (membres artificiels, implants, altérations génétiques, etc.) et enfin dans le cerveau (interfaces homme/machine, intelligences artificielles, neurochimie, etc.). Les cyberpunks étonnaient à chaque page en poussant le lecteur dans un monde



bizarre, parfois surréel, peut-être merveilleux, au moins pour certains, et où l'impossible devenait quotidien. Cette Troisième Vague, comme on l'appela aussi, est vite devenue une sorte de réforme plus qu'un nouveau courant : moins timide que son père spirituel, la *Hard Science*, mais plus en prise avec le réel que son inspirateur direct, la *New Wave*, il a poursuivi son chemin dans les sentiers délaissés par ses ancêtres pour aller toujours plus loin, toujours plus vite, jusqu'à la limite et souvent au-delà. Et ça marchait : déjà, on y croyait à ces membres artificiels palliant les handicaps, à ces terminaux contrôlés en ligne directe par la pensée, à ces puces implantées dans le cortex pour augmenter le savoir et ces processeurs greffés sur le corps pour améliorer les réflexes, mais aussi à ces pluies acides résidus d'une industrie folle, à ces zoos des espèces disparues reproduites par clonage, à ces virus artificiels

capables de génocides et ces manipulations génétiques capables de triompher des pires anomalies, ou encore à ces casses du hardware, à ces cyberspaces terres de liberté virtuelle et à ces multinationales marchandes de plaisir et symboles de terreurs...

Et à voir le monde présent, on n'a pas eu vraiment tort d'y croire.

Mais plus que tout, les cyberpunks ont réussi à créer une SF populaire, à l'image de ses racines underground : si jadis sciences et technologies étaient les secrets de magiciens qui animaient les électrons et brisaient les atomes, le « Mouvement » fit surgir la SF du moindre coin de rue, dans les PC, les balances électroniques, les chaînes hi-fi laser et les vidéodisques, la télévision et les magnétoscopes. Si les cyberpunks dérangeaient, c'était par leur proximité, leur crédibilité : les croiseurs interstellaires déchirant l'hyper-espace en un faisceau de tachyons avaient laissé la place au téléphone répondeur sur la table de l'entrée.

Un impact d'autant plus important que le héros même du récit avait changé de visage : le génie scientifique bardé de diplômes et au langage toujours un peu

obscur avait laissé la place à l'homme de tous les jours avare de phrases sophistiquées ; ou encore l'homme de la rue, de toutes les rues, de toutes les races, de toutes les religions, celui qui évolue dans cette zone tampon entre drogues synthétiques et gadgets informatiques, entre le dealer du quartier et le magasin Dell de la rue voisine. Hybrides, les cyberpunks hantaient ces zones intermédiaires où, pour reprendre les mots de **William Gibson**, « la rue utilise les choses à sa façon » : des produits courants de l'industrie comme les bombes de peinture ou les tourne-disques assemblés en tables de mixage servaient à taguer ou à *raper* et les cyberpunks faisaient de même ; comme beaucoup de courants artistiques de leur époque, ils mixaient, détournaient, recycloient,... Les années 80 furent une période de constante réévaluation, d'intégration, d'hybridation, de sophistication, de réactualisation dont le « Mouvement » a bien sûr hérité en son temps, avec une ferveur et une avidité rares et fécondes.

Et **Akira** est lui aussi un produit des années 80.

2) Cyberpunk et Akira :

Les premiers éléments cyberpunk du film sautent aux yeux : les personnages principaux de l'histoire sont de jeunes motards qui passent leurs soirées dans un bar mal famé où le patron deale des cachetons, au lieu de rester devant la télévision avec papa-maman ; des héros « populaires » donc, dans le sens de « issus de la plèbe » au lieu de hautes écoles bourgeoises, et qui tuent le temps à la lisière de la loi, entre défonce et baston à la manière d'**Alex** et ses « droogies » dans **Orange Mécanique**. Puis la ville, cité / usine / dépotoir / post-Hiroshima 2, un enfer de béton et de bitume dont les feux étouffent la clarté des étoiles et où les masses laborieuses grondent en silence dans ces rues « qui utilisent les choses à leur façon » et où les gangs règlent leurs comptes dans des soirées d'ultra-violence ; un environnement urbain donc, marque de fabrique du genre cyberpunk, mais où la technologie reste familière, tout à fait reconnaissable, pour souligner que ce futur est proche, terriblement proche, quasi immédiat en fait... Comme dans beaucoup d'oeuvres qui se veulent cyberpunk, **Akira** c'est juste demain, en 2019 pour être précis, l'année où se déroule **Blade Runner**, qui reste à ce jour le meilleur exemple du genre sur le grand écran.



À partir de là, les choses commencent à diverger.

Alors qu'on devrait voir sortir des mercenaires ou n'importe quels autres agents à la solde d'une de ces mega-corporations pour lesquelles les dirigeants politiques des nations n'ont aucune signification ni même aucune valeur, ce sont les militaires – à peine entraperçus jusque-là – qui rentrent dans le jeu : des représentants de l'ordre étatique donc, celui que les multinationales sont pourtant censées avoir abattu depuis longtemps.

Puis les choses reprennent une tournure plus respectueuse du genre cyberpunk. **Tetsuo** subit des manipulations – qu'on suppose génétiques à défaut de réelles explications, hypothèse présentée dans le manga original – au sein des labos de l'armée : entourées de palabres mystérieuses, pour ne pas dire mystiques, au moins un peu, ces opérations vont transformer le cobaye, tant sur le plan physique

(modification du corps, et précisément du cerveau) que mentale (développement du pouvoir et de la « volonté de puissance » associée à celui-ci) ; c'est donc l'intrusion de la technologie de pointe au sein de la chair, puis de l'esprit, au moins au sens figuré. Cependant, et c'est un autre point de divergence avec les récits cyberpunk, cette technologie ne reçoit pas d'applications pratiques dans la vie de tous les jours pour y devenir un objet banal et utilisé par tous. Elle demeure exceptionnelle à l'instar de la prothèse bionique qu'utilisera plus tard **Tetsuo** pour remplacer son bras perdu. De plus, ces expériences menées sur des civils par l'armée – donc l'État, au moins de manière implicite, et pas les « zaibatsu » – évoquent beaucoup plus une réminiscence des légendes urbaines inspirées par les affaires concernant la fameuse **Zone 51** ou le projet **MKULTRA**, sans compter toutes celles dont on ne sait rien, qu'un élément cyberpunk à proprement parler : ces sujets de « la théorie du complot » existaient avant le genre, et l'ont probablement inspiré, au moins un peu, mais il ne les a pas inventés, ils ne font pas vraiment partie de sa marque de fabrique, c'est plutôt un thème « cousin » du cyberpunk.

À l'examen de ces divers éléments, il s'avère que l'étiquette « cyberpunk », peut-être un peu trop vite attribuée à **Akira**, ne lui convient pas si bien que ça. Si certains éléments du genre y sont bien présents, ils ne suffisent pas à en faire « exactement » une œuvre cyberpunk, il semble plus juste de dire que ce manga et ce genre entretiennent entre eux des analogies traduisant l'appartenance à un mouvement de pensées et de création typique de l'époque – soit la charnière des années 70/80 – et qu'on retrouve dans beaucoup d'autres œuvres du moment elles aussi inspirées par leur temps. En d'autres termes, si le cyberpunk reste un pur produit de ces années 80, il n'en est pas l'unique rejeton pour autant, juste un héritier parmi d'autres dont **Akira** fait aussi partie, à l'instar de films tels que **Alien, le 8^{ème} Passager** (compagnie qui traite les équipages de ses vaisseaux comme « consommables »), **Mad Max** (effondrement des valeurs de la civilisation), **Terminator** (robots identiques aux humains et mus par I.A.) ou **Tron** (tribulations de programmes conscients dans une sorte de cyberspace) mais aussi de BD comme **Ranxerox** (androïde conçu à partir des pièces d'une photocopieuse pour servir de partenaire sexuel à la très jeune **Lubna**), **Ronin** (résurgence d'un samouraï d'antan dans un New York madmaxien), **Le Pêcheur de Brooklyn** (vie quotidienne d'une famille moyenne au sein d'une Amérique de demain agonisante) ou **Gene Kong** (un chercheur transforme son ADN pour survivre dans la jungle urbaine) : ainsi, de même que les cyberpunks et bien qu'il n'en fasse pas vraiment partie, le chef-d'œuvre d'Otomo n'en est pas moins un reflet des fantasmes et des terreurs d'une époque, quoique d'une manière typiquement japonaise comme on l'a vu dans la partie précédente.



Les personnages

Bien que de nombreux personnages évoluent dans **Akira**, seul quelques uns possèdent un rôle vraiment moteur : « Il n'y a pas qu'un seul héros dans **Akira**, » déclare **Otomo** dans *Mad Movies*. « Vous avez quatre personnages centraux (**Kay**, le Colonel, **Kaneda** et **Tetsuo**). Tous peuvent être considérés comme le principal protagoniste de cette histoire. Jamais je n'ai eu envie de baser **Akira** sur un seul visage. Je préfère la description de plusieurs personnalités, de plusieurs aspects de la vie de Neo-Tokyo. » Si ces personnages ne manquent pas d'intérêt, comme on va le voir, il faut bien admettre que la plupart des autres restent assez « clichés » : on y trouve un groupuscule « rebelle » à l'ordre établi et dirigé par un traître avide de pouvoir, un conseil municipal borné et vraisemblablement corrompu, des chercheurs obsédés par leur quête de savoir au point d'en négliger les risques, des copines plus que superficielles pour les jeunes héros masculins, le leader spirituel d'un groupe qu'on suppose religieux mais dont on est assez certain qu'il est illuminé, etc. Bref, seuls les *bikers* et les mutants sortent vraiment du lot, et ils sont tous porteurs de traumatismes de l'enfance : c'est bien là l'origine de leurs doutes envers les enseignements et les expériences des adultes, à l'instar de cette jeunesse de « L'Expérience Originelle » d'après-guerre dans laquelle le manga moderne trouve ses racines.

On ne peut pas s'empêcher de penser que la profondeur et la complexité du manga original ont probablement « grandi » les qualités du film, celui-ci ne pouvant pas atteindre le même niveau de détails (biographiques) et d'explications (techniques) par son format même. Pour cette raison, une bonne partie de ce chapitre se base sur le manga d'**Akira** au lieu du film, ce qui permet de constater encore l'importance du lien qui unit la narration graphique au cinéma d'animation chez les japonais.

1) Tetsuo Shima :



Certainement le personnage le plus important de l'histoire puisque celle-ci n'aurait pas eu lieu sans lui, mais aussi le plus intéressant du point de vue psychologique, et surtout à travers sa relation avec **Kaneda**.

Orphelin ou enfant abandonné, **Tetsuo** a perdu ses parents très jeune et fut confié à un centre spécialisé alors qu'il n'avait peut-être pas encore six ans. C'est là qu'il rencontra **Kaneda**.

Très fragile sur le plan psychologique, probablement à cause de la perte de sa famille et par le changement d'environnement que représente son arrivée à l'orphelinat, **Tetsuo** se vit rejeté par ses nouveaux camarades qui en firent le souffre-

douleur et la tête de turc de l'établissement sur qui tout le monde passait ses humeurs, en groupe de préférence. Il se lia d'amitié avec **Kaneda** (lui aussi un nouveau pensionnaire mais au tempérament plus combatif) qui le prit en sympathie, pour des raisons qui ne sont pas non plus précisées, et qui devint en quelque sorte son protecteur : c'est un élément fondamental de la personnalité de **Tetsuo** car cette relation « de dépendance » avec **Kaneda** ne fit qu'empirer sa fragilité, en montrant à **Tetsuo** qu'il était incapable de se défendre seul et en le plaçant dans un éternel rôle de « petit frère » vis-à-vis de **Kaneda**. Quand la bande se forma avec **Yamagata**, **Kai** et les autres, **Kaneda** en prit naturellement la tête, et ceci renforça le complexe dont souffrait **Tetsuo** de par sa fragilité et sa dépendance envers son ami : comme beaucoup de caractères de ce type, il se retrouva d'une part à toujours vouloir prouver sa valeur, que personne ne reconnaissait lui semblait-il, et le plus souvent à travers des actes aussi téméraires qu'idiots (son attitude durant la bagarre avec le gang des **Clowns**, au tout début du film, en étant la parfaite démonstration). Il développe aussi une réaction de « rébellion » contre cette autorité puisque le frère aîné, même au figuré, n'est jamais qu'une autre image du père. Ajouté à tout ça que la compétition est systématiquement de mise dans les rapports entre jeunes garçons, et le tableau est complet. Bref, consciemment ou non, **Tetsuo** se mit à revendiquer la tête du groupe, non sans heurts bien évidemment, d'où la « rivalité » qui oppose les deux amis.

Celle-ci se retrouve en quelque sorte catalysée à travers la moto de **Kaneda**, symbole d'autorité dans le groupe de motards car c'est le véhicule le plus



sophistiqué de la bande (elle a été customisée pour lui, et tout porte à croire qu'il l'a volée) en plus d'être un élément phallique par essence puisqu'elle représente force, vitesse et indépendance. C'est pourquoi,



si **Tetsuo** ne fait que désirer la moto de **Kaneda** dans un premier temps, il en vient vite à la revendiquer ouvertement quand il croit, à tort, son ami mort : le « rival » désormais écarté, **Tetsuo** estime qu'elle lui revient puisqu'il est parvenu à prouver sa supériorité sur son « protecteur », jusqu'ici l'unique symbole de force qu'il craignait. Cette place de l'élément moto dans la bande est aussi démontrée par la réaction de **Kaneda** à la mort de **Yamagata** quand **Kaneda** détruit la moto de son ami décédé en la précipitant contre un mur à toute allure dans le but de « l'envoyer à **Yamagata** » : ce passage ne va pas sans rappeler les traditions de certaines civilisations, le plus souvent machistes, tels que les vikings qui enterraient leurs chefs dans l'océan en déposant leurs dépouilles dans un drakkar auquel ils mettaient ensuite le feu, ou n'importe quelle autre culture qui inhumait ses guerriers avec leurs armes pour qu'ils puissent en disposer dans l'au-delà. S'il va de soi que les motards de la bande de **Kaneda** n'ont certainement jamais entendu parler de telles mœurs, puisqu'ils sont tous dans un cursus de réinsertion sociale et professionnelle qui laisse peu de place à la culture générale, leur propre rapport à ce qui fait d'eux des motards ne va pas sans évoquer une phallocratie semblable : à l'instar du cavalier de jadis, la moto est bien entendu le destrier du motard, c'est-à-dire ce qui le définit, et même dans la mort.

C'est la combinaison de l'ensemble de ces éléments qui sert de base à la trame narrative quand, sous l'influence du pouvoir, **Tetsuo** oublie toutes les valeurs humaines péniblement inculquées par un système social que, de toutes manières, il

sent bien en faillite, au moins au fond de ses tripes, et depuis longtemps : cette crainte permanente et irraisonnée de l'autre couplée à son désir enfin exaucé de se rendre maître de son destin par la force le conduit à éliminer tous ceux qui lui semblent se placer sur sa route, dont **Harukiya**, le patron du troquet qui sert de QG à la bande de motards, puis **Yamagata**, donc un membre de la bande, c'est-à-dire l'unique famille de **Tetsuo**...

Mais en dépit de ce pouvoir, **Tetsuo** éprouve des souffrances déchirantes ; des souffrances d'abord physiques alors que le pouvoir se développe et qu'il faut recourir à tout un arsenal de médicaments toujours de plus en plus puissants pour le contenir et apaiser la douleur, à la manière des junkies pour lesquels il en faut toujours plus. Les souffrances sont ensuite morales, quand il pleure l'amitié perdue et les parents disparus, puisque autant de violence n'est bien sûr rien d'autre que la manifestation d'un immense chagrin. Car c'est bien la perte de sa famille qui provoqua la toute première blessure de Tetsuo, à la fois directement, par la disparition de l'amour parental, mais aussi indirectement, par la rupture avec la vie d'avant cette perte quand il arriva à l'orphelinat. Plusieurs éléments du manga indiquent de façon claire que c'est sa mère qui manque le plus à Tetsuo, ce qui n'a rien d'étonnant car des deux parents c'est celui qui a le plus d'importance pour un petit garçon « abandonné » par sa protectrice légitime. **Tetsuo** s'est bien entendu replié sur lui-même à travers une réaction assez typique servant d'échappatoire à la douleur, à juste titre considérée comme intolérable. La reconstruction se fit peu à peu mais pas totalement. Et malgré sa bande, **Tetsuo** resta un « enfant perdu » jusqu'à ce qu'il rencontre la jeune **Kaori** au lycée professionnel. Figure maternelle par définition, les sentiments que lui porte **Tetsuo** dépassent largement ceux que les autres membres de la bande ont pour leurs copines respectives alors qu'elle est pourtant, et de loin, la moins jolie du groupe, mais la moins superficielle aussi, et la plus sincère certainement. Si son parcours à elle reste pour le moins obscur, on peut supposer qu'elle a vu dans la fragilité de **Tetsuo** ce que cherchait son instinct de mère probablement plus développé chez elle que chez les autres filles de son entourage ; **Tetsuo** hurle de douleur lui aussi quand elle meurt, broyée vivante, dans la gigantesque plaie qu'il devient lors de sa mutation finale, il hurle car lui aussi sent la douleur de **Kaori** en lui – certainement par l'intermédiaire de ses facultés psioniques – mais aussi parce qu'il perd ainsi pour la seconde fois la personne qui avait le plus d'importance pour lui et qu'il avait recherchée toute sa vie : sa mère.

Tetsuo est donc un personnage complexe, torturé et œdipien, porteur d'une de ces ambiguïtés morales fréquentes dans les productions japonaises : à l'instar des mutants **X-Men** ou du monstre **Godzilla**, il n'est ni coupable ou même seulement complice mais bel et bien une victime.

2) **Kaneda Shotaro** :



Un personnage clé qu'on a du mal à trouver intéressant au premier abord : un motard qui passe sa vie dans les virées, les bagarres, la came et qui court après les filles le reste du temps, un petit junky macho à la grande gueule et lâche. Bref, un délinquant juvénile sans aucun avenir devant lui.

Kaneda rencontra **Tetsuo** à l'orphelinat où il s'imposa vite comme son protecteur et son maître à penser. Car au contraire de **Tetsuo**, **Kaneda** n'est pas sorti affaibli de la perte de ses parents. Comment il fut abandonné, comment il

rencontra ses amis et comment il monta sa bande, ce n'est pas précisé et pas vraiment important non plus, on s'en fait une idée assez facilement après tout : les jeunes comme lui vivent au jour le jour (« *No Future!* », encore...) et si les parents les ont abandonnés, pourquoi faire l'effort de se rappeler d'eux en fin de compte ? **Tetsuo** fut traumatisé, **Kaneda** choisit d'oublier : si la disparition des parents l'a peiné, il n'en montre rien car comme toutes les petites frappes, il sait très bien que le style l'emporte sur la manière et que l'apparence de la force est souvent synonyme de force. Tous les enfants des rues savent ça ; ceux qui ne l'apprennent pas finissent mal la plupart du temps... Bref, **Kaneda** prit la tête du groupe et **Tetsuo** sous son aile – auquel il apprit même la moto – et à aucun moment il ne comprit ce qui se passait dans la tête de son ami, comme personne d'autre d'ailleurs : il n'en vit que les conséquences...

Si la place de l'amitié est prépondérante dans tous les groupes de jeunes, **Kaneda** lui consacre une place particulière : tous orphelins, ils ont formé leur propre famille, chacun étant le frère que l'autre n'avait jamais eu. Voilà pourquoi l'amitié existe toujours derrière la vendetta qui lie **Kaneda** à **Tetsuo** après que ce dernier eut tué **Yamagata**, un autre « grand frère » : en tant que « chef de famille », **Kaneda** avait envers sa bande une responsabilité qu'il n'a pas su assumer, même s'il n'admettra jamais que la colère comme justification, et encore seulement de manière implicite. L'affaire ne pouvait se régler qu'entre **Tetsuo** et lui. Pour les mêmes raisons, et d'une façon pas du tout paradoxale en fin de compte, on ne s'étonne pas de l'hésitation de **Kaneda** devant la souffrance de **Tetsuo** qui, effondré au sol, gémit et tremble de tous ses membres : bien qu'il ait l'œil sur le viseur et le doigt sur la gâchette, **Kaneda** ne peut se résoudre à tirer ; de même, sa réaction face à la mutation finale de **Tetsuo**, pourtant effroyable, alors que la lumière d'**Akira** engloutit son « petit frère », d'autant plus que **Tetsuo** le supplie de le secourir une fois de plus : **Kaneda** avait toujours été son ami après tout, son protecteur, et renoncer à ce moment-là aurait signifié renier tout ce qu'ils avaient partagé ; de la même façon qu'il avait oublié **Tetsuo** en voyant **Kay**, **Kaneda** oublie le meurtre de **Yamagata** devant la douleur de **Tetsuo** et, cette fois, l'amitié est plus forte que la haine ou la volonté de vengeance, mais aussi la couardise qui caractérise pourtant la plupart des petits délinquants dans son genre.



Malgré tout, la personne qui a le plus d'influence sur **Kaneda** reste **Kay**. Antithèse totale du jeune délinquant, elle s'évertue sans cesse à repousser ses avances grossières en lui remettant les idées en place : avec elle, par cette abnégation qu'elle fait de ses propres intérêts personnels, à la fois comme membre d'un groupe clandestin œuvrant contre un régime autoritaire mais aussi comme médium à travers lequel les mutants du centre de recherche militaire canalisent leur pouvoir pour tenter d'arrêter **Tetsuo**, grâce à elle donc, **Kaneda** trouve certes cet amour véritable qui le change de ses conquêtes d'un soir mais aussi, au moins d'une certaine manière, il se trouve lui-même en réalisant que son avenir n'est plus dans la défonce ou la violence gratuite.

S'il n'est pas très complexe, **Kaneda** incarne une autre facette de la créativité propre à la culture manga, en proposant un personnage qui présente une évolution certaine depuis une sorte d'archétype vers une autre à travers toute une série d'épreuves qui prennent une allure initiatique.

3) **Kay** :



Encore un personnage sur lequel on a peu d'informations. Sa seule accointance connue est **Ryu**, dont la relation avec lui reste assez floue ; si on comprend assez vite que **Kay** a une affection qui dépasse le cadre de leurs activités clandestines, celle-ci n'est pas pour autant explicitée mais contribue à lui donner un aspect un peu naïf à travers ce béguin romantique

caractéristique de l'adolescence.

Le groupe « terroriste » pour lequel elle travaille est commandé par **Nézu**, dont la laideur du corps reflète la noirceur du cœur ; membre du Conseil d'Administration de Neo-Tokyo, il fomente un coup d'état pour s'emparer du pouvoir en opérant grâce à plusieurs intermédiaires – dont **Kay** et **Ryu** – qu'il charge de trouver les preuves d'expérimentations militaires menées dans les années 70 sur des jeunes enfants orphelins ou abandonnés afin de discréditer le gouvernement, en révélant au public les atrocités dont ont été victimes ces cobayes. **Kay** tout comme **Ryu** et les autres membres du groupe clandestin, ignorent les véritables intentions de **Nézu**. Ils ne savent que quelques détails sur ces expériences et en particulier le n°28, **Akira**. De même que ses compagnons, **Kay** est donc un personnage manipulé mais néanmoins soucieux de faire éclater la vérité quant à des horreurs perpétrées par un État déjà responsable d'un régime presque dictatorial. En choisissant la clandestinité et l'usage de la force pour faire plier ce gouvernement lui-même au bord du totalitarisme, elle perd une partie de cette « naïveté » adolescente et devient plus ambiguë sur le plan moral, d'autant plus quand on voit comme les méthodes policières dans ce Neo-Tokyo de 2019 ne font pas rire (outre l'usage intensif des lacrymo et de la bastonnade au cours des émeutes, les flics n'hésitent pas à canarder dans la foule pour abattre ceux qu'ils considèrent comme des terroristes).

Cette capacité à l'abnégation de soi dont fait preuve **Kay** joue un rôle essentiel dans l'intrigue quand elle accepte un rôle de médium, c'est-à-dire – dans l'histoire d'**Akira** – cette faculté de catalyser à travers elle le pouvoir des trois mutants **Chiyoko**, **Takashi** et **Masaru** pour que ceux-là tentent d'empêcher **Tetsuo** de réveiller **Akira**. Si l'entreprise échoue, elle n'en démontre pas moins la force de caractère de **Kay** qui n'hésite pas à mettre sa vie en jeu si cela peut en sauver d'autres.

Mais cette force intérieure n'est pas sans contrepartie : outre ses sentiments probables pour **Ryu** évoqués au-dessus, la vulnérabilité de **Kay** se manifeste aussi à travers une crainte irraisonnée pour toutes les choses liées au sexe. D'ailleurs, le physique de cette ado poseuse de bombes reflète cet aspect de sa personnalité, car elle n'a vraiment rien d'une bimbo : « Je me demande souvent pourquoi je dessine des femmes physiquement aussi anodines, aussi banales » déclare **Otomo** dans *Mad Movies*. « Je n'ai pas vraiment d'explication. La plupart des BD mettent en vedette de superbes jeunes femmes. Tout le monde peut dessiner de superbes jeunes femmes. Si vous insistez et si ça me rapporte de l'argent, je peux vous en dessiner des jolies filles. À la pelle ! » Mais si **Kay** se montre dès le départ intransigeante avec **Kaneda**, en soulignant bien qu'elle a parfaitement compris à quel genre de petite frappe elle



avait affaire, c'est pourtant grâce à elle qu'il peut « revenir » de la tourmente déchaînée par **Akira** : en l'appelant, et aussi fort qu'elle l'a fait, probablement parce que ses sentiments à son égard avaient changé, elle lui a permis de trouver la sortie de ce maelström psionique. Nette évolution du personnage ici mise en scène à travers la magie du paranormal.

On voit donc que **Kay**, sans atteindre des abîmes de complexité psychologique, n'en est pas moins un personnage ambivalent. Assez naïve et plutôt névrosée d'une part, mais aussi courageuse jusqu'au sacrifice d'elle-même, d'autre part, elle s'inscrit également en faux de la tradition de l'héroïne « standard » par son physique banal. De plus, si elle montre un net développement de son caractère au long du récit – un aspect typique des mangas – elle n'évolue pas vers un autre archétype au contraire de **Kaneda**.

4) Le colonel Shikishima :



C'est certainement le personnage le plus mystérieux de l'histoire : on ignore tout de lui, de sa vie, de ce qui l'a amené là. Les impressions qui s'en dégagent sont celles de la force et du pouvoir. La première est due à son physique : avoisinant les deux mètres, il doit bien peser une centaine de kilos. Quant à la seconde, si l'expression de son visage est souvent difficile à déchiffrer – comme beaucoup de militaires dans l'exercice de leur fonction, ils ne laissent pas, ou très peu, transparaître leurs émotions – et s'il parle peu, il se fait néanmoins respecter et obéir aveuglément par ses hommes. À première vue, tout ça est plutôt cliché : creusons un peu...

On a assez vite l'occasion de voir que ce personnage est plutôt étrange et ses motivations plus que déconcertantes. Quand le responsable des recherches sur les enfants mutants déclare qu'il s'étonne de voir le colonel éprouver encore des sentiments pour cette métropole pourrie qu'est devenue Neo-Tokyo, ce dernier lui répond que c'est le devoir du soldat, avant de conclure par : « Un scientifique ne peut pas comprendre ». Le colonel **Shikishima** représente donc l'esprit martial du Japon, une valeur qui a eu une très nette tendance à disparaître depuis la Seconde Guerre mondiale pour les raisons décrites dans la biographie d'**Otomo** : élevée au rang d'art, la guerre a toujours été le point fort du Japon, jusqu'au désarmement consécutif à l'occupation américaine d'après la défaite. Au premier abord, ce personnage semble donc vouloir « rappeler à l'ordre » le Japon qui a oublié sa fierté face aux conquérants *US* : il représente cette force calme et apparemment endormie qui a pourtant un impact foudroyant quand elle se réveille – la meilleure démonstration en étant le coup d'état qu'il mène sans sourciller afin de reprendre la situation en main alors que les sbires de **Nézu** tentent de retourner les événements en leur faveur pendant que **Tetsuo** se déchaîne dans les rues de Neo-Tokyo.

En dépit de son goût pour la manière forte, le colonel reste le personnage le moins égocentrique de l'histoire (dans le manga, il n'hésite pas à se sacrifier en déclenchant un tir de la station orbitale SOL sur **Tetsuo** alors que lui-même se trouve dans l'aire d'effet du canon laser) car il fait toujours passer ses intérêts après ceux du peuple. Il ne symbolise donc pas l'armée comme une nouvelle force indépendante, mais comme le protecteur légitime du peuple qui l'a engendré. C'est-à-dire le guerrier au sens traditionnel du terme tel qu'on le trouvait souvent dans les civilisations antiques où des armées étaient parfois « louées » par des cités, non pas en vue d'une expansion mais pour la seule protection. Il pousse ce principe à l'extrême,

notamment à travers le coup d'état, pour protéger le peuple malgré lui : même si ce dernier refuse de comprendre et d'accepter qu'il est en danger, c'est le devoir du soldat de le sauver et il doit accomplir son devoir coûte que coûte.

Le colonel est donc par essence une image des temps anciens, de cette époque où la force du Japon se concrétisait à travers la force brute du militarisme, c'est-à-dire une image forcément anachronique dans ce Neo-Tokyo de 2019 qui, on l'a démontré précédemment, n'est qu'une allégorie du Tokyo d'après-guerre, donc du Japon qui « a perdu la guerre mais gagné la paix », pour reprendre l'expression chère aux historiens, en détournant en quelque sorte sa puissance militaire vers le développement économique. Ainsi, au contraire des militaires yankees dans la narration graphique – qui attaquent de face un ennemi qui pourrait les balayer rien qu'en les regardant – le colonel choisit la voie la plus directe et la plus efficace – même si elle est un peu retorse, mais sur le champ de bataille seul compte le résultat après tout – et utilise le satellite de défense SOL pour taper le plus vite et le plus fort possible. Malheureusement, le pouvoir de **Tetsuo** est déjà bien trop grand, même pour la formidable puissance de destruction que représente SOL. Pourtant, cet échec ne dissuadera pas le colonel de continuer la lutte, quitte à aller lui-même chercher **Tetsuo** dans le chantier du stade olympique avec un simple pistolet pour seule arme afin de le ramener au laboratoire, une autre tentative qui échouera elle aussi d'ailleurs...

Le Colonel **Shikishima** est donc le symbole de la faillite du Japon d'avant-guerre, soit un système monarchiste et militariste comme on l'a déjà vu, et ainsi une image de son esprit foncièrement patriarcal et réactionnaire : la méfiance du Colonel vis-à-vis du traitement que les chercheurs du labo projettent d'appliquer à **Tetsuo**, mais aussi ses regrets pour les exploits passés de son pays, ainsi que son mépris pour le « dépotoir » qu'est devenu Neo-Tokyo, ou encore sa préférence affichée pour l'autorité et l'usage de la force en sont la parfaite démonstration. Il est l'incarnation des certitudes psychorigides du Japon traditionnel mais aussi de leur échec et de la nécessité absolue pour celles-ci de disparaître au profit d'autres, nouvelles, et donc en meilleure prise avec leur temps. En dépit de son apparence au premier abord manichéenne et clichée, c'est un personnage fondamental de l'histoire d'**Akira** sur le plan symbolique et qui en fait une œuvre résolument antimilitariste à l'instar de la plupart des productions locales.



On le voit clairement. S'ils semblent d'abord assez simples, les principaux personnages d'**Akira** sont plus profonds que ce qu'un examen superficiel peut laisser penser, que ce soit par leur complexité psychologique (**Tetsuo**), leur évolution au long de l'histoire (**Kaneda**), leur ambivalence (**Kay**) ou leur symbolisme (le colonel **Shikishima**). C'est aussi cet ensemble de représentations et de sens qui explique le succès d'**Akira**, à la fois dans l'archipel – car ils représentent chacun plusieurs des facettes principales du Japon – mais aussi dans le reste du monde – car ils évoquent tous différents archétypes dans lesquels la plupart des lecteurs se retrouvent. Cette technique du patchwork est un élément prépondérant de la « recette manga » qui explique d'ailleurs, au moins en partie, la popularité du genre dans tous les pays où il est exporté.

On ne peut pas boucler cette partie sans évoquer un élément qui reste peut-être inaperçu, même pour le fan averti : la clé dissimulée sous les noms des

personnages. Le numéro 28 tatoué dans la paume d'**Akira** nous met sur la piste et les noms de **Kaneda Shotaro** et du colonel **Shikishima** confirment l'impression : tous ces détails sont des références évidentes au manga **Tetsujin 28** de **Mitsuteru Yokoyama**, le premier à mettre en scène dès 1956 un de ces robots géants – un « *mecha* », même si le terme viendra plus tard – qui ont maintenant une place essentielle dans les productions japonaises. Si **Kaneda Shotaro** n'est qu'une simple interversion de **Shotaro Kaneda**, le nom du jeune héros de l'histoire qui commande **Tetsujin 28** à l'aide d'un boîtier, le colonel **Shikishima** de son côté reprend le nom du docteur **Shikishima**, le patron des industries éponymes qui servent de hangar à **Tetsujin 28** quand il n'est pas lancé à la poursuite des criminels et où il se fait réparer après ses aventures musclées. Si **Otomo** n'a peut-être pas lu le manga, il connaît certainement l'adaptation animée de 1963 et il semble évident en lisant ce qui précède que cette production ne l'a pas laissé indifférent. On peut supposer que cet « homme de fer » – traduction littérale du mot *tetsujin* –, géant de surcroît, lui a probablement évoqué une image du surhomme.



L'image du surhomme

Le terme « surhomme » ne doit pas porter à confusion : il ne s'agit pas ici de faire l'apologie de quelque doctrine philosophique ou raciste que ce soit, peu importe son intérêt dans les champs d'étude de la métaphysique ou son rôle dans l'Histoire récente, et qu'elle soit le produit des réflexions de penseurs reconnus ou l'objet d'odieuses détournements de thèses darwiniennes. De plus, il va de soi pour tout esprit un tant soit peu cultivé sur le plan scientifique que ni le paranormal ni la parapsychologie, ou toute autre forme d'ésotérisme plus ou moins dérivé des mythes et légendes ancestraux, n'a de valeur rationnelle dans l'état actuel des connaissances établies par les chercheurs.

Le but de cette partie consiste donc à partager avec le lecteur les impressions qui sont subjectivement celles de l'auteur de ce dossier, quant à la représentation des pouvoirs psychiques que fait **Otomo** dans **Akira** afin de tenter d'éclairer les aficionados de l'œuvre sur certains éléments qui servent de base narrative à celle-ci et qui se révèlent souvent confus même pour l'*otaku* confirmé. Pour cette raison, l'examen de cet aspect de l'histoire n'est pas basé sur la traduction française officielle du film qui est toujours en vigueur depuis sa sortie en 1991 mais sur d'autres, souvent considérées dans les communautés de fans d'*animes* comme bien plus fidèles à l'original parce que faites par des passionnés pour des passionnés. D'autre part, c'est aussi l'occasion d'examiner à la fois la logique interne de la représentation du thème de base de l'histoire mais aussi de constater la cohérence sur laquelle repose l'univers d'**Akira** en dépit d'un sujet de départ pour le moins peu crédible sur le plan scientifique. Finalement, il va de soi que cette partie sera bien sûr abondante en *spoilers* : vous voilà prévenus, continuez à lire à vos risques et périls...

Quant aux férus de *comics* qui ne connaissent ni le manga ni le film, ils seront peut-être surpris de voir que cette « psionique » – pour reprendre le terme consacré par des générations de BD de super héros – présente un aspect assez différent de celui auquel ils sont habitués mais tout de même assez proche pour que la parenté paraisse évidente. Rappelons à ce sujet que le jeune **Otomo** était très friand de *comics* (et qu'il l'est probablement toujours quand on sait qu'une de ses dernières œuvres en BD est une aventure de **Batman**) de sorte qu'on peut raisonnablement supposer qu'il y a trouvé une partie de son inspiration.

1) **Akira** et... **Akira** :

Si le film reste assez laconique concernant les expériences menées par le gouvernement japonais sur les enfants cobayes plusieurs fois évoqués déjà, le manga renseigne beaucoup mieux le lecteur ; comme pour la partie précédente sur les personnages, la plupart des informations présentées ici sont donc tirées de la narration graphique, et surtout d'un dialogue entre **Tetsuo** et **Lady Miyako** – une

autre survivante des laboratoires militaires, précisément le n°19 – au cours duquel la vieille femme explique au jeune mutant ce qu'elle sait sur **Akira** et sur les expériences elles-mêmes.

Celles-ci débutèrent dans les années 60, comme un projet mineur sans même un nom de code et dont le premier objectif était l'analyse et la collecte d'informations. Vers 1970, suite aux découvertes réalisées, on rassembla des cobayes possédant certaines caractéristiques alors qu'un savant spécialiste de la physiologie du système nerveux central, mais très controversé dans les sphères scientifiques, rejoignit le projet. Celui-ci progressa soudain très vite alors que la rumeur circulait sur le fait qu'il fut le premier chercheur à utiliser des êtres humains comme cobayes. L'expérience consistait à implanter dans le cortex, entre les neurones, de minuscules tubes de verre plus fins que le diamètre des vaisseaux sanguins et remplis d'une solution d'eau salée avant de stimuler ceux-ci à intervalles réguliers par des courants électriques afin de provoquer des mutations de la formule génétique. Ces patients, de jeunes enfants orphelins ou abandonnés, recevaient un nom de code au-delà du numéro 20, une « immatriculation » rare à l'époque et la plupart du temps réservée aux surdoués. Un jour, le n°28 détruisit Tokyo ; les savants furent tués et toutes les archives anéanties. Il n'y avait que quatre survivants, tous des cobayes : **Chiyoko, Masaru, Takashi et Akira**. À travers les différentes alliances internationales et autres pactes de défense mutuelle signés par



les gouvernements, cette oblitération subite et totale provoqua la Troisième Guerre mondiale qui annihila les principales capitales avant que le monde renaisse enfin de ses cendres. C'est trois ans après que les autorités établirent le lien entre la catastrophe et les expériences, et le gouvernement japonais n'autorisa leur reprise qu'en 2016.

On ne peut s'empêcher de noter, au passage, que ces expériences sur des enfants sont la représentation évidente d'une civilisation qui sacrifie sa propre progéniture, et donc son avenir, ce qui rappelle bien sûr la monarchie japonaise dans les derniers temps de la Seconde Guerre mondiale quand elle en vint à l'utilisation intensive des kamikazes et des Okas. Ainsi, même cet élément du chef-d'œuvre d'Otomo, ingrédient en apparence ultra moderne compte tenu de ses implications techniques et médicales, n'est qu'un autre symbole du contexte de « L'Expérience Originelle ».

Mais ces détails antérieurs à l'histoire proprement dite n'explique pas la nature des pouvoirs d'**Akira**, ni ce qui l'a amené à les déchaîner. À ce sujet, le film nous renseigne à travers l'explication que **Kay** fournit à **Kaneda** : selon elle, **Akira** aurait réalisé « l'énergie pure ». **Kay** affirme ensuite que les êtres humains sont dotés d'une énergie qui les rend capables de construire et de créer, tout comme leurs ancêtres dans les différentes phases de l'évolution sur Terre (des amibes jusqu'aux primates). Il s'ensuit une tirade plutôt confuse où elle avance l'idée que si les gènes et les particules possèdent une mémoire, alors ceux-ci pourraient très bien conserver le souvenir de la naissance de l'Univers et peut-être même de ce qu'il y avait avant. Pour tenter d'éclaircir ce passage, on rappellera que les gènes sont transmises de génération en génération, le long d'une évolution qui trouve ses racines dans la propre matière de notre planète, elle-même issue de la poussière spatiale, c'est-à-dire ces résidus d'étoiles mortes à partir desquels se sont formées les étoiles nouvelles (cette théorie sur la poussière d'étoiles impliquerait que l'Univers

« recycle » en quelque sorte, et depuis toujours, sa propre matière – pour créer du neuf avec du vieux en somme, selon le principe comme quoi rien ne se perd et rien ne se crée mais tout se transforme – de sorte que toutes les particules qui existent actuellement, y compris celles dont sont faits nos gènes, remonteraient en fait aux origines de l'Univers lui-même). En dépit de cet exposé un peu ésotérique, elle conclut par une question assez informative quant aux événements de l'histoire : que se passerait-il si le processus d'évolution générait une erreur et qu'une amibe se trouvait dotée de l'énergie d'un être humain ?

La conclusion logique des idées exprimées dans cette scène est que les expériences décrites plus haut ont mis en évidence, au moins indirectement, une sorte d'échelle des consciences dans l'ordre naturel : des organismes les plus simples (cellules et microbes) aux plus complexes (primates et homo sapiens)... et au-delà. Car le discours de **Kay** indique, en tous cas implicitement, qu'il y a un au-delà de la « condition humaine » sur le plan de l'échelle des consciences, ce qui est d'une part un discours somme toute assez attendu et plus ou moins misanthrope sur la place de l'Homme dans l'Univers, et d'autre part un renseignement précieux quant à la position d'**Akira** sur cette même échelle. En réalisant l'énergie pure, celui-ci s'est retrouvé dans le cas de l'amibe évoquée ci-dessus, sauf que, étant un être humain, le pouvoir dont il fut doté était par rapport à un homo sapiens celui que serait le pouvoir d'un humain par rapport à une amibe. En d'autres termes, **Akira** a écopé d'une puissance qu'on peut qualifier de quasi-divine compte tenu de l'écart, sur l'échelle des consciences, qu'on connaît entre la place de l'amibe et celle de l'humain, cette comparaison n'étant de toute évidence qu'une métaphore destinée à nous faire comprendre que le pouvoir d'**Akira** n'a plus grand chose à voir avec celui d'un être humain. Quant au « pouvoir », on comprend que ce terme n'est ici qu'une idée qui synthétise l'ensemble des capacités d'un être vivant à exercer une influence sur son milieu, soit l'équation globale de ses qualités intellectuelles et physiques, sans oublier les divergences morales qu'elles impliquent avec les autres consciences nanties d'un pouvoir situé à un autre niveau de la même échelle : par exemple, il va de soi que les chiens ou les chats, qui ne bénéficient que de leurs sens naturels, ne perçoivent pas leur environnement avec le même niveau de profondeur que l'Homme, qui bénéficie en plus de ces mêmes sens de systèmes de communication et d'échanges d'informations internationaux et instantanés grâce auxquels il peut savoir à peu près tout ce qui se passe dans le monde ; il en va de même pour les moyens de déplacement (les simples pattes opposées aux voitures, trains et avions) ou d'apprentissage (l'acquis par l'expérience personnelle opposé au partage du savoir à travers un langage élaboré), et la liste est encore longue.

Il y a donc un pouvoir inhérent à toutes les choses vivantes, mais quelle est sa nature exacte dans le cas d'**Akira** ? Quelques éléments du film nous renseignent, mais d'une façon fragmentaire qui ne facilite pas la compréhension. Le premier concerne les dires d'un chercheur rapportés au colonel par le chef actuel du projet, celui responsable des travaux effectués sur **Tetsuo**. Ce jeune chercheur se demande si les pouvoirs des enfants mutants représentent une forme de l'étape prochaine de l'évolution humaine, et si l'humanité sera un jour capable de la contrôler ; cette idée ne va pas sans corroborer la tirade de **Kay** disséquée plus haut et nous assure du même coup que nous sommes sur la bonne piste quant à notre propre interprétation. Plus tard, le chef du projet dit au colonel que compte tenu des relevés obtenus suite aux conséquences des divers agissements de **Tetsuo** – ruptures de protons, apparitions de particules jusqu'ici inconnues – l'humanité pourrait connaître les vérités fondamentales de l'Univers si le projet était mené à son

terme ; à nouveau, cette déclaration va dans le sens des explications de **Kay** mais en précisant le propos : il est ici question, au moins de manière implicite compte tenu des réactions de **Tetsuo** aux expériences qu'il a subies, qu'un être humain puisse se trouver nanti de la faculté de manipuler les forces essentielles de l'Univers. Enfin, quand ce même scientifique observe ses instruments alors qu'**Akira** se déchaîne, il compare les données recueillies à celles de la naissance d'un univers : ici, le spectateur un minimum au courant des thèses cosmologiques saisit bien entendu une allusion au Big-bang, une des nombreuses théories expliquant la naissance de l'Univers – encore que le terme de Big-bang lui-même est assez impropre puisque la théorie qu'il désigne affirme seulement que l'Univers était très chaud à un moment donné de son histoire sans préjuger de quelque façon que ce soit de l'existence d'un « instant initial », mais c'est un détail.

L'interprétation de ces divers éléments amène donc à penser que le pouvoir d'**Akira** se manifeste, entre autres, par l'ouverture de portes à travers l'espace et le temps, à travers la réalité même, vers d'autres univers que l'être humain ne saurait envisager, d'autres continuums qui sont peut-être d'ailleurs la propre fabrication d'**Akira**. On peut donc en conclure que ce qui l'a poussé à utiliser son pouvoir dans le passé, en 1988, est très probablement la même raison que les événements de 2019 : la venue d'un mutant comme **Tetsuo**, pour lequel il est impossible de vivre dans notre réalité, cette dimension qui ne peut accueillir un être fait de pure énergie et dont le développement ne connaît pas de limites, certainement au péril de la planète et peut-être de l'Univers entier (ce qui explique d'ailleurs pourquoi **Kay** parle d'une « erreur de l'évolution » dans son explication à **Kaneda**, puisque de toute évidence une entité pareille n'a rien à faire dans notre continuum : c'est à nouveau un discours critique envers l'humanité et ses recherches scientifiques – soit, dans le contexte d'**Akira**, les expériences menées dans les années 70 – car celles-ci produisent parfois des aberrations, un thème très présent dans la culture manga et qui s'explique aisément par ses origines c'est-à-dire cette « Expérience Originelle » due au moins en partie aux horreurs des bombardements atomiques d'Hiroshima et Nagasaki qui ne sont jamais eux-mêmes que d'autres aberrations issues de détournements tragiques de certaines découvertes de la science ; mais cette méfiance du Japon d'aujourd'hui vis-à-vis de la modernité en général est aussi une réminiscence du Japon d'avant-guerre qui, par ce conservatisme inhérent à la plupart des civilisations monarchistes et patriarcales, n'a jamais été très ouvert à la nouveauté de toutes manières, et encore moins quand celle-ci concernait les éléments matériels et technologiques, et surtout si elle venait de l'étranger – mais détailler un tel examen de cet aspect du Japon nécessiterait un dossier à part entière...) ; la démonstration du fait qu'il est impossible pour **Tetsuo** de vivre dans notre réalité tient dans l'ignoble mutation dont il est victime quand son pouvoir atteint trop vite un niveau de puissance trop grand pour qu'il puisse en garder le contrôle ; la seule solution consiste donc à envoyer **Tetsuo** ailleurs, dans une autre réalité vide de tout où le mutant-dieu pourra continuer à exister et à se développer jusqu'à l'ultime aboutissement, suivant ce qu'on pourrait comparer à une renaissance.



Car dans **Akira**, les gens deviennent univers.

2) **Akira et Tetsuo** :

Tetsuo connaît donc un destin pour le moins cosmique, mais à travers plusieurs étapes : d'abord assez conventionnelles dans la forme (par diverses manipulations des objets à distance, accompagnées de violents maux de tête lors des périodes d'inactivité : on reconnaît bien la recette **X-Men** dans ces deux éléments), elles prennent peu à peu une tournure plus surprenante, voire inquiétante (le propre corps de **Tetsuo** se transforme, jusqu'à prendre des allures monstrueuses, aux apparences dégénératives et chaotiques). Cette évolution assez inattendue mérite des éclaircissements.

On ne peut pas s'empêcher de remarquer dans **Akira** une place prépondérante de la prédestination, un thème cher aux férus de parapsychologie (dont **Otomo** a fait partie) et aux récits illustrant les idées de cette pseudoscience – car c'en est une jusqu'à preuve du contraire. L'accident de **Tetsuo** au début de l'histoire s'est produit à proximité du cratère laissé par l'explosion de la première bombe (c'est-à-dire la première manifestation d'**Akira**) dans la version manga, et dans les parages du chantier du stade olympique (soit dans les environs de la chambre cryogénique d'**Akira**) dans la version film. Ces hasards ne sont probablement pas innocents : tout porte à croire que **Tetsuo** est dès le départ destiné à une communion cosmique avec **Akira**, les deux personnages semblant être liés par une force inexplicable que nul ne soupçonne. Mieux, tous les actants de l'histoire s'y soumettent. Les militaires veulent développer les pouvoirs de **Tetsuo** pour tenter de comprendre ce qui est arrivé à **Akira** lors du fiasco de 1988 où prend racine la Troisième Guerre mondiale ; mais aussi les précognitions de **Chiyoko** quant au réveil prochain d'**Akira** qui amènent le colonel à prendre des mesures désavouées par le Conseil d'Administration de Neo-Tokyo et qui lui vaudront quelques bâtons dans les roues lors de la battue pour retrouver **Tetsuo** lorsque celui-ci s'échappe des laboratoires ; ou encore les attaques des enfants mutants contre **Tetsuo** pour l'empêcher de réveiller **Akira** et qui l'encouragent ainsi à en savoir plus en s'évadant du laboratoire pour rejoindre le complexe cryogénique enterré près du stade olympique en construction. **Tetsuo** lui-même est irrésistiblement attiré par **Akira**, ce « quelqu'un qui a un pouvoir plus grand » et qui hante ses rêves dès lors que les expériences ont commencé, des cauchemars où il se voit déjà en pleine mutation d'ailleurs. Finalement, ce n'est peut-être pas non plus une coïncidence si **Takashi** s'est retrouvé sur cette section de l'autoroute le soir même de son évasion des laboratoires de l'armée au tout début de l'histoire : après tout, lui aussi est un mutant, lui aussi est en quelque sorte attiré par **Akira** et son « empreinte » psychique.

Mais le pouvoir de **Tetsuo** est sans aucune commune mesure avec celui des petits mutants vieillards **Chiyoko**, **Masaru** et **Takashi** : dès les premiers examens menés sur lui par les chercheurs militaires, ces derniers remarquent comme son aura ne ressemble à rien de ce qu'ils ont connu jusqu'ici, tant dans la configuration que dans la vitesse de développement. Selon les déclarations du chef de projet, cette aura résulterait du choc du contact entre **Tetsuo** et **Takashi**, le mutant en fuite au début du film, même si le chercheur évoque aussi une autre possibilité, au moins à demi mots, mais sans aller au bout de son raisonnement... On peut supposer que la présence d'**Akira** à proximité du lieu de l'accident a attiré là **Tetsuo** de la même façon qu'elle y a attiré **Takashi**, à travers des « forces cosmiques » à l'ampleur insoupçonnée pour des êtres humains et qui se sont concrétisées entre autres par la course-poursuite avec le gang des Clowns dans les premières minutes de l'histoire : disons, pour schématiser, que le pouvoir appelle le

pouvoir, et rappelons que celui-ci n'a au départ aucun rapport avec les expériences militaires. Car ces dernières ne permettent que de le développer et ne sont en rien responsables de son potentiel latent. En fait, c'est l'examen de l'aura de **Tetsuo** par les militaires qui les amène à penser qu'il est le seul à pouvoir peut-être reproduire le schéma de croissance d'**Akira**, ce qui en retour, pousse les chercheurs à le soumettre aux expériences : on observe donc à nouveau un schéma semblable à celui de la prédestination.

La force du pouvoir de **Tetsuo**, par contre, s'explique pour des raisons strictement « techniques » : effectivement, le chef du projet indique clairement qu'il a soumis son cobaye à des produits très puissants (de niveau 7, précise-t-il : un chiffre à très haute valeur spirituelle en numérogie, et qui souligne l'intérêt d'**Otomo** pour l'ésotérisme) dans le but d'éveiller son énergie au plus vite, et en dépit des inquiétudes du colonel. On comprend ainsi pourquoi les pouvoirs des trois enfants vieillards sont loin d'être aussi développés que ceux de **Tetsuo**, le combat qui les oppose dans les locaux de l'armée en étant la parfaite démonstration. Mais ce point s'explique aussi en partie par le fait que ces survivants des toutes premières expériences sont en quelque sorte gardés sous contrôle par l'administration régulière de drogues spécifiques, à la puissance mortelle. Leur absorption tuerait un être humain normal, mais chez les mutants le pouvoir stoppe les effets de ces substances tout en freinant son développement du même coup (voilà pourquoi, au début du film,



Masaru dit à **Takashi** qu'il doit retourner au labo car les mutants comme eux ne peuvent pas vivre dans le monde extérieur. Sans ces médicaments pour stopper son développement, le pouvoir les consumerait eux aussi). C'est pour cette raison que **Tetsuo** refuse obstinément de retourner au labo, car non seulement il ne veut pas finir

ses jours dans un « jardin d'enfants » mais de plus la prise de ces drogues empêcherait son pouvoir de grandir.

Voilà la différence principale entre **Tetsuo** et les autres mutants : il veut le pouvoir, pour toutes les raisons évoquées dans le chapitre consacré aux personnages principaux, c'est-à-dire ce parcours personnel tortueux qui le pousse à vouloir prendre sa revanche sur le monde entier. Ce qui le place en marge des autres mutants, c'est cette sorte de volonté de puissance, soigneusement cultivée tout au long de sa vie de douleur et qui le conduira à l'aboutissement ultime. On retrouve là un thème assez semblable à celui de **Dômu** : quand **Chiyoko** dit à **Tetsuo** que les grandes personnes comme lui ne doivent pas utiliser le pouvoir, elle fait référence, au moins indirectement, à cette incapacité qu'ont les adultes à vivre avec leurs démons.

Cependant au départ, le pouvoir de **Tetsuo** n'est que la simple utilisation de forces particulières. C'est seulement après qu'il devient puissance de son esprit : il ne s'agit pas de pouvoirs psychiques à proprement parler mais d'une fonte progressive avec l'univers et les forces qui le régissent. « Plus j'utilisais mon pouvoir et plus j'en voulais... J'étais insatiable... », explique **Tetsuo** à des chercheurs américains, dans le manga. « Mais il faut savoir se libérer pour atteindre un niveau supérieur. [...] C'est comme un flot, un immense courant d'énergie. [...] Pensez à notre planète, à sa rotation. On dirait un phénomène éternel pourtant ce mouvement requiert une puissance considérable. Imaginez l'ensemble de ces forces ou celles

nécessaires pour arrêter sa course. [...] Ce n'est pas mon pouvoir personnel mais la capacité de dévier un instant ce courant. »

Cependant, il y a une contrepartie et celle-ci s'observe à deux niveaux.

D'abord sur le plan physique, l'éveil progressif du pouvoir s'accompagne de fortes migraines ; comme il était évoqué plus haut déjà, on reconnaît bien là une caractéristique des jeunes mutants dans l'univers **Marvel**, dont les facultés surhumaines apparaissent petit à petit au cours de la puberté tout en étant accompagnées de maux de tête semblables, mais la signification de ce détail dans **Akira** diffère d'une représentation des bouleversements chimiques et hormonaux dans le métabolisme des adolescents chez les **X-Men**. Pour **Otomo**, l'éveil du pouvoir est le début d'une renaissance de l'individu. Il semble donc évident qu'elle ne se fasse pas sans mal car il s'agit d'abord d'une redéfinition de la personne, soit d'une destruction de ce qu'elle est, d'une négation de ce qu'elle représente en tant qu'être humain.

Mais ces migraines ne durent qu'un certain temps, durant la première phase de développement du pouvoir, période vraisemblablement variable selon les individus et très raccourcie chez **Tetsuo** compte tenu du niveau de médication qu'il a reçu. Dans le manga, il lutte contre ce mal par la prise de diverses drogues qui, en freinant la croissance du pouvoir, atténuent la douleur, voire l'éliminent complètement. Mais ce n'est que reculer pour mieux sauter, car les produits que trouve **Tetsuo** dans la rue (ou dans le bar de **Harukiya** pour resituer le même détail dans le contexte du film) ne sont pas assez puissants pour vraiment stopper le développement du pouvoir – au contraire de ceux conçus par les militaires, pour des raisons évidentes – et celui-ci continue de croître, certes moins vite mais il poursuit néanmoins sa progression en provoquant d'autres maux de tête qui poussent **Tetsuo** à prendre de nouvelles doses qui freinent encore le développement du pouvoir en faisant ainsi durer les migraines qui forcent à nouveau le mutant à absorber encore plus de substances, etc. Le seul moyen d'éviter ces douleurs est de laisser le pouvoir grandir car la souffrance vient de lui : c'est un peu le sparadrap qu'il vaut mieux arracher d'un coup plutôt que petit à petit en quelque sorte ; mais cet aspect du pouvoir et son lien avec les drogues restent peu développés dans le film.

Malheureusement pour **Tetsuo**, laisser croître le pouvoir fait apparaître un autre problème : la mutation du corps. Cet effet, sans conteste spectaculaire et qui ne va pas sans évoquer le cinéma fantastique d'un **David Cronenberg** par exemple, au moins dans l'idée, est pour le moins étrange : le spectateur se demande bien sûr pourquoi le mutant se transforme de cette façon, comment le pouvoir peut-il pousser le corps à une telle aberration, mais aussi pourquoi ce processus commence par le bras artificiel que s'est fabriqué **Tetsuo** pour remplacer celui qu'il a perdu dans le bombardement laser du satellite de défense SOL. Cette « transformation ou régression de forme » – pour reprendre les termes du manga – traduit le développement du pouvoir, éveillé précipitamment comme on l'a déjà vu, et si vite que **Tetsuo** n'a pas eu le temps d'apprendre à le contrôler, d'autant plus qu'il en use et en abuse à tout va : c'est une croissance qu'on devine quasiment exponentielle, et qui vers la fin de l'histoire atteint des proportions tout à fait phénoménales. Mais pourquoi la perte d'emprise sur le pouvoir se manifeste-t-elle de cette manière ? Si ni le manga ni le film ne donnent quelque explication que ce soit à ce sujet, on peut supposer que les limites de l'organisme vis-à-vis du pouvoir jouent probablement un rôle : bien que celui-ci soit en croissance constante, le corps lui-même ne change pas (ou en tous cas de manière si infime par rapport à celle du pouvoir qu'elle n'a aucune influence sur ce dernier), de sorte qu'une fois arrivé à un certain niveau de

puissance, le pouvoir devient trop grand pour rester contenu dans un corps aussi petit. Pour que son développement puisse se poursuivre, le corps doit d'abord grossir, ainsi le pouvoir agit-il sur le corps pour le modifier afin de continuer sa croissance. Mais compte tenu de l'écart, sur l'échelle des consciences, entre le niveau des humains et celui des mutants parvenus au stade ultime de leur évolution, on se doute bien que cette « métamorphose » va vite prendre des dimensions cosmiques, probablement jusqu'à engloutir la planète et peut-être même tout l'univers. D'où la nécessité d'exiler dans une autre dimension le mutant consumé par son propre pouvoir.

Si les médicaments permettent d'enrayer le développement du pouvoir et ainsi la transformation du corps, en « consommant » en quelque sorte le pouvoir et en évitant ainsi qu'il agisse directement sur le corps, il y a un autre moyen : l'utilisation du pouvoir. En canalisant sa force sur une action particulière, celui-ci « délaisse » le corps qui échappe de la sorte à son emprise, et donc à la transformation. Mais c'est un cercle vicieux car utiliser le pouvoir le développe d'autant plus, à la manière d'un muscle chez un culturiste, et son action sur le corps croît donc en proportion. Si le pouvoir agit d'abord de manière défensive, comme avec les drogues contre lesquelles le pouvoir lutte afin de préserver l'organisme d'une manière semblable à celle des anticorps qui combattent les intrusions microbiennes, son action se poursuit après coup à tous les niveaux pour préserver l'unité du corps. Quand **Tetsuo** assemble son bras artificiel, le pouvoir a atteint un tel niveau de puissance qu'il poursuit l'action de son porteur en transformant la matière artificielle de la prothèse pour en faire de la chair, partie intégrante du corps. C'est pour cette raison que le membre artificiel de **Tetsuo** est le premier atteint par la mutation et transformé en une masse biomécanique qui se contorsionne et rampe sur le sol, parce que c'est la première chose que le pouvoir a trouvé à « réparer » ; par la suite, le pouvoir dépasse sa fonction réparatrice pour toucher peu à peu le reste du corps... Encore que, d'un certain point de vue, on pourrait presque dire que transformer le corps de **Tetsuo** n'est jamais qu'une autre manière de « réparer » celui-ci en vue de son destin cosmique.



Le second niveau où l'on observe les effets du pouvoir est sur le plan psychologique, forcément beaucoup plus dérangeants car ils agissent sur l'esprit de **Tetsuo** et même s'ils sont indécélables pour son entourage, ils n'en restent pas moins mortels. **Yamagata** l'a compris trop tard. Si au début de l'histoire on sent bien le malaise de **Tetsuo** dans ses rapports avec les autres en général et les copains de sa bande en particulier, rien ne laisse vraiment présager quelle tournure prendra cette « volonté de puissance » dans la suite des événements. En trouvant le moyen d'obtenir vengeance de toutes les brimades et les douleurs subies au cours de sa vie, réelles ou imaginées, c'est un **Tetsuo** radicalement nouveau qui s'éveille en transcendant ainsi l'état de simple humain et sa morale inhérente pour se retrouver en quelque sorte « par-delà le bien et le mal », des valeurs qui, par définition, ne concernent plus le surhumain qu'il devient peu à peu. La preuve en est la manifestation d'**Akira** qui, en se déchaînant, provoque des milliers de morts à travers la destruction de la ville, et tout ça pour permettre à un homme-dieu (ou plusieurs, après tout seuls trois cobayes sur une trentaine sont restés dans notre réalité après la première manifestation de 1988) d'accomplir son destin. Dans un tel contexte, la

comparaison de **Kay** à propos d'une amibe dotée du pouvoir d'un être humain, et évoquée dans le chapitre précédent, amène la question suivante : si un être humain se soucie comme d'une guigne du destin d'une amibe – soit une entité bien trop primitive pour recéler un quelconque intérêt – alors que peut ressentir envers un être humain une conscience qui est par rapport à un humain ce qu'est un humain par rapport à une amibe ? On s'en doute un peu : pas grand-chose, pour ainsi dire rien ; on reconnaît là encore une autre influence possible des comics de super héros, entre autres exemples dans les divers combats opposant des divinités, qu'elles soient d'Asgard ou de l'Olympe, ou dans les affrontements des **Quatre Fantastiques** contre **Galactus** le mangeur de planètes, cette entité de stature cosmique pour laquelle la vie des habitants de la Terre ne signifie rien...

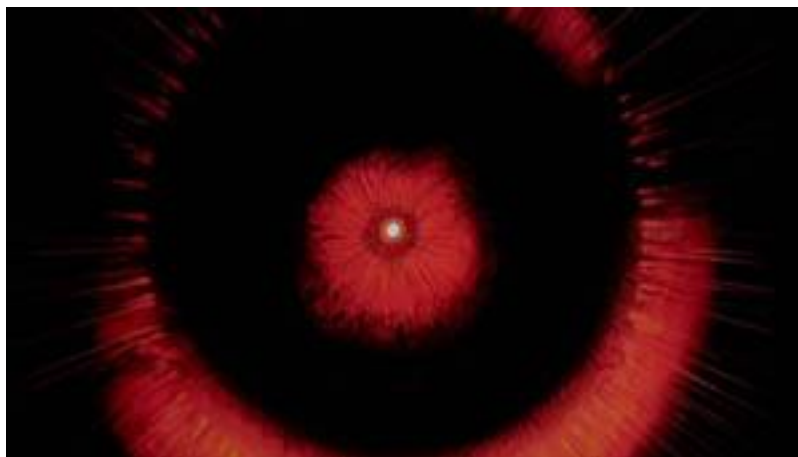
Si au milieu de l'histoire **Tetsuo** n'est plus vraiment humain, sans pour autant avoir déjà atteint le stade quasi-divin du surhumain accompli, s'il est encore dans une sorte d'état intermédiaire qui lui permet de manipuler certaines forces et l'autorise à demeurer dans notre univers, il n'en est pas moins nanti de facultés qui le rendent de toute évidence plus qu'humain. Ajouté à ses névroses personnelles assez salées, le pouvoir (qui n'est jamais rien d'autre que la concrétisation de ce besoin de force, la définition même de **Tetsuo** sur le plan psychologique) ne pouvait donc qu'amener le jeune mutant à commettre toutes les horreurs qu'on le voit perpétrer dans l'histoire. Ainsi, l'éveil d'**Akira** est pour le moins un soulagement : à nouveau, on peut constater la place de la prédestination dans la narration, **Tetsuo** étant irrésistiblement attiré, à travers l'ensemble des expériences de sa vie, vers celui qui doit achever son destin en lui donnant le moyen de développer le stade ultime de cette puissance absolue dont il a toujours rêvé. Pour cette raison, on ne peut rater la métaphore de la transformation finale de **Tetsuo** où il prend l'allure d'un monstrueux bébé, symbole de son enfance gâchée mais aussi de sa (re)naissance sous une forme qui transcende son humanité originelle, en plus d'être un clin d'œil évident à la conclusion de **2001, l'Odyssée de l'Espace**.

Pour conclure, il faut peut-être préciser au lecteur de ne pas se laisser berner par l'ensemble des allusions à la philosophie de **Nietzsche** disséminées tout au long de cette dernière partie, car la représentation du surhumain échafaudée par **Otomo** dans **Akira** évoque en fin de compte beaucoup moins la doctrine de **Zarathoustra** qu'une espèce de salmigondis de thèses ésotériques post **New Age** bien reconnaissables mais qui soulignent elles aussi, au moins à leur manière, l'aspect postmoderne de cette œuvre hors du commun. Le connaisseur aura aussi repéré, au passage, quelques idées clés du shintoïsme dont **Otomo** aurait eu bien du mal à se défaire puisque cette doctrine était la religion officielle du Japon jusqu'en 1945 et qu'elle y occupe encore une place de premier plan (dans un souci de clarté, mieux vaut éviter de rentrer dans les détails) : de la même manière que les dogmes du catholicisme ont toujours eu une grande influence sur les productions littéraires et artistiques de l'Occident, il n'est pas difficile d'admettre que les principes shintoïstes ont eu, ont encore et garderont probablement pour longtemps, une influence majeure sur les créations japonaises en général et le manga en particulier, ce qui en retour contribue à donner à cette culture particulière une coloration que le *gaijin* (celui qui est étranger au Japon) a toujours quelques difficultés à saisir, souvent en lui attribuant des intentions qui ne lui correspondent pas.

Il faut cependant reconnaître qu'**Akira** transcende le shintoïsme. Car dans cette religion, toutes les choses vivantes ou mortes, animées ou inertes, sont considérées comme faisant partie d'un grand tout. Hors **Tetsuo**, par son

accomplissement ultime tel qu'il vient d'être décrit, finit par dépasser ce grand tout pour devenir en quelque sorte son propre grand tout. Ainsi, en se reposant en partie sur la culture traditionnelle nipponne pour mieux la détourner à son propre compte, par le reniement qu'il fait des fondements de cette tradition donc, **Akira** continue à affirmer qu'il représente la quintessence de la culture manga – même si celle-ci peut parfois rendre de brillants hommages aux traditions du Japon d'avant-guerre puisqu'elle est avant tout l'incarnation d'une somme de contradictions, comme il l'a été évoqué dans la première partie – mais il ne faut pas s'y tromper pour autant : si ce nihilisme supplémentaire s'inscrit parfaitement dans le décor bigarré de notre temps, qui l'a peut-être mérité, il rappelle aussi irrésistiblement une de ces ruses marketing pour refileur une soupe dont le goût ne paraît vraiment nouveau qu'à ceux qui sont peu savants, ou peu désireux de l'être. Concernant le public occidental en tous cas, c'est assurément une raison de plus pour expliquer le succès d'**Akira** : en déguisant de la sorte une culture qui n'est pas celle de cette audience, et donc en en amplifiant l'exotisme, l'œuvre d'**Otomo** brouille d'autant plus les pistes et s'attire ainsi l'assentiment du lecteur la plupart du temps peu au fait de la réalité originale de cette idée qui n'est pas vraiment très excitante pour commencer ; et pour cause : le shintoïsme repose tout entier sur une peur éternelle du grand tout dont les moindres manifestations peuvent entraîner des malédictions épouvantables, au mieux, ou une mort immédiate, au pire, d'où la soumission perpétuelle à des rituels complexes dont les shintoïstes finissent par devenir otages.

On comprend que le public japonais ait préféré la vision – en fin de compte plutôt positiviste – d'**Otomo**.



Conclusion

Il y a donc vingt ans, **Akira** déboulait dans les salles obscures du Japon pour ensuite illuminer le reste du monde. Illuminer non d'un point de vue métaphysique mais bel et bien d'un point de vue culturel, notamment en prouvant au monde entier que non seulement la BD japonaise pouvait accoucher d'une œuvre majeure et que son cinéma d'animation n'avait rien à envier aux plus grandes productions occidentales, mais aussi – et surtout – que la pop culture nipponne était tout à fait en mesure de parler aux jeunes générations de toute la planète. En France par exemple, seuls sept mangas parurent de 1979 à 1989, mais dans les trois années suivantes on en vit treize (dont une douzaine d'**Otomo**) alors qu'à l'aube du troisième millénaire on comptait près de deux cents titres par an et que le chiffre atteint à présent des sommets himalayens, il suffit de se rendre dans n'importe quelle librairie spécialisée pour s'en assurer.

Si l'influence du créateur d'**Akira** sur les auteurs nippons de la décennie 80 est telle que la critique spécialisée du Japon parla longtemps de « Choc **Otomo** », son impact sur le reste du monde reste sans précédent, à la fois directement (les éditeurs spécialisés dans le manga et l'*anime* ne se comptent plus) comme indirectement (les productions locales « imitant » le style manga fleurissent partout). De sorte qu'on n'en finit plus de mesurer l'importance d'**Akira**, encore considéré comme la quintessence du manga et dont la réputation transcende les limites des cercles spécialisés. Pour cette raison, on parle souvent à son sujet de révolution : même si le terme est peut-être exagéré, au moins un peu, il reste certain que l'impact d'**Akira** sur l'exportation de la culture manga dans le reste du monde ne peut en aucun cas être sous-estimé en dépit du rôle, souvent important, joué sur ce même terrain par d'autres œuvres antérieures à celle-ci.

Reste **Otomo himself**. Si son statut de maître du genre reste incontestable, le bilan de ses œuvres récentes laisse une impression plus mitigée que l'explosion de sens et de forme qu'a donnée sa pièce maîtresse. En dépit de quelques réalisations tout à fait intéressantes, force est de constater que ses travaux suivants n'atteignent pas le même niveau de complexité et de profondeur qu'**Akira**. Doit-on donc voir dans celui-ci un « coup de génie » ou considérer ses œuvres suivantes comme une forme de régression ? À moins qu'il faille y voir une rédemption de leur auteur : après avoir atteint l'apogée de la noirceur dans le sens et la perfection de la représentation dans la forme, ainsi que le succès non seulement critique mais aussi commercial, tant sur le plan local qu'à l'international, **Otomo** semble avoir réalisé sa propre catharsis – au sens psychanalytique du terme, c'est-à-dire la libération ou la liquidation d'états affectifs élémentaires restés longtemps refoulés dans le subconscient et devenus responsables d'un traumatisme psychique – et ce, comme il l'évoquait dans les pages de **Mad Movies** à propos de ses motivations quant à l'adaptation de son manga en *anime* (pour rappel, il avait déclaré : « Au-delà de notre perception du quotidien, la planète va inexorablement vers sa destinée

cosmique. J'ai senti là le défi de créer le plus grand spectacle, la plus grande catharsis, jamais entrepris jusqu'alors »), encore que ces propos semblent plus avoir une portée inconsciente qu'être une réelle déclaration d'intention quant à l'interprétation avancée ici. Après une jeunesse tumultueuse sur le plan intellectuel dans le Japon vacillant des années 60, puis des années de vaches maigres dans une industrie du manga qui broie sans aucun état d'âme les auteurs les moins reconnus, alors qu'**Otomo** vivait dans un quartier pour le moins populaire, avec tout ce que ça implique de violence larvée et de déchéance latente, on comprend qu'il ait eu bien des démons à exorciser. De plus, il reste indiscutable qu'il a mis le pied à l'étrier à de nombreux auteurs dont certains sont maintenant devenus cultes – on pense en particulier à **Satoshi Kon** dont le récent **Paprika** a beaucoup fait parler de lui, et pour de bonnes raisons – sans parler de toutes les vocations qu'il a inspirées, tant au Japon que dans le reste du monde, et dans le domaine de la BD comme celui du cinéma en particulier mais aussi de l'audiovisuel en général.

On a donc pu voir tout au long de ce dossier que l'influence d'**Akira** dépasse largement le cadre de la narration graphique japonaise, à la fois dans et hors de l'archipel : pièce maîtresse d'une œuvre devenue culte, c'est à la fois un carrefour des cultures et un objet de contemplation mais aussi l'égérie d'innombrables créateurs.

Bref, c'est un classique.