

**LE CHOC  
AKIRA**

RÉMI LOPEZ

# LE CHOC AKIRA

## UNE [R]ÉVOLUTION DU MANGA

*Le choc Akira. Une [r]évolution du manga*  
de Rémi Lopez  
est édité par Third Éditions  
10 rue des Arts, 31000 TOULOUSE  
contact@thirdeditions.com  
www.thirdeditions.com

Nous suivre :  @ThirdEditions –  Facebook.com/ThirdEditions  
 Third Éditions

Tous droits réservés. Toute reproduction ou transmission, même partielle, sous quelque forme que ce soit, est interdite sans l'autorisation écrite du détenteur des droits.

Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit constitue une contrefaçon passible de peines prévues par la loi n° 57-298 du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteur.

Le logo Third Éditions est une marque déposée par Third Éditions, enregistré en France et dans les autres pays.



Directeurs éditoriaux : Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi  
Textes : Rémi Lopez  
Relecture : Zoé Sofer et Anne-Sophie Guénéguès  
Mise en pages : Bruno Provezza  
Couverture classique : Guillaume Singelin  
Couverture « First Print » : Katsuya Terada  
Montage des couvertures : Frédéric Tomé

Cet ouvrage à visée didactique est un hommage rendu par Third Éditions à la série de mangas et au film *Akira*. Son auteur se propose de retracer un pan de l'histoire des mangas et du film *Akira* dans ce recueil unique, qui décrypte les inspirations, le contexte et le contenu de ces mangas à travers des réflexions et des analyses originales.

Akira est une marque déposée de Katsuhiro Otomo. Le manga a été originellement édité par Kodensha au Japon et en France par les éditions Glénat. Tous droits réservés.  
Les visuels de couverture sont inspirés des oeuvres de Katsuhiro Otomo.

Édition française, copyright 2019, Third Éditions.  
Tous droits réservés.  
ISBN 978-2-37784-124-0  
Dépôt légal : octobre 2019  
Imprimé dans l'Union européenne par Meilleures Impressions.



*A Lou S.*

# Sommaire

1.0 : Avant-propos .....	09
1.1 : Création ; Conception .....	15
1.2 : Création ; Gestation & Naissance .....	37
1.3 : Création ; Maturité .....	63
2.1 : Créature ; Akira et le Spectre de la Bombe A .....	73
2.2 : Créature ; <i>Bôsôzoku</i> , la Jeunesse révoltée .....	95
2.3 : Créature ; Tetsuo (Première Phase) .....	115
2.4 : Créature ; Cyberpunk et Japon, le corps dans tous ses états .....	123
2.5 : Créature ; Tetsuo (Deuxième Phase) .....	139
2.6 : Créature ; Catastrophe & Reconstruction .....	147
2.7 : Créature ; Tetsuo (Phase Finale), Transcendance et Enfant divin .....	163
2.8 : Créature ; Conclusion, <i>Akira</i> et l'Effondrement .....	173
Bibliographie .....	179
Remerciements .....	191

# **LE CHOC AKIRA**

**UNE [R]ÉVOLUTION  
DU MANGA**

1.0 : Avant-propos



**B**RAVANT LES INTERDICTIONS d'une autorité dont ils préfèrent rire au nez, la bande de motards menée par le charismatique Kaneda part admirer l'effrayant cratère duquel est partie la Troisième Guerre mondiale. Une cicatrice de l'Histoire aussi béante que lugubre, un symbole de mort mais aussi de renaissance, car à côté de lui se dresse un monstre de béton aux millions de lumières, une nouvelle Babylone baptisée Neo-Tokyo. Dans l'effervescence d'une guerre civile naissante, Kaneda et ses camarades font rouler leurs bécane trafiquées sur la route de leur propre désespoir, trouvant du sens dans un hédonisme autodestructeur et des guerres de gangs qui font bouillir leur sang souillé par des drogues au rabais.

Pour tous, il y a eu un avant, et un après *Akira*. Pour le monde du manga, d'abord, l'œuvre de Katsuhiro Otomo ayant inspiré toute une génération de jeunes artistes par son incroyable sens du détail, son réalisme et ses perspectives vertigineuses. Pour le reste du monde ensuite, parce qu'*Akira* a ouvert au manga, et plus généralement à l'animation japonaise, le chemin du marché international, piétinant comme il se doit la vieille idée selon laquelle le dessin animé est réservé aux enfants. Enfin, pour chaque personne ayant lu ou vu *Akira* de manière générale ; on ne ressort pas d'une telle expérience indemne, on est choqué, séduit, dégoûté, excité, et plus généralement fasciné. Si bien que plus de trente-cinq ans après la publication de son premier chapitre dans les pages de *Young Magazine*, l'aura sulfureuse d'*Akira* continue d'exercer son influence génération après génération, du Japon à Hollywood, en passant bien sûr par la France, qui fut l'un des premiers pays à ouvrir les bras au manga, avant d'en devenir le deuxième consommateur dans le monde, derrière le Japon.

Cet ouvrage s'est fait pour but de présenter *Akira* sous un angle très japonais : en revenant dans un premier temps sur la carrière de Katsuhiro Otomo, dont les œuvres pré-*Akira* restent assez peu connues en dehors de son archipel, nous tâcherons de mieux comprendre l'artiste et replacer son *magnum opus* dans un cadre plus large, à une époque où le manga de science-fiction connaissait une nouvelle jeunesse, bien des années après les *Tetsuwan Atomu (Astro, le petit robot)* d'Osamu Tezuka ou *Tetsujin 28-go* de Mitsuteru Yokoyama, qui dans ce dernier cas avait toutefois servi d'inspiration pour *Akira*.

Surtout, nous essayerons d'explorer *Akira* par les échos socio-historiques de certaines de ses thématiques : le souvenir des guerres du Pacifique, le traumatisme d'Hiroshima et de Nagasaki, les révoltes étudiantes de la fin des années soixante, la vitesse inquiétante du progrès économique local, la culture des motards dits *bōsōzoku*, l'émergence nécessaire et logique du cyberpunk au Japon... Une mise en abîme essentielle afin de comprendre pourquoi le manga de Katsuhiro Otomo est avant tout une œuvre japonaise.

Replongez avec nous dans le choc *Akira*, le manga qui a tout changé.

### **L'auteur :**

Rémi Lopez est titulaire d'une Licence en langue et civilisation japonaises, et est tombé dans la marmite du RPG étant petit. Une passion qui ne l'a jamais quitté puisque, à dix-sept ans, il écrit ses premiers articles pour la presse spécialisée, de *Gameplay RPG* à *Role Playing Game*, après avoir fait ses armes sur Internet en amateur. Grand admirateur de Jung, Campbell et Eliade, il a entamé sa carrière d'auteur en écrivant à deux reprises sur *Final Fantasy*, d'abord sur le huitième épisode en 2013, puis sur l'univers d'Ivalice en 2015, chez Third Éditions, avant de coécrire deux autres ouvrages consacrés à la saga *Persona*. Enfin, toujours pour le même éditeur, Rémi Lopez a rédigé deux autres ouvrages, *Cowboy Bebop. Deep Space Blues* et *La Légende Chrono Trigger*.

# **LE CHOC AKIRA**

**UNE [R]ÉVOLUTION  
DU MANGA**

**1.1 : Création ; Conception**





«Quand mes éditeurs m'ont parlé de traductions et de publications à l'étranger, franchement j'étais dubitatif. Akira ayant été créé dans un contexte japonais pour des lecteurs japonais, je me demandais ce qu'un public occidental ou américain pourrait bien y comprendre. À l'évidence, j'avais tort. [...] J'ai écrit cette histoire il y a longtemps, mais, avec le recul, je peux la voir de manière plus objective. C'est une œuvre antisystème. Que d'autres artistes continuent à s'en saisir signifie sans doute qu'elle fait toujours sens.»

**Katsuhiro Otomo, 2016<sup>1</sup>**

Trente-sept ans après la publication de son premier chapitre, *Akira* sent toujours autant le soufre. L'œuvre de Katsuhiro Otomo, dont la prégnance dans la pop culture n'est plus à prouver, reste encore aujourd'hui un monument de subversion dont les thématiques et le vernis cyberpunk semblent émuler de plus en plus de notre monde actuel. Le présent et le futur se rapprochent, au point de sembler se confondre parfois ; les Jeux olympiques de 2020 n'auront-ils d'ailleurs pas lieu à Tokyo, comme dans le manga d'Otomo ? Peut-être allons-nous voir des courses de moto clandestines dans les rues ou des manifestations monstres réprimées par la police ?

Il y a dans *Akira* un mélange d'universel et de typiquement japonais, un riche cocktail d'influences variées qui n'est en soi que le reflet du parcours de son génial auteur, vrai curieux de nature et boulimique de culture, dont le catalogue pré-*Akira* reste encore assez méconnu à l'étranger. Le Japon, lui, n'avait pas attendu *Akira* pour considérer Otomo comme l'un de ses meilleurs *mangaka*, fer de lance d'une nouvelle génération qui allait repousser les frontières de leur terrain d'expression. Otomo est un subversif, pas un provocateur. Tout ce qu'il fait, il le fait parce qu'il en a envie, sans se soucier du qu'en-dira-t-on, à une époque où les éditeurs ne s'étaient pas encore approprié tout le pouvoir décisionnel. En cela, l'artiste s'amusa pendant ses années formatrices, et avant l'immense

1. Stéphane JARNO, «Katsuhiro Otomo : *Akira* est une œuvre antisystème», *Télérama*, 17 juin 2016.

succès d'*Akira*, à s'aventurer dans des registres toujours différents, du noir à l'absurde, du tendre au dégoûtant ; ce n'est clairement pas lui qu'on accusera de faire du réchauffé ! Une curiosité qu'il explique avant tout comme un désir personnel : « La plupart des gens veulent probablement exprimer tout ce qu'ils ont à l'intérieur d'eux, mais les types comme moi veulent faire quelque chose de totalement nouveau chaque fois. Peut-être est-ce plus important d'attacher de l'importance à ses propres idées ? » Et ses idées, Otomo les sema dans des dizaines d'histoires courtes pendant presque dix ans, avant de se lancer dans l'œuvre de sa vie : *Akira*. Mais plus qu'une influence sur la science-fiction, et notamment le mouvement cyberpunk qui avait alors besoin, au début des années quatre-vingt, de piliers sur lesquels se construire, l'aura d'Otomo toucha d'abord toute une génération de *mangaka* pour qui la rencontre avec l'œuvre de l'homme derrière *Akira* fut déterminante. Otomo était la figure de proue silencieuse d'un renouveau du manga - une idée soutenue par l'un de ses collaborateurs, Hisashi Eguchi : « À l'époque, il n'y avait que peu de *mangaka* qui étaient célébrés comme faisant partie de ce mouvement appelé Nouvelle Vague. Pour moi, il n'y avait même qu'Otomo. »

Katsuhiro Otomo naquit le 14 avril 1954 dans l'ancienne ville de Hasama, qui fait aujourd'hui partie de Tome, dans la préfecture de Miyagi. Parce qu'il s'agissait essentiellement d'une zone rurale, Otomo passa une bonne partie de son enfance à se gaver de mangas ; les grands classiques du « Dieu » Osamu Tezuka, comme *Tetsuwan Atomu* (*Astro, le petit robot*), faisaient évidemment partie du lot, à l'instar du *Tetsujin 28-go* de Mitsuteru Yokoyama ou le *8 Man* de Jirô Kuwata, des *shônen* devenus légendaires et que toute sa génération dévorait à chacune de leurs parutions. Mais pour Otomo, la lecture était essentiellement solitaire : seul garçon au milieu de sœurs plus jeunes et plus âgées, on lui offrait régulièrement des mangas qu'il lisait dans son coin en copiant parfois les dessins de ses idoles, avant de pouvoir en acheter lui-même (mais pas plus d'un par mois, c'était la règle !). Très jeune, il eut la chance d'admirer la naissance des tout premiers longs-métrages d'animation japonais : *Hakujaden* de Taiji Yabishuta (*Le Serpent blanc*, 1958) ou le *Saiyûki* de Tezuka (*Alakazan, le petit Hercule*, 1960) remplirent ses petits yeux d'étoiles, trente ans avant qu'il ne fasse lui-même trembler les salles obscures avec son adaptation d'*Akira*. Lorsque ses séries préférées furent adaptées en *anime* lors de messes hebdomadaires, la passion d'Otomo prit une nouvelle dimension : plus besoin d'aller au cinéma pour voir des dessins bouger, les aventures de ses héros favoris arrivaient directement dans sa petite lucarne.

Les lectures d'Otomo évoluèrent en même temps que sa génération. Le cœur de cible des mangas de Tezuka et consorts prenait de l'âge, et le

marché évoluait naturellement vers la nécessité de publications plus ados, voire plus adultes. Otomo ne se désintéressa par des *shônen* pour autant, mais, en entrant dans l'adolescence, il sentit le besoin de toucher à quelque chose de plus sulfureux. C'était alors l'époque du *gekiga* (littéralement « images dramatiques », en opposition à « manga », que l'on peut traduire par « images dérisoires »), un genre de manga (même si ses avocats distinguent les deux termes plutôt que d'en faire un sous-genre) plus réaliste, moins cartoonesque, qui ne faisait pas l'économie d'une violence brute, sans concession, portée par un graphisme très noir. On doit le terme *gekiga* à l'un de ses plus grands artistes, Yoshihiro Tatsumi, qui baptisa ce nouveau genre dès 1957, après que des parents se furent indignés de la présence de tels dessins près des innocentes publications pour enfants, la confusion conduisant par la suite ces mangas adultes à être décorés d'une étiquette<sup>2</sup>. Le magazine phare du genre était *Garo*<sup>3</sup>, créé en 1964 par Sanpei Shirato (*Sasuke*, la série des *Kamui*), au sein duquel s'épanouirent bien sûr Tatsumi, mais aussi l'énigmatique Yoshiharu Tsuge ou le génial Shigeru Mizuki (*GeGeGe no Kitarô*, *Kitarô le repoussant* en français), dont Otomo appréciait particulièrement la minutie des décors. Osamu Tezuka lui-même, qui en plus d'un grand artiste était un entrepreneur au nez fin, sauta dans le train du *gekiga* en publiant son propre magazine dédié au manga d'avant-garde, *COM*, en 1967. C'est dans ces pages que le tout jeune Otomo découvrit un manga d'un nouveau genre, une révélation qui lui fit entrevoir la possibilité de dire quantité de choses avec le manga, de faire passer des messages et de dresser un portrait au vitriol des duretés du monde. Le *mangaka* évoqua plus tard ce changement d'époque comme une fatalité : « Ma génération a commencé à faire des mangas dans les années soixante-dix, on lisait *Ashita no Joe* et *Kyojin no Hoshi*, et les histoires devenaient de plus en plus noires. Même dans d'autres genres, c'était une époque bizarre : le cinéma avait sa Nouvelle Vague, le théâtre avait Shûji Terayama et la troupe du Gekidan Kuro Tent. Au milieu de tout ça, c'était inévitable que, de la même manière, le manga devienne sombre et maussade aussi. » Au-delà même des sujets qu'il abordait, le *gekiga* tenait son ambiance morose de ses décors et leur grande valeur narrative : s'il était question d'une affaire de détective typé *hard-boiled*, la nuit, les quartiers sales mal éclairés et la pluie se chargeaient de donner le ton. À n'en pas douter, l'emphase mise sur les décors dans le *gekiga* eut une influence importante dans l'œuvre d'Otomo qui, très tôt, tâcha de faire de ses environnements des personnages à part entière.

2. Jean-Marie BOUISSOU, *Manga – Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Picquier poche, 2013.

3. Malgré son statut de magazine culte, il ne dépassa jamais les 80 000 exemplaires vendus par numéro.