



# Du passé faisons table rase ? *Akira* ou la révolution self-service

---

par Jean-Marie Bouissou

**e**n 1997, le manga<sup>1</sup> a représenté 37 % du tirage de l'édition japonaise, soit un chiffre d'affaires d'environ 28,5 milliards de francs (Barral : 35). Et ce n'est qu'une petite partie d'un ensemble auquel s'ajoutent les séries télévisées, jeux vidéos et films d'animation tirés des *best sellers*, et la gamme infinie des produits dérivés... En termes d'impact, le manga rivalise avec l'audiovisuel et la presse. L'hebdomadaire *Shônen Jump* (6,25 millions d'exemplaires) est lu par un Japonais sur cinq ; *Magazine*, par environ dix millions de personnes ; dix autres tirent à plus d'un million d'exemplaires (Kinsella : 104), et il en existe au total 270.

Hors du Japon, le manga a d'abord été reçu comme du Disney vaguement exotique, dans les années soixante, à travers des fragments de l'œuvre fondatrice de

---

1. Le terme de « manga » (dessin libre) a été inventé par le maître de l'estampe Hokusai en 1814. La BD japonaise est apparue vers 1910. Mais le premier ouvrage contenant les innovations techniques caractéristiques de ce que ce terme désigne aujourd'hui est *La nouvelle Île au trésor* de Tezuka Osamu, en 1946.

Tezuka Osamu<sup>2</sup> (*Le roi Léo, Astro le petit robot*)<sup>3</sup>. Puis on y a vu une pacotille à usage infantile, dans les années soixante-dix, quand l'explosion du marché télévisuel des six-douze ans a fait déferler sur nos écrans *Goldorak* et *Candy Candy*, dont le moindre avantage n'était pas de coûter 70 % moins cher que la production américaine (Bogaty). Mais ce n'était là qu'une partie infime, et très peu représentative, de l'univers des mangas.

Une plus grande justice lui est rendue depuis 1987-1989, années marquées par le succès aux États-Unis de *Lone Wolf*, de *Crying Freeman* et surtout d'*Akira* – qui sera l'objet principal de cet article. Mais, si large que soit aujourd'hui l'éventail des mangas traduits<sup>4</sup>, il manque encore l'essentiel à leur réception : que nous leur accordions, comme les Japonais, autant de légitimité qu'aux autres formes d'expression écrite – presse, littérature, ou même ouvrages académiques.

## Les légitimités du manga

### « L'Expérience originelle »

Né dans les ruines de la défaite, le manga a d'abord été un « art marginal » (*genkai geijutsu*), diffusé à très bon marché par les librairies de prêt, et même gratuitement, en vertu de la coutume japonaise qui autorise à lire sans acheter dans les rayons des libraires. Il recrutait ses auteurs « parmi les jeunes des deux sexes et de toutes les couches sociales, en contradiction avec le système dominant fondé sur le diplôme, le sexe et l'ancienneté » (Kinsella : 103).

Le manga est né d'un traumatisme fondateur, que Shiraishi baptise « L'Expérience originelle » (Shiraishi : 245-249). Comme leurs lecteurs, les premiers *mangaka* (dessinateurs de mangas) sont nés à la fin des années vingt. À l'âge des jeux, ils ont assisté en spectateurs à la guerre et à la défaite de leur pays. Ce drame les a précipités dans l'âge d'homme. Ils ont vu leurs villes rasées par des machines de guerre invincibles. Dans ce paysage de fin du monde – « Le Paysage originel » –, ils sont seuls : leurs pères sont morts ou murés dans un silence coupable, leurs mères s'étendent à survivre à la famine. Les notions de Bien et de Mal n'ont plus aucun sens : les valeurs du Japon militariste et impérial sont en faillite, mal remplacées par le catéchisme démocratique des vainqueurs. Une des plus célèbres séries des années soixante-dix, *Gen aux pieds nus*, narre cette expérience à l'état brut, à travers l'histoire autobiographique d'un petit rescapé d'Hiroshima.

Le manga tire sa légitimité profonde de cet enracinement dans le traumatisme qui a (re)fondé le Japon contemporain. Première forme d'expression originale à renaître au milieu des ruines matérielles et morales, il a une mission d'évidence : reconstruire le monde et lui redonner un sens. Les *mangaka* en tirent le droit – mieux : le devoir – de traiter de tous les thèmes, pour tous les publics et sous toutes les formes. L'œuvre fondatrice de Tezuka va des robots aux samouraïs, des séries

sucrées pour adolescentes aux drames historiques les plus atroces, des fresques philosophiques aux aventures les plus amORAles, et aborde les sujets les plus sensibles, comme les *burakumin*<sup>5</sup>.

À la suite de son « Dieu » Tezuka, dans les années 1960-1970, une génération de *mangaka* brise tous les tabous (Bouissou). Puisant dans la riche tradition grotesque et « gothique » de la culture japonaise (Schodt : 28-38) – tout à l’opposé du maniérisme zen/bonsaï/ikebana –, ils mettent en scène avec un mauvais goût provocant la sexualité enfantine (*L’école impudique*) ou la défécation (*Le professeur Chiottes*). Ils ridiculisent l’autorité paternelle (*Bakabon le génie, Le père bon à rien*), la police (*Kochi-kame*), le clergé bouddhiste (*Vie d’un moine*)... Dans une culture traditionnellement machiste, ils brocardent la vanité virile (*La République du pénis*) et la nudité masculine (*L’enfant-flic*), soumettent les hommes à de monstrueuses femelles en rut (*Ab les belles cheerleaders*) et lèvent le tabou sur l’homosexualité (*Les accroche-cœurs d’Adam*). Ils dénoncent avec une violence extrême le militarisme et la guerre (*Gen aux pieds nus, La charge banzai !*) et glorifient la lutte des classes dans le Japon du passé (*Carnets des ninjas*) et du présent (*La guerre pour l’argent*). Très politisé, ce manga « du courant principal » (*setô-ha*)<sup>6</sup> a été un vecteur essentiel de la contestation chez les étudiants des années soixante, qui s’identifient à ses héros au point que les activistes de l’Armée rouge, qui détournent en 1970 un avion sur Pyongyang, proclament : « Nous sommes des *Asbita no Jô* ! »<sup>7</sup> (*70 Nendai Manga* : 189)

De « L’Expérience originelle », le manga tire aussi ses thèmes récurrents les plus spécifiques : les robots de guerre, la faillite ou l’absence des adultes, la reconstruction du monde par des adolescents, et l’embarras qui y caractérise la relation entre les sexes. Elle lui doit aussi la vertu cardinale de ses héros : une volonté acharnée de vivre, soutenue par un optimisme increvable et/ou une résistance hors du commun à la souffrance sous toutes ses formes.

2. Tezuka Osamu (1926-1989) est « le Dieu du manga » (*Manga no kamisama*). C’est lui qui, à partir de 1946, a apporté à la BD japonaise les innovations techniques, stylistiques, et même économiques, qui distinguent radicalement le manga des *comics* américains et de l’école franco-belge. En quarante-trois ans de carrière, il a laissé une œuvre gigantesque de plus de 200 000 pages (Groensteen, pp. 63-88).

3. Dans cet article, tous les titres de manga sont donnés en français, qu’ils aient ou non donné lieu à une traduction française (lorsqu’un titre est en anglais, c’est que l’édition originale japonaise avait fait ce choix, généralement respecté par l’édition française lorsqu’elle existe). Se reporter à la bibliographie complémentaire donnée sur le site Internet du CERI [www://http.ceri-sciencespo.com](http://http.ceri-sciencespo.com) pour la référence complète des mangas cités.

4. En 1998, 190 albums de mangas sont parus en France. De plus, les éditeurs ont repris la technique japonaise consistant à tester d’abord le produit sous forme de magazines (18 pour le seul mois d’août 1997).

5. Les anciens parias, qui font aujourd’hui encore l’objet d’une forte discrimination, et restent un sujet presque tabou.

6. Pour le distinguer des innombrables sous-genres spécialisés qui prolifèrent sous l’effet de la logique commerciale : mangas de sport, de jeunes gens, de jeunes filles, de *salarymen*, de femmes mariées, etc.

7. *Asbita no Jô* (Joe de demain) est un jeune boxeur pauvre, qui s’élève à la force des poings, et meurt sur le ring en disputant le titre mondial à un Occidental...

### Vertu dynamique et relégitimation permanente du manga

Le manga est dynamisme. Dynamisme dans le recrutement des auteurs en marge des contraintes sociales. Dynamisme dans son style unique, qui évacue le texte au profit du mouvement et de la mimique, au point d'en faire un film sur papier assorti d'une bande-son minimale, qui se regarde plus qu'il ne se lit (Groensteen : 41-60 ; Schodt : 257). Dynamisme, enfin, dans son interaction permanente avec la société. Chaque revue contient une carte-réponse, où le lecteur indique ses séries préférées. Celles qui « n'accrochent » pas disparaissent pour faire place à d'autres, dans une rotation perpétuelle de nouveautés qui donne leur chance à un grand nombre de débutants. Même les séries à succès évoluent sous l'effet du courrier des lecteurs, qui amènent souvent l'auteur à donner la vedette à un personnage secondaire dont le public s'est épris.

Le manga a pu ainsi rebâtir sans cesse sa légitimité, en épousant les changements d'un Japon qui se modernisait. Ainsi dans les *yakyû manga* (mangas de baseball), *La star des Giants* des années soixante – jeune sportif au zèle aveugle, soumis à son entraîneur comme le *salaryman* à son entreprise – est remplacé dans les années soixante-dix par *Le super fanatique du Kôshien* qui est, malgré son nom, un « héros conscient [...] élevé de manière démocratique » (Fujishima : 198). De même, aux commandes des robots de guerre, on voit se succéder des cyborgs, créatures mi-humaines mi-machines (années soixante), de beaux et braves adolescents (années soixante-dix), des individualités complexes entraînées dans l'aventure à leur corps défendant (années quatre-vingt), pour finir, dans *Appleseed*, avec une génération de petites pestes femelles (Bouissou).

Le dynamisme du manga est aussi dû à la très grande liberté dont jouissent les *mangaka* par rapport aux auteurs américains, ligotés par le *Comics Code* et le politiquement correct (Jackson, Lord), ou aux franco-belges, soumis aux contraintes d'un marché étroit et psychorigide (Bouissou). Ils doivent cette liberté à la toute-puissance du lectorat : le succès est le seul critère aux yeux des éditeurs, que leur puissance met à l'abri des pressions politiques. De plus, grâce aux produits dérivés, les auteurs qui réussissent deviennent vite assez riches pour créer leurs propres studios. Les éditeurs se pressent à leur porte, prêts à publier tout ce qu'ils voudront bien leur donner. « Au Japon, le *mangaka* est un dieu » (Schodt : 139)

### Élévation et légitimation officielle du manga

Depuis la fin des années quatre-vingt, le manga a été promu au rang d'élément à part entière de la culture nationale (*bunka*) (Kinsella : 107-109). On lui organise des expositions, on lui attribue des prix, on lui ouvre des musées, on lui consacre des études académiques... Il a gagné une légitimité complète comme vecteur de connaissances. Les aventures romanesques de Marie-Antoinette (*La rose de Versailles*) servaient depuis longtemps à « illustrer » la Révolution française dans les cours

d'histoire ; mais, depuis 1989, *L'histoire du Japon en bande dessinée* d'Ishinomori Shôtarô est un instrument pédagogique reconnu par le ministère de l'Éducation. Le manga sert aussi bien à initier le grand public aux lois de l'économie (*L'économie japonaise en bande dessinée*) ou au fonctionnement des institutions (*What's What in Japan's Diet*) qu'à présenter l'histoire officielle de Sony ou de Honda (Kinsella : 107) ou le Livre blanc de l'environnement. Il n'y a pas un sujet de société qu'il ne s'approprie – depuis le vieillissement de la population (*Zed*) jusqu'à la nouvelle place des femmes dans la société (*Flavourly Jump*, *On ne peut qu'en rire*, Fujimoto : 230-235), le rachat de studios d'Hollywood par des Japonais (*Le chef de service Shima Kôzaku*), la violence à l'école.

Cette légitimité s'étend aux champs politique et idéologique. Depuis 1992, dans la « mode du débat politique » (*seiji gatari no ryûko*) qui a saisi le pays après la guerre du Golfe, les *mangaka* célèbres, comme Ikegami Ryôichi (*Sanctuary*) ou Kawaguchi Kaiji (*La flotte silencieuse*), jouent un rôle aussi important – sinon plus – que les commentateurs médiatiques et les intellectuels (Otsuka : 254-255). Kobayashi Yoshinori propage le néonationalisme négationniste chez les jeunes Japonais (Sabouret), et on s'apercevra peut-être un jour que son *Manifeste du nouvel orgueilisme* a eu sur la génération des années de crise autant d'influence que les écrits de Sartre ou de Camus sur les jeunes Français après la Seconde Guerre mondiale.

Cette élévation du manga à la dignité culturelle va de pair avec la volonté de le rendre plus « présentable » et politiquement plus correct (Kinsella : 110). Elle atteste l'inépuisable capacité de la société japonaise à récupérer les forces contestataires. Elle montre que ses élites ont compris quels formidables enjeux politiques et économiques s'attachent aujourd'hui aux industries de l'image sous toutes ses formes, et quelle influence Tokyo peut tirer, au jeu du *soft power*, du succès de sa pop culture dans toute l'Asie (Ching, Shiraishi). Si le Japon peut tenir tête aux États-Unis dans ce domaine, comme l'a prouvé la guerre entre le Studio Ghibli et Walt Disney<sup>8</sup>, c'est à l'industrie du manga et de ses dérivés (séries télévisées et films d'animation) qu'il le doit. Reposant sur un énorme marché intérieur, cette industrie a tiré sa force, comme tout le système de production japonais, d'une combinaison entre les très grandes entreprises (quatre éditeurs détiennent 75 % du marché) et une multitude de PME (450 studios, plus de 10 000 *mangaka* travaillant en petits groupes dans des appartements), de ses techniques de production de masse et de ses innovations en matière de marketing<sup>9</sup>. Quant à l'inventivité héritée de son

8. Guerre pour la première place au box-office chaque été. Commencée en 1989, elle culmine en 1994 avec « La Guerre du blaireau et du lion » (entre le blaireau *Pompoko* de Ghibli et *Le roi lion*), ponctuée de lettres ouvertes accusant Disney d'avoir plagié Tezuka et conclue par la victoire du blaireau. En 1997, Disney a offert un armistice et une alliance à son concurrent (Bouissou).

9. En particulier l'utilisation exclusive du support vidéo, au lieu du grand écran, pour diffuser les films d'animation dans le monde entier.

passé iconoclaste, elle est perpétuée par l'immense réservoir de talents que représentent les quelque 34 000 clubs de dessinateurs amateurs qui diffusent par millions leurs œuvres dans les *comiket* – énormes foires aux fanzines qui attirent des centaines de milliers de « mordus » (Barral : 148-150).

Parce qu'elle combine avec une efficacité sans pareille l'écho de « L'Expérience originelle », le politiquement correct *made in Japan* et l'ambition réussie d'une diffusion à l'échelle mondiale, *Akira*, d'Otomo Katsuhiro, est sans doute l'œuvre qui illustre le mieux cette évolution, et la capacité du manga à affronter le jeu du marché international.

### ***Akira* : « L'Expérience originelle », le marketing et le politiquement correct**

Otomo Katsuhiro naît en 1954. Il commence sa carrière à dix-neuf ans. En 1980, il est le premier *mangaka* à recevoir le Grand prix de science fiction. Son influence sur les auteurs de la décennie est telle que la critique parle de « choc Otomo » et la compare à celle de Tezuka (Saitô). Son œuvre majeure, *Akira*, paraît dans *Young Magazine* de 1982 à 1991. La version album (38 volumes) atteint modestement deux millions d'exemplaires. Mais, à l'étranger, *Akira* remporte plus de succès qu'aucun manga à ce jour (Schilling : 174) : plus de cinq millions d'exemplaires sont vendus entre 1989 et 1995, des États-Unis en France, mais aussi de la Suède au Brésil et de la Corée à l'Indonésie. C'est à travers lui que le public français, notamment, découvre le manga<sup>10</sup>. Dix-huit ans après sa parution, « on n'en finit plus de mesurer l'importance d'*Akira*, véritable noyau dur de toute la science fiction animée japonaise moderne et qui posa à la fois les bases thématiques, politiques et philosophiques du genre tout entier » (Martinez : 85).

### **Expérience originelle : le retour**

L'action<sup>11</sup> se passe en 2019 à Néo-Tokyo, rebâtie après une formidable explosion d'origine inconnue qui a détruit Tokyo en 1989. Les héros sont des adolescents et des enfants, dont aucun n'a de parents. Les enfants sont des mutants dotés de pouvoirs psychiques, rescapés d'un programme secret de recherche militaire qui en a fait des nains difformes. C'est ce programme qui a provoqué l'explosion de 1989, mais l'armée s'obstine : le Colonel garde le plus puissant des mutants – Akira, dix ans – congelé dans une base secrète. Quant aux adolescents, ce sont deux voyous de quinze ans, Kaneda et Tetsuo, qui mènent une bande de motards dont la vie n'est que drogue et violence.

10. En dix ans (1979-1989), seuls sept mangas paraissent en français. En 1990-1992, treize titres paraissent : douze sont d'Otomo. Six ans après (1998), on en était à 190 titres par an.

11. Les numéros de volume et de page cités sont ceux de l'édition française (Glénat, 1991 à 1997).

Le hasard met Testuo entre les mains du Colonel, qui lui découvre un formidable pouvoir psychique. Mais il échappe à tout contrôle et entre dans un cycle de mutations monstrueuses et de souffrances atroces, que seule la drogue adoucit. Il libère Akira (volume 4). S'ensuit une nouvelle explosion qui détruit Néo-Tokyo (volume 6). Dans les ruines en proie à l'anarchie, Tetsuo règne à l'Est, sur le maléfique « Grand Empire de Tokyo » dont l'innocent Akira, muet, passif et inconscient de son pouvoir, est l'empereur-mascotte. À l'Ouest, les prêtres de Lady Miyako, une vieille femme aveugle à l'aspect de déité bouddhiste, également rescapée du programme militaire, prennent soin des survivants avec bonté.

La question est désormais d'empêcher Tetsuo de provoquer un cataclysme qui détruirait la planète. Lady Miyako s'y efforce par le prêche, en tâchant de donner un sens à ses souffrances pour qu'il reprenne le contrôle de lui-même en les acceptant. Le Colonel s'y essaye par la force, armé d'un laser bricolé. En mer, une armada américaine va tout tenter (satellite-tueur, armes chimiques, *carpet bombing*) pour éradiquer la menace. Tetsuo est aussi traqué par Kaneda. Pour venger ses motards, décimés au volume 2 par le mutant enragé, Kaneda l'affronte à toutes armes – des mains nues au maxi-laser – du moins quand il ne disparaît pas dans une autre dimension, du volume 6 au volume 8. Il est secondé par Le Clown, rescapé d'une autre bande anéantie par Tetsuo. Mais, à travers cette vendetta, l'amitié qui unissait les deux garçons n'a pas disparu.

Le troisième héros est une héroïne, Kay. Au volume 1, l'adolescente est membre d'un groupe démocratique clandestin qui essaye d'alerter l'opinion sur les projets de l'armée. Au volume 2, son chemin croise par hasard celui de Kaneda. Elle se révèle aussitôt plus mûre, plus courageuse et plus réfléchie que lui – et repousse ses avances avec force gifles. Après la destruction de la cité, elle rejoint Lady Miyako, qui lui découvre un pouvoir psychique la mettant à même d'affronter Tetsuo – mais au prix probable de sa vie. Kay accepte pour le salut de l'humanité. En même temps, une romance s'esquisse entre elle et Kaneda, quand celui-ci réapparaît au volume 8.

Kaori, une très jeune fille d'environ treize ans, n'entre en scène qu'après la destruction de Néo-Tokyo. Elle survit à une orgie de sexe et de drogue organisée par Tetsuo, et devient à la fois une grande sœur pour Akira et une amante (?) pour le mutant souffrant, auquel elle seule sait rendre un peu de paix. Elle est tuée au volume 11 en le protégeant.

Après que Tetsuo, de plus en plus monstrueux et désespéré, a défait la flotte américaine et remodelé la Lune à mains nues, l'histoire s'achève, grâce au sacrifice de Lady Miyako, par la fusion de l'« énergie noire » du mutant avec l'« énergie blanche » de l'innocent Akira, au prix d'un ultime ravage des ruines de Néo-Tokyo. Les enfants-mutants, soudain régénérés, montent au Ciel derrière Akira. La menace sur la planète est écartée. Les forces humanitaires de l'ONU débarquent enfin. Mais, entre-temps, les adolescents ont établi dans les ruines « le Grand

Empire d'Akira ». Ils chassent les représentants de l'ordre international. À la fin, Kaneda et Kay, enlacés, foncent à moto dans les rues de la cité, qui se reconstruit symboliquement toute seule sur leur passage.

Face aux héros adolescents, les adultes incarnent la faillite de toutes les valeurs sociales et de toutes les idéologies. Le Colonel croit à la Science et à la Force pour réparer les dégâts provoqués par ses expériences. Mais il ne fait que provoquer de nouvelles catastrophes. À la fin, il reconnaît les vertus des jeunes ; mais, abattu et déguenillé, il refuse de rejoindre l'Empire d'Akira. Lady Miyako incarne le Bien : elle est ressuscitée et souffrante comme le Christ, sage et compatissante comme le Bouddha, maternelle et organisée comme toute une ONG, héroïque comme un samouraï... Elle donne sa vie pour permettre la fusion des énergies qui sauve la Terre. Mais elle porte une responsabilité écrasante : elle s'est laissée abuser par Nezu, sa créature, qui a déclenché le chaos.

Nezu est un politicien sournois et avide de pouvoir, aussi laid d'âme que de corps. Après que Tetsuo a libéré Akira, il veut s'approprier l'enfant. Grièvement blessé, il tire sur lui pour se venger, provoquant l'explosion qui détruit Néo-Tokyo au volume 6. Au contraire, Ryu, chef du groupe démocratique clandestin, est aussi beau que brave. Mais, confronté au pire, il se décompose jusqu'à n'être plus qu'un ivrogne lamentable. Il se reprend *in extremis* pour mourir en brave face à Tetsuo.

Chiyoiko est la seule adulte qui entrera dans l'Empire d'Akira. Protectrice de Kay, ce colosse féminin défonce les crânes avec tout ce qui lui tombe sous la main. Mais elle sait aussi cuisiner comme une mère aimante, vêtue des pantoufles d'intérieur et du tablier blanc de la parfaite ménagère japonaise, et défend farouchement la vertu de sa protégée.

Cités détruites, parents absents, adultes faillis, héros adolescents, monde nouveau... *Akira* reproduit jusqu'à la caricature « L'Expérience originelle ». Mais, alors que *Gen aux pieds nus* avait été un échec retentissant en Occident, *Akira* y a rencontré un immense succès. Quels facteurs ont donc facilité sa réception hors de l'archipel ?

### Au supermarché des signes et du sens

Au plan technique, Otomo pousse à l'extrême le style propre au manga. Il réduit le texte au strict minimum<sup>12</sup> et utilise à plein les techniques du cinéma : grand angle, travelling, ultra-gros plan. Il y a longtemps que l'amateur de manga est un spectateur plutôt qu'un lecteur, mais Otomo en fait un acteur. Il l'oblige à « entrer dans l'action » en multipliant sur une même page les changements de points de vue, et en y télescopant des épisodes qui se déroulent dans des lieux différents<sup>13</sup>. Suivre une narration de ce type devient une question de réflexes, les mêmes que réclament les jeux vidéo où le joueur voit par les yeux de son personnage en action. Otomo porte à la perfection un style qui permet une réception quasi instinctive par des jeunes

de cultures très différentes, mais qui ont en commun d'avoir appris à appréhender le réel par les images mobiles plutôt que par l'écrit.

*Akira* se caractérise aussi par le mélange débridé des genres qui contraste avec l'« unidimensionnalité » propre à la BD occidentale. C'est à la fois une aventure de science-fiction, où ne manque ni un laser, ni un saut dans l'espace-temps ; un long voyage initiatique dont les épreuves font passer les héros à l'âge adulte ; un pamphlet qui évoque aussi bien la situation politique au Japon que l'ordre mondial ; et une méditation métaphysique (confuse) sur l'Humanité, le Progrès, la Réalité et le Temps... Les épisodes comiques ou caricaturaux s'y mêlent aux destructions les plus effroyables, et les scènes les plus quotidiennes à la géopolitique.

Par ailleurs, *Akira* fourmille d'une diversité infinie de références. À l'amateur occidental, Otomo offre un patchwork de sa propre culture. Ce cosmopolitisme caractérisait déjà le père-fondateur Tezuka, qui a illustré la vie de Hitler, King Kong, Pinocchio, Faust, *Crime et Châtiment*, Cléopâtre et la Bible – entre autres. Pour la figure de Tetsuo, Otomo emprunte à James Bond, à 2001, *Odyssée de l'espace*, à Frankenstein, au Loup-garou, à Jésus et à toute la sub-culture gore – entre autres. Le « Grand Empire de Tokyo » mêle *Sa Majesté des mouches*, les jeux du cirque romain, les concerts pop et les camps de la mort. Quant à l'Ascension des enfants-mutants, Otomo la calque sur les représentations de celle du Christ. Néanmoins, il préserve soigneusement le caractère « très japonais » d'*Akira*, gage d'identification pour le lecteur de l'archipel et d'exotisme pour l'acheteur étranger. Néo-Tokyo est une ville aussi nipponne que possible, avec ses autoroutes suspendues au-dessus de petites rues illuminées de kanjis au néon. Lady Miyako est la quintessence même de la japonitude : agenouillée en kimono sur ses tatamis, entourée de prêtres rasés en robes safran<sup>14</sup>, elle offre le bain à ses hôtes et prêche une philosophie toute teintée de shintoïsme.

Enfin, suivant une vieille recette des mangas (Tsurumi : 49-51), Otomo propose au lecteur l'offre d'identification la plus large, à travers une grande diversité de personnages. Identification d'autant plus facile qu'aucun d'eux n'est un super-héros. En dépit de leur aptitude à survivre aux cataclysmes, ils peuvent être blessés ou tués. Tetsuo vole dans l'espace et remodèle la Lune, mais il endure en permanence des souffrances physiques et morales déchirantes, qui le laissent hurlant et désespéré. Kaneda est un petit drogué macho, glouton, vantard et couard, ce qui ne l'empêche pas de finir par fonder un Empire. Kay le surpasse de la tête et des épaules, mais elle aussi est vulnérable, comme l'attestent la naïveté de son amour romantique pour Ryu, au début, et sa crainte perpétuelle de tout ce qui touche au sexe.

12. Voir par exemple les cinquante-cinq premières pages du volume 6.

13. Dans une seule page, l'action peut être vue successivement par les yeux de six personnages différents (voir la planche reproduite p. 150) ou comporter des actions qui se déroulent dans cinq lieux différents.

14. Du moins dans l'édition française. Au Japon, les mangas sont publiés en noir et blanc.

La confusion des valeurs morales est aussi frappante. Kaneda se transforme de petite frappe en fondateur d'Empire. Ryu passe de la bravoure à la lâcheté, et retour. Le Colonel, bourré de certitudes rigides, finit par reconnaître leur faillite. Lady Miyako incarne le Bien, mais échoue dans toutes ses entreprises : elle ne peut ni contrôler Nezu, ni apaiser Tetsuo, ni sauver son Temple et ses réfugiés de la destruction... Tetsuo symbolise au plus haut degré cette ambiguïté morale. Investi contre son gré d'une force monstrueuse, il massacre ses ex-amis motards, tue des adolescentes dans ses orgies, et soumet ses « sujets » à des expériences psychiques mortelles. Mais il s'émerveille de l'innocence d'Akira jouant avec Kaori et, dans ses souffrances, il pleure pour retrouver l'amitié perdue et les parents qu'il n'a pas connus. Comme Godzilla, le monstre du film éponyme japonais, il est une victime, pas un coupable. Significativement, sa dernière mutation en fait le symbole même de l'innocence : un monstrueux bébé.

Là est sans doute une des explications ultimes du succès universel du manga en général, et d'*Akira* en particulier. Il frappe d'insignifiance toutes les contraintes sociales et tous les systèmes de valeurs existants, alors que Disney les sacralise. Il fait exploser l'Histoire – dont se nourrit l'école franco-belge – et jusqu'à la trame temporelle. Mais il ne prétend pas reconstruire un sens. Le manga ouvre l'avenir, il ne le balise pas. À l'instar de « la porte qui mène n'importe où » (*doko demo dōa*) de la célèbre série enfantine *Doraemon*<sup>15</sup>, *Akira* ouvre sur tous les possibles et laisse au lecteur toute liberté pour investir de son propre imaginaire la ville qui se reconstruit à la dernière page...

... à moins qu'il n'y ait là une ruse de marketing, pour mieux attirer le chaland au self-service des signes et du sens, dont le désordre apparent dissimule des chemine-ments tracés pour le mener là où se trouve la marchandise idéologique qu'on veut lui refiler en douce ? Et qui n'est pas, à y regarder de près, si nouvelle qu'il y paraît.

### Political correctness, made in Japan

*Akira* décevra cruellement l'amateur qui y chercherait ce qui est, pour les Occidentaux, l'épice indispensable à tout manga : du sexe et des fantasmes en folie. S'il est question d'orgies, Otomo ne les montre pas. En quelque 2 000 pages, il ne représente pas le moindre sexe féminin. Une seule et unique case offre un aperçu (lointain) d'un membre viril, dont le malsain propriétaire est promptement écrabouillé par Chiyoko. Kay est aussi vierge que Jeanne d'Arc, et il faut attendre le volume 10 pour qu'elle consente à Kaneda un unique baiser, que justifie manifestement à ses yeux la mort prochaine à laquelle elle s'est vouée. Quant à Kaori, classique figure de Lolita offerte au mauvais sort et aux fantasmes du lecteur, Otomo lui confère une dimension vertueuse, en faisant d'elle un substitut de mère – mère-sœur pour Akira, mère-amante pour Tetsuo – et une héroïne à l'épilogue. Si l'élévation du manga au rang de produit culturel d'exportation va de pair avec le souci de le

rendre « présentable » (Kinsella), *Akira* est irréprouvable sur ce point. Il porte haut les couleurs du Japon le plus *clean* à la face du monde – et, accessoirement, ne craint pas qu’une censure ombrageuse gêne sa diffusion.

*Akira* véhicule aussi une image de la relation du Japon au monde extérieur qui n’est pas innocente. Dans la plus pure tradition japonaise, il ne peut venir rien de bon de l’étranger. La flotte américaine, commandée par un amiral en folie, est prête à anéantir sans états d’âme tout ce qui survit dans les ruines de Néo-Tokyo pour détruire Tetsuo. Comme les envahisseurs mongols du XIV<sup>e</sup> siècle, les commandos américains se heurtent au Vent Divin : le *Kamikaze*. Ils sont commandés par le plus méprisable personnage : un Japonais au service de l’étranger. Ils utilisent le gaz, arme de lâches. L’ONU laisse agoniser Néo-Tokyo sans secours pendant treize volumes, et quand ses forces humanitaires (blanches) débarquent enfin, elles traitent les survivants avec arrogance, avant de se replier piteusement devant les baricades du Grand Empire d’Akira. C’est moins que les imprécations exaspérées d’un Kobayashi, mais assez pour affirmer qu’Otomo sacrifie, lui aussi, au néo-nationalisme ambiant du Japon de cette fin de siècle.

Enfin, et peut-être surtout, la table sur laquelle le lecteur est invité à bâtir l’Avenir n’est pas si rase qu’il y paraît. Elle est ostensiblement encombrée d’un bric-à-brac métaphysico-scientifique qui parle d’une « nouvelle humanité », des mystères de l’ADN et du psychisme, et d’une symbiose ultime entre l’Homme et des formes de vie supérieures. Mais ce salmigondis est bien trop confus pour être de la moindre utilité au lecteur en quête de sens. C’est un exercice de style dont on comprend, à voir la désinvolture avec laquelle Otomo promène son lecteur dans cette dimension<sup>16</sup>, qu’il ne le prend pas au sérieux. La vraie leçon d’*Akira* est bien plus simple, et en rien nouvelle : « N’abandonnez jamais, car l’énergie de la jeunesse, la force de la camaraderie et l’amour peuvent venir à bout de tout ! » De bonnes vieilles valeurs universelles, qui ratissent au plus large, et auxquelles Disney serait le premier à adhérer. Otomo les relooke post-moderne et les emballe dans un récit époustouflant de dynamisme et d’invention, servi par un graphisme percutant et une technique narrative hors pair. Techniquement, c’est du manga à son meilleur. Il n’y manque que ce qui vous sautait au visage avec une force inoubliable dans des œuvres comme *Gen aux pieds nus*, *Les carnets des ninjas* ou *L’école impudique* : la douleur scandaleuse des humains martyrisés, l’exubérance provocatrice du sexe en liberté, le défi jouissif du mauvais goût, le sacrilège du tabou brisé.

15. Le chat atomique venu du futur, compagnon protecteur du petit Nobita, qui dame le pion à Mickey dans l’imaginaire collectif de toute une génération de petits Asiatiques (Shiraishi).

16. Par exemple : de mystérieux hologrammes apparaissent pour quelques cases au volume 2, reviennent encore plus brièvement au volume 9, puis disparaissent jusqu’au volume 13, où Otomo laisse son lecteur se demander pourquoi diable le monde sera sauvé si Kaneda, projeté une nouvelle fois dans quelque espace-temps mystérieux, parvient à saisir la main d’une Kay ectoplasmique.

## Références

On trouvera les références des mangas cités, ainsi qu'une bibliographie plus complète et des illustrations commentées, sur le site Internet du CERI <http://www.ceri-sciencespo.com>

- BARRAL (Étienne), 1999. *Otaku. Les enfants du virtuel*, Paris, Denoël.
- BOGATY (Thierry), 1991. « Goldorak écrase les prix », *L'Express*, 10 juin, p. 67.
- BOUISSOU (Jean-Marie), 1998. « Manga goes global. With special reference to *Akira* », Communication au colloque *The Global Meaning of Japan* (Université de Sheffield, 19-22 mars), <http://www.ceri-sciencespo.com>
- CHING (Leo), 1995. « Imagining the Empire of the Sun : Japanese mass culture in Asia », dans Rob WILSON et Arif DIRLIK (eds.), *Asia Pacific as Space of Cultural Production*, Londres, Duke University Press.
- FUJISHIMA Usaku, 1990. *Sengô manga minzoku shi*, Tokyo, Kuwai shuppan.
- FUJIMOTO Yukari, 1998. *Watashi no ibashôwa doko ni aru no ? Shôjo manga ga utsusu kokoro no katachi*, Tokyo, Gakuyô shobô.
- GROENSTEEN (Thierry), 1991. *L'Univers des mangas*, Tournai, Casterman.
- JACKSON (Tony), 1995. « Offensive républicaine contre Time Warner et Disney », *Courrier International* n° 243, juillet.
- KINSELLA (Sharon), 1996. « Change in the social status, form and content of adult manga, 1986-1996 », *Japan Forum* 8(1), pp. 103-112.
- LORD (Denis), 1998. « Les 'comics', nouvelles sorcières américaines », *Le Monde* (Supplément BD), 21 janvier, p. VI.
- MARTINEZ (David), « Action mutante », *HK* n° 42, pp. 84-85.
- OTOMO Katsuhiro, *Akira*. D'abord publié dans *Young Magazine* (1982-1991). Trad. française : Glénat, 1991-1997 (14 volumes).
- OTSUKA Eiji, 1994. *Sengô manga no hyôgen kukan*, Tokyo, Hôsôkan.
- SABOURET (Christophe), 1998. « Le négationnisme japonais s'affiche dans les publications populaires », *Le Monde*, 31 janvier, p. 26.
- SAITÔ (Nobuhiro), « Les mangas de 1995 à nos jours », *Manga. Une plongée dans un choix d'histoires courtes*, Maison de la culture du Japon à Paris, 1999, pp. 153-160.
- SCHILLING (Mark), 1997. *The Encyclopedia of Japanese Pop Culture*, New York, Weatherhill.
- SCHODT (Frederik), 1983. *Manga ! Manga ! The World of Japanese Comics*, Tokyo, Kodansha.
- SHIRAISHI Saya, 1997. « Japan's soft power. *Doraemon* goes to Asia », dans SHIRAISHI Saya et Peter KATZENSTEIN (eds.), *Network Power. Japan and Asia*, Ithaca, Cornell University Press, pp. 234-274.
- TSURUMI (Maia), 1997. « Gender and girls' comics in Japan », *Bulletin of Concerned Asian Scholars*, 29(2), 1997, pp. 46-55.
- 70 *Nendai Manga daihyakka*, Tokyo, Takarajima sha, 1996.