

ENTRÉES & NOTIONS*

| | | | |
|-----------------------|---|-----------------------------|--|
| Animisme | p. 72 | Edifice | p. 43, 62, 68 |
| Bestiaire | p. 30, 72, 74 | Effondrement* | p. 40, 96 |
| Bombe(s)* | p. 60, 72 | Expérience(s)* | p. 38, 54, 60, 62, 63 |
| Boisvermeaux(s) | p. 32 | Explosion(s)* | p. 44, 54, 66, 96, 102 |
| Capitalisme* | p. 28, 34, 40, 98 | Fédéral* | p. 84 |
| Capitalisme* | p. 34, 74 | Fukushima* | p. 68 |
| Cataclysm(e)* | p. 32, 62, 63 | Géographie* | p. 84 |
| Catastrophisme | p. 30, 40 | Gléat | p. 72 |
| Chaos | p. 28, 40, 48 | Globalisation* | p. 42, 46 |
| Chronologie(s)* | p. 54, 62 | Godzilla | p. 74, 96 |
| Contemplation* | p. 80 | Grand Empire de Tokyo* | p. 50 |
| Corps* | p. 38, 84, 88, 98 | Gymnase Olympique de Tokyo* | p. 68 |
| Cosmogonie* | p. 28 | Hiroshima et Nagasaki* | p. 64, 74 |
| Culture | p. 32, 38, 42, 50, 56, 74, 80, 86, 94 | Imaginaire(s)* | p. 30, 32, 38, 50, 60, 64, 76, 80, 86, 100 |
| Culture populaire* | p. 80, 82 | Innovation(s)* | p. 50, 76, 94 |
| Cyberpunk | p. 30, 48, 50, 90 | Japanisme | p. 80, 82 |
| Désenchantement | p. 52 | Kajji* | p. 30, 76 |
| Désindustrialisation* | p. 52 | Katsushiro Otomo* | p. 32, 40, 68, 72, 84, 94, 100 |
| Dessin | p. 54, 60, 80 | | |
| Destruction | p. 30, 32, 38, 40, 42, 64, 66, 74, 88, 96 | | |
| Dôme | p. 64, 66 | | |

| | | | |
|--------------------|---|------------------|--|
| Manga | p. 38, 42, 44, 56, 64, 66, 72, 80, 82, 100, 108 | Science-fiction* | p. 34, 48, 50, 62, 82, 94 |
| Mécanique* | p. 30 | Shintouisme* | p. 28, 98 |
| Métropole* | p. 50, 94 | Symbol(e)s* | p. 44, 68, 74, 96 |
| Milieu | p. 60, 84, 88, 100 | Technologie(s)* | p. 42, 48, 54, 62 |
| Modernité* | p. 32, 40 | Tetsuo* | p. 30, 32, 36, 48, 74, 84, 86, 88, 90, 96, 104 |
| Mouvement | p. 62, 88 | Topo Ito* | p. 52, 54 |
| Nature* | p. 28, 30, 32, 34, 54, 60, 64, 84, 86 | Transformation* | p. 30, 40, 62 |
| Néo-Tokyo | p. 60, 66, 68, 84, 94, 100 | Transhumanisme* | p. 30, 32, 34, 36, 76 |
| Nucléaire* | p. 52, 100, 102 | Ukiyo-e* | p. 56, 100 |
| Numérique* | p. 28, 38 | Visions | p. 40, 50, 100 |
| Outillage* | p. 80, 82, 100, 102, 108 | Wa* | p. 86 |
| Pop culture* | p. 42 | Yōkai* | p. 30, 32 |
| Post-apocalyptique | p. 64, 72, 96 | | |
| Post(s)col* | p. 36, 104 | | |
| Projection | p. 100, 102 | | |
| Radiation(s)* | p. 74 | | |
| Réalité* | p. 28, 38, 40, 54, 100, 104 | | |
| Revendicatif* | p. 80 | | |
| Rune(s)* | p. 82, 90 | | |

BESTIAIRE

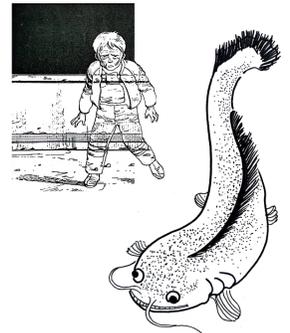
111 Au Japon, les kami sont des divinités liées à la mythologie shinto.

112 Les kata (kata) sont un type de méditation caractéristique dans le folklore japonais. Il est souvent représenté comme un esprit maléfique ou créature malicieuse dérivant des forces spirituelles ou surnaturelles. L'hybridage des deux kata qui composent le personnage de Tetsuo est représentatif de ce mélange.

Parce que différents aspects de la culture populaire japonaise, il en est un qui se démarque par son exotisme. Au même titre qu'un occident, le Japon a ses mythes et légendes qui constituent un bestiaire incluant animaux, monstres, divinités, esprits. Autant de créatures extraordinaires qui participent à nourrir l'imaginaire japonais que le monde fantasme tant il constitue un art de raconter des histoires.

À l'origine, ce bestiaire était principalement constitué de figures fantastiques vénéralisées, comme les kami ou les yōkai. Ces figures fantastiques sont nées d'un rapport particulier aux éléments naturels et à la force de la nature ou des météorophores guidant les constructions narratives. Elles sont le reflet des craintes d'une société dominée par les catastrophes et les premiers images inquiétantes associées à une forme de destruction. La société japonaise n'a cessé de renouveler, l'élargissant au grès des événements auxquelles elle est confrontée. Après la seconde guerre mondiale, ce bestiaire s'est vu alimenté de monstres nucléaires, les kajji, imprégnés par les séquelles laissées par l'utilisation de l'arme atomique sur l'archipel. De cet imaginaire nous sommes passés aux grattes-ciels vertigineux, néons futuristes et aux cyborgs. Aujourd'hui indissociables d'un érotisme qui les anime et qu'on retrouve dans l'univers du mecha et dans le genre du cyberpunk. De cette manière, face aux inquiétudes plus contemporaines liées au transhumanisme*, ce bestiaire a évolué vers un imaginaire regorgeant de créatures de forme humanoïde et de monstres plus mécaniques* associé à la menace d'un futur apocalyptique. Akira fait dialoguer ce bestiaire avec des problématiques de la société postmoderne : le rapport à la ville, aux sciences, à l'environnement. Le personnage de Tetsuo en lui-même reprend un des principaux traits des yōkai : la transformation*. Sa difficulté à contrôler, qui le transforme en créature humanoïde renvoi à l'idée d'une perte d'équilibre entre humain et nature*. La question de l'évolution du mythe et de la généalogie est aussi présente en ce qu'elle représente une variation ou un héritier du personnage destructeur Akira.

113 Destruction (p. 60) ; Cyberpunk (p. 48)



CAPITALOCÈNE

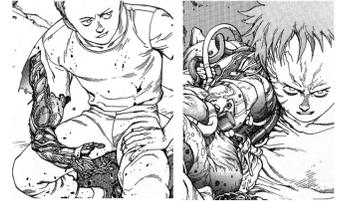
114 HOTTOS Gilbert, « Le transhumanisme dans la science-fiction, la science-fiction à l'épreuve de questions philosophiques et éthiques », Futuribles 2017, n° 420, pp. 63-77

115 BONNELL, Christophe, « Capitalisme, réflexions sur l'échange technique et le crime littéraire à l'ère du Capitalocène », Futuribles 2017, n° 420, pp. 52-60

On distingue une nuance entre « anthropocène » et « capitalocène ». La différence étant que, dans le cas de l'ère géologique de l'anthropocène : on affirme que ce sont les hommes qui influent sur les écosystèmes. À la différence de l'ère du capitalocène qui désigne que ce serait plutôt causé par le capitalisme* et donc entre autre : le système et une partie des hommes. Dans les deux cas elles apparaissent comme conséquences liées aux activités humaines contemporaines. Entre ces deux notions : le transhumanisme*. Il apparaît comme la version extrême de cette ambivalence technique-homme qui devient déshumanisante.



Gilbert Hottos, philosophe spécialiste des questions d'éthique de la technologie affirme dans un article que « Le transhumanisme* est un courant de pensée ainsi qu'un ensemble de dispositifs technologiques qu'il serait erroné de considérer comme une simple joute binaire à alimenter une littérature de science-fiction ». Dans une certaine mesure, il fait déjà partie de notre monde, et il est probable qu'il le bouleversera de manière radicale. « Par cette prise de position, on comprends que le transhumanisme* pourrait devenir une idéologie qui évoluerait de manière défavorable aux conditions nécessaires pour le bon développement de la vie sur terre. Katsushiro Otomo avec la narration d'Akira apporte sa vision et son discours sur le potentiel humain et la notion du transhumanisme*, à quel point les machines et les évolutions scientifiques ont drastiquement changé le monde et la condition humaine. Notamment sur la finalité de l'humanité et d'une mutation anthropologique à venir : le dépassement de l'humain en superhumain ?



La crise que nous vivons n'est pas la faillite d'une espèce, c'est la faillite d'un système.

W. MOORE, Japon - Capitalocène à planetary justice », Studies digitale 2021, n° 9, pp. 53-65

GODZILLA

116 L'origine de Godzilla est le film de 1954, Godzilla, le monstre qui détruit la ville de Tokyo.

117 Godzilla va incarner une nouvelle ère de créatures fantastiques par sa première apparition dans son film fondateur (Godzilla) en 1954 par 14400 mots.

Un kajji est le réceptacle de parasites endémiques à la société japonaise, une paranoïa collective personnifiée sous la forme d'un monstre gigantesque mettant en exergue l'impuissance de l'humanité face à une force de la nature. De manière générale il apparaît dès lors que l'équilibre avec la nature est rompu. En écho à l'atmosphère, celui-ci intervient comme une force incontrôlable afin de rétablir cet équilibre rompu. La figure du kajji n'est pas l'expression d'une force maléfique mais plutôt d'un esprit animé dont la destinée est de ramener une harmonie perturbée.

Des premières catastrophes recensées à aujourd'hui, l'archipel connaît destruction et reconstructions entre tremblements de terre, tsunamis et typhons. Il y a soixante-dix ans le Japon fait face à une nouvelle forme de destruction totale. C'est à la suite des catastrophes de Hiroshima et Nagasaki* que débute dans la culture cinématographique une vague de kajji post-nucléaire*, une première manière de représenter le Japon d'après-guerre. Le kajji est la personnalisation de la bombe* nucléaire et il est là pour nous montrer à quel point nous sommes petits et fragiles face à la nature et au cosmos. De gigantesques créatures viennent nous anéantir, nous réduire à néant et détruire tout sur leur passage. Ce concept japonais a donné naissance à des symboles* dont le plus connu est Gōjira (comme en occident sous le nom de Godzilla). La personnalité de Godzilla impose dans le bestiaire japonais comme étant la première incarnation d'une nouvelle forme de catastrophe : la catastrophe nucléaire* en rapport à la radioactivité et aux effets des radiations.

On retrouve dans le récit d'Akira un concept qui fait le lien entre le bestiaire japonais et la bombe* H. Godzilla, tout comme Tetsuo* et Akira* est un message inquiétant d'une possible guerre de l'énergie. Comme cri d'alarme face au nucléaire*, ce récit incarne les conséquences écologiques dévastatrices de l'ère du capitalocène.



JAPONISME

118 Définition en ligne donnée par Gicquel, 2021

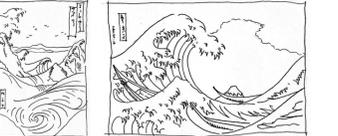
119 HOTTOS Gilbert, « Le Japonisme en tant qu'art », Futuribles 2017, n° 420, pp. 100-118

Le japonisme est un mouvement artistique apparu à la fin du XIX^e siècle marquant l'influence de la culture et de l'art japonais sur les artistes occidentaux. Un courant lancé à l'initiative des impressionnistes à la suite de leur découverte des estampes japonaises par l'ukiyo-e* de l'époque d'Édo (1603-1868).

C'est en 1878, lors de l'exposition universelle qui a lieu à Paris que les occidentaux découvrent les premières estampes japonaises par l'intermédiaire d'Hayashi Tadamasa (1853-1908) qui est un collectionneur et marchand d'art japonais de l'époque Meiji (1868-1912). Il participera au développement du japonisme en France, qui influencera les courants artistiques occidentaux dès la fin du XIX^e siècle. Le Japonisme est plus précisément défini dans sa relation à tout ce qui est le travail du papier et le travail des teintes de fond par rapport à la superposition d'éléments. Ce sont d'abord les teintes mates et neutres des estampes qui vont influencer les impressionnistes. Le japonisme se termine à peu près au moment de l'arrivée du style art déco, après la première guerre mondiale.

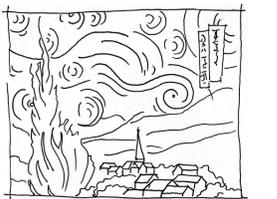
C'est par l'intérêt marqué des occidentaux pour l'ukiyo-e que Hayashi Tadamasa, lors de ses retours au Japon, tentera de faire intégrer la réelle valeur de cette forme d'art. Car à l'époque, au Japon, les estampes n'étaient pas considérées comme des œuvres d'art dans la mesure où elles constituaient un art populaire.

Aujourd'hui, la notion de Japonisme en un sens peu semblable veilli, puisque c'est un sens qui remonte au XIX^e siècle, il peut être considéré comme une expression péjorative.



Je parle par exemple du japonisme, et ils [les journalistes] ne voient dans une vitrine que quelques bibelots ridicules (...). Les malheureux ! Ils ne se sont pas aperçus à l'heure qu'il est que tout l'impressionnisme (...) est fait par la contemplation et l'imitation des impressions claires du Japon.

DE GONCOURT, Édmond, DE GONCOURT, Julien - Journal des Goncourts, Mémoires de la vie littéraire, t. 6, p. 314



POUVOIR(S)

Akira parle de quatre formes de pouvoirs, le pouvoir scientifique considéré comme celui qui a le pouvoir de faire évoluer - le pouvoir politique celui qui a le pouvoir de faire évoluer - le pouvoir militaire qui a le pouvoir de protéger - enfin le pouvoir révolutionnaire, non-négligeable car c'est le pouvoir qui a la responsabilité de remettre en question les autres pouvoirs en place. Chaque pouvoir est incarné par une figure :

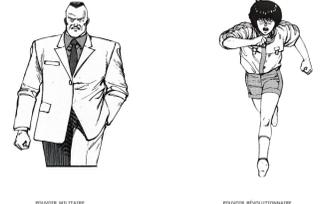
- Le pouvoir scientifique : le professeur
- Le pouvoir politique : Hetsu
- Le pouvoir militaire : le colonel Shikishima
- Le pouvoir révolutionnaire : Kai

Le cinquième pouvoir est immanent, non humain et se manifeste dans les facultés des individus, hybrides, surhumains, qui vont servir à transformer les rapports de force entre ces pouvoirs, à l'instar des éléments avec l'archipel. C'est le personnage de Lady Miyako qui incarne cette forme de pouvoir. Elle fait la médiation entre éléments et contingents. Par hybridation, les corps* des cobayes sont objectivés : les enfants de laboratoire sont réduits à des numéros*, des réservoirs de potentiel à exploiter. Le corps* de Tetsuo* est allié.

Si dans le capitalisme*, le corps* a tendance à devenir marchandise, ce rapport à la mutation issu d'un pouvoir sur « naturel » exploité par le pouvoir militaire apparaît comme une parodie de la restructuration du capitalisme* autour du progrès technique au cours du XX^e siècle. La mutation dégrégéscente et catastrophique de Tetsuo* pointe l'horizon futuriste que le devenir-objet des corps* désire.



POUVOIR SCIENTIFIQUE : LE PROFESSEUR
POUVOIR POLITIQUE : HETSU



POUVOIR MILITAIRE : LE COLONEL SHIKISHIMA
POUVOIR RÉVOLUTIONNAIRE : KAI

Marine Gicquel. « Akira, Manifeste de la destruction. Parole de la transformation du monde, de la fin de la modernité à un futur catastrophique à venir ». Mémoire de master en architecture soutenu en 2022, École Nationale Supérieure d'Architecture de Strasbourg, 134 p. Sous la direction de Mathieu Tremblin.

En tant qu'occidentaux, nous ne pouvons nier notre vision imprécise du Japon. Afin de comprendre l'histoire de ce pays et son catastrophisme endémique, nous établiront le portrait de l'œuvre de Katsushiro Otomo et ce que celle-ci nous donne à voir sur la société métropolitaine contemporaine. Dans le choix de cette étude de cas, ce qui va nous intéresser avec Akira, c'est ce récit catastrophiste, sa mondialisation et comment cette œuvre a pu être précurseuse. En s'inspirant directement de Tokyo, la capitale japonaise, l'auteur nous offre un métarécit directement lié avec cette ville qui incarne ce cycle de destruction et de renaissance. Malgré nous, nous n'avons qu'une vision parcellaire de son immensité, la représentation de cette ville dans le roman graphique japonais évoque un « concept » qu'on ne saurait définir ou appréhender que par son exotisme. Alors, c'est à travers la représentation de la ville fictive de Néo-Tokyo, son environnement, son urbanisme, son architecture, sa société, ses individus que nous verrons comment l'auteur a produit cette ville et de quelle manière cet imaginaire de ville à pu être investit. L'œuvre s'envisage comme un témoignage de son histoire par le gigantesque balayage qu'elle opère entre passé, présent et futur. Alors qu'en est-il du Tokyo prospectif présenté par Kenzo Tange en 1960 face au Néo-Tokyo du mangaka Katsushiro Otomo ?

Une des singularités remarquable du mémoire de Marine Gicquel réside dans son principe de lecture non-linéaire et combinatoire. À partir de plusieurs corpus de références empruntant à des champs disciplinaires multiples (culture populaire et japonaise, études visuelles, mésologie), Gicquel articule une approche sensible du changement climatique à partir de l'arc narratif de l'œuvre Akira du mangaka Katsushiro Otomo. Elle tisse littéralement un continuum entre le style du dessin qui pose les bases d'un imaginaire cyberpunk, le contexte culturel dont l'œuvre est emprunte et dans lequel elle émerge, et celui, de l'anthropocène et de la crise climatique, depuis lequel elle nous invite à relire l'œuvre. Son approche du sujet par le fragment textuel et graphique atteste d'une volonté de faire se croiser par la composition des pages et les jeux typographiques des registres de discours hétérogènes : graphique, science-fictionnel, philosophique, écologique. Le mode de circulation dans le mémoire fonctionne selon un principe de renvois à travers des chapitres notionnels, qui n'est pas sans rappeler ceux du « livre dont vous êtes le héros ». Cette histoire-ci que l'on découvre au fil des pages du mémoire, mêlant science-fiction et réflexion environnementale, renvoie de manière assez pessimiste au déterminisme catastrophiste d'Akira ; elle souligne l'incapacité de l'Humain à s'opposer au jeu des pouvoirs capitalistes qui le précipite à sa propre perte.