LIVRET D'EXPOSITION

Exhibition Booklet

PARCOURS IMMERSIF EN 8 SALLES · 8-ROOM IMMERSIVE EXHIBITION

AKIRA · KATSUHIRO ŌTOMO · 1982–1990

PRÉFACE / PREFACE

UNE ŒUVRE QUI REFUSE D'ÊTRE DATÉE.

Publié de 1982 à 1990, AKIRA de Katsuhiro Ōtomo n'est pas un manga de science-fiction. C'est un document politique d'une rare densité — hanté par les bombes d'Hiroshima et de Nagasaki, nourri par la paranoïa de la Guerre froide.

FR

Ce parcours en huit salles traverse les strates de cette œuvre : du traumatisme historique qui la fonde jusqu'à la question transhumaniste qui la conclut. Chaque salle est une couche. Chaque couche, une blessure.

ALTER aborde AKIRA non comme une curiosité de la pop culture, mais comme un miroir tendu à nos sociétés contemporaines. Hubris technologique, abandon de la jeunesse, violence d'État — les thèmes d'Ōtomo résonnent avec une acuité troublante aujourd'hui.

Neo-Tokyo n'est pas une ville fictive. C'est notre ville — hyper-connectée, hyper-sécurisée, hyper-fragmentée. Regarder AKIRA en 2026, c'est regarder dans un miroir tendu quarante ans plus tôt.

EXPÉRIENCE IMMERSIVE

Ce parcours est conçu comme une expérience sensorielle complète. Ambiances sonores, lumières et installations scénographiques répondent à chaque thématique de salle.

EN

This eight-room journey traverses the strata of this work: from its founding historical trauma to the transhumanist question that closes it. Each room is a layer. Each layer, a wound.

ALTER approaches AKIRA not as a curiosity of pop culture, but as a mirror held up to our contemporary societies. Technological hubris, abandoned youth, State violence — Ōtomo's themes resonate with troubling precision today.

Neo-Tokyo is not a fictional city. It is our city — hyper-connected, hyper-secured, hyper-fragmented. To look at AKIRA in 2026 is to look into a mirror held up forty years ago.

IMMERSIVE EXPERIENCE

This exhibition is designed as a complete sensory experience. Soundscapes, lighting and scenographic installations respond to each room's theme.

AKIRA © Katsuhiro Ôtomo / Mash Room / Kodansha, 1982-1990

PLAN DE L'EXPOSITION

↳ **ACCUEIL IMMERSIF**
Peephole · Couloir laboratoire bloqué

01 **LA GENÈSE**
The Genesis

02 **L'OMBRE DE LA BOMBE**
Shadow of the Bomb

03 **PROSPÉRITÉ DE FAÇADE**
A Prosperity of Appearances

04 **LA JEUNESSE LIVRÉE À ELLE-MÊME**
Youth, Left to Its Own Devices

05 **LE PROGRÈS CONFISQUÉ**
Progress, Confiscated

06 **ULTRAMILITARISATION**
Ultramilitarisation

07 **CONTENIR À DÉFAUT DE MAÎTRISER**
Contain Rather Than Control

08 **LA SINGULARITÉ**
The Singularity

INFOS DE VISITE

L'exposition ALTER est un parcours libre. Vous pouvez traverser les salles dans l'ordre indiqué ou à votre propre rythme. Chaque espace est conçu comme une expérience autonome.

ACCÈS & HORAIRES

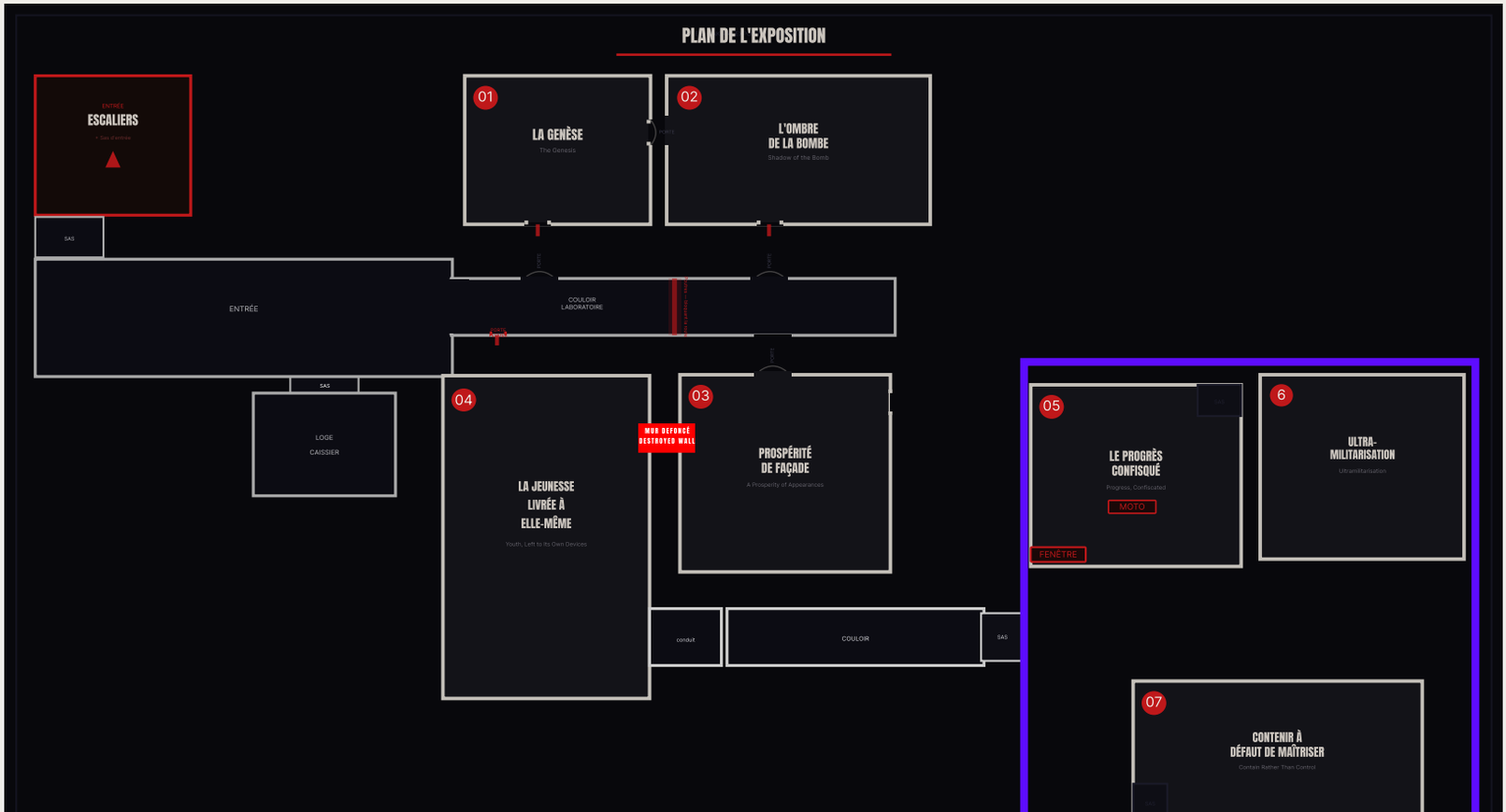
Lun – Dim, 9h–19h · Nocturne jeudi jusqu'à 22h
Billetterie : alter-akira.com uniquement
Aucun billet vendu sur place.

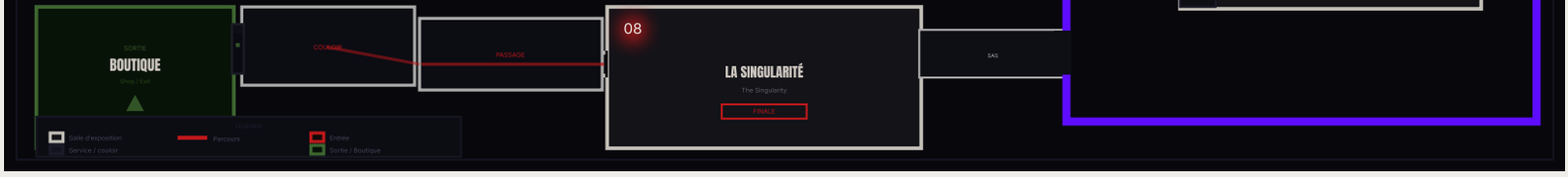
CONSERVATION

Luminosité réduite dans certaines salles.
Ambiances sonores immersives tout au long du parcours.

CONSIGNES DE VISITE

Ne pas toucher les œuvres. Photos sans flash autorisées (usage privé). Perches à selfie interdites.
Nourriture interdite dans les salles.





SALLE 1
GENESIS

SALLE 1 / ROOM 1

· EXPÉRIENCE IMMERSIVE

LA GENÈSE

Cette salle pose la question fondatrice de toute l'exposition : d'où vient Akira ? Pas le personnage — l'œuvre. Pour y répondre, nous remontons à 1945.

FR

— LE TRAUMATISME ATOMIQUE

Le Japon est le seul pays à avoir subi des bombardements atomiques. Ōtomo ne l'évoque pas avec pudeur : il ouvre son récit sur une explosion colossale qui rase Tokyo. Dès la première page, il dit clairement d'où il vient et de quoi il parle.

— LA GUERRE FROIDE

En 1982, la peur d'un nouvel holocauste nucléaire structure la culture populaire mondiale. Ōtomo transpose cette paranoïa dans Neo-Tokyo : projet militaire secret, corps contrôlés par l'État, course à l'armement incarnée non plus dans une bombe, mais dans un enfant aux pouvoirs divins.

— L'HUBRIS

Dans cette salle, nous abordons Tetsuo comme une allégorie de l'hubris antique — la démesure de celui qui tente de domestiquer une puissance divine sans pouvoir la contenir physiquement. Neo-Tokyo sera reconstruite, puis détruite à nouveau. Ce cycle n'est

EN

— THE ATOMIC TRAUMA

Japan is the only country to have endured atomic bombings. Ōtomo does not evoke this discreetly: he opens his story with a colossal explosion that razes Tokyo. From the very first page, he makes clear where he comes from.

— THE COLD WAR

In 1982, the fear of nuclear holocaust structures global popular culture. Ōtomo transposes this paranoia into Neo-Tokyo: a secret military project, State-controlled bodies, an arms race embodied no longer in a bomb, but in a child with divine powers.

— HUBRIS

In this room we approach Tetsuo as an allegory of ancient hubris — the excess of one who attempts to domesticate divine power without being able to contain it physically. Neo-Tokyo will be rebuilt, then destroyed again. This cycle is not a narrative accident. It is the subject.

pas un accident narratif. C'est le sujet.

NOTE

"Akira" means bright, luminous in Japanese. Hubris in ancient Greece denotes excess — passion, pride, transgression. Its opposite: temperance and reason.

SALLE 2

SHADOW

SALLE 2 / ROOM 2

· EXPÉRIENCE IMMERSIVE

L'OMBRE DE LA BOMBE

Cette salle traite d'un paradoxe fondamental : comment une société peut-elle être à la fois hyper-développée et profondément appauvrie ?

FR

— HIGH TECH, LOW LIFE

Le "Miracle Économique" japonais est une fuite en avant pour effacer le traumatisme de la guerre. Dans Akira, les rues racontent autre chose : logements délabrés, fils électriques qui pendent, moteurs qui fuient. Les gens ont des écrans géants pour la publicité, mais pas d'eau courante propre. La promesse du progrès est un décor.

— LE GIGANTISME ALIÉNANT

Ōtomo dessine Neo-Tokyo pour écraser l'individu. Les bâtiments sont trop grands, les rues trop étroites. Nous abordons comment l'architecture peut devenir un outil politique : rendre les gens insignifiants, et donc plus faciles à gouverner.

— PROBLÈMES ARCHAÏQUES

Malgré les lasers et les motos à induction, la

EN

— HIGH TECH, LOW LIFE

Japan's "Economic Miracle" is a flight forward to erase the trauma of war. In Akira, the streets tell another story: crumbling housing, dangling wires, leaking engines. Giant advertising screens, but no clean running water. The promise of progress is a stage set.

— ALIENATING SCALE

Ōtomo draws Neo-Tokyo to crush the individual. Buildings too tall, streets too narrow. We examine how architecture becomes a political tool: making people feel insignificant, and therefore easier to govern.

— ARCHAIC PROBLEMS

Despite lasers and induction motorcycles, corruption and police violence persist. The more advanced the city, the more its inhabitants seek a spiritual saviour among the ruins. Progress displaces problems — it corruption et la violence policière persistent. Plus la ville est avancée, plus ses habitants cherchent un sauveur spirituel dans les ruines. Le progrès déplace les problèmes — il ne les résout pas.

does not solve them.

> *« Des écrans géants pour la pub, mais pas d'eau courante propre. Le progrès est un décor. »*
> — ANALYSE DU PARCOURS

SALLE 3
FAÇADE

SALLE 3 / ROOM 3

· EXPÉRIENCE IMMERSIVE

PROSPÉRITÉ DE FAÇADE

Cette salle s'intéresse à ce qu'on ne voit pas dans Akira : les parents. Aucun. Nulle part. Dans tout le manga, ils ne sont ni présents ni mentionnés. Ce vide n'est pas un oubli — c'est le sujet.

FR

— L'ABSENCE DES PARENTS

L'invisibilité des parents renvoie au "Salaryman" : un homme qui consacre sa vie à l'entreprise au point de devenir étranger dans son propre foyer. Ōtomo anticipe la Décennie perdue — après l'éclatement de la Bulle, ces pères se retrouveront sans emploi. Et leurs enfants, sans personne.

— L'ESPACE DOMESTIQUE ABOLI

Dans Akira, les personnages ne rentrent jamais chez eux. Ils vivent dans la rue, le bar, le squat. Nous explorons comment cet effacement du foyer montre une société qui a sacrifié l'intime pour produire de la croissance.

— LE NIHILISME SCOLAIRE

Quand l'équation "Études = Réussite" est brisée, la

EN

— THE ABSENT PARENTS

The invisibility of parents reflects the "Salaryman": a man who dedicates his life to the corporation to the point of becoming a stranger in his own home. Ōtomo anticipates the Lost Decade — after the Bubble burst, these fathers would find themselves unemployed. And their children, alone.

— THE ABOLISHED HOME

In Akira, characters never come home. They live in the street, the bar, the squat. We explore how this erasure of the home shows a society that sacrificed the intimate to produce economic growth.

— ACADEMIC NIHILISM

When "Education = Success" is broken, discipline becomes meaningless aggression. The institution —

discipline scolaire n'est plus qu'agression vide de sens. L'institution — École, Police, Armée — ne transmet plus. Elle contrôle, exactement comme les scientifiques cherchent à contenir Akira sans le comprendre.

school, police, army — no longer transmits. It controls, exactly as the scientists seek to contain Akira without understanding it.

> *"Scientists try to control Akira without understanding it. Adults try to control youth in exactly the same way."*
> — EXHIBITION ANALYSIS

SALLE 4

YOUTH

SALLE 4 / ROOM 4

· EXPÉRIENCE IMMERSIVE

LA JEUNESSE LIVRÉE À ELLE-MÊME

Cette salle est consacrée à la jeunesse — pas comme victime, mais comme force organisée. Face à l'effondrement de toutes les institutions, les jeunes inventent les leurs.

FR

— LA TRIBU COMME RÉPONSE

Le gang des Capsules n'est pas une bande de délinquants. C'est une micro-société avec ses lois, sa hiérarchie et ses rituels. Face à l'effondrement des institutions, les jeunes inventent les leurs — une façon de recréer du lien là où tout a été détruit. Au lieu du repli solitaire (hikikomori), ils se replient ensemble.

— LA MOTO COMME ARMURE

La moto de Kaneda est le symbole central de cette salle. L'armée utilise des technologies froides et silencieuses. Kaneda leur oppose une machine chaude, bruyante, réparable de ses propres mains. Tuner sa moto dans un monde de production de masse, c'est refuser la standardisation. C'est dire : j'existe.

EN

— THE TRIBE AS ANSWER

The Capsules gang is not a band of delinquents. It is a micro-society with its own laws, hierarchy and rituals. Facing the collapse of institutions, young people invent their own — a way of rebuilding bonds where everything has been destroyed. Rather than withdrawing alone (hikikomori), they withdraw together.

— THE MOTORCYCLE AS ARMOR

Kaneda's motorcycle is the central symbol of this room. The army uses cold, silent technologies. Kaneda opposes them with something warm, loud, repairable by his own hands. To customise your bike in a world of mass production is to refuse standardisation. To say: I exist.

HIKIKOMORI

Le repli social extrême émerge au Japon dans les années 80–90. Le gang est la réponse collective au même mal individuel.

> *"When institutions fail, you create your own. Smaller, more violent — but at least real."*
>
> — EXHIBITION ANALYSIS

SALLE 5

FRACTURE

SALLE 5 / ROOM 5

· EXPÉRIENCE IMMERSIVE

LE PROGRÈS CONFISQUÉ

Cette salle traite d'une fracture absolue : le progrès technologique n'a jamais appartenu au peuple. Il a été capté intégralement par le complexe militaro-industriel.

FR

— LA FRACTURE TECHNOLOGIQUE

Dans Akira, l'armée est toujours représentée en hauteur — topologiquement supérieure, sur des plateformes volantes, inaccessible. Elle déploie des technologies silencieuses et précises. En bas, dans les rues, les citoyens roulent à combustion et vivent dans des canyons de béton. Cet écart n'est pas un accident. C'est une stratégie délibérée.

— LA VIOLENCE DÉLÉGUÉE

Les robots de sécurité électrocutent sur simple violation de périmètre, sans jugement moral. L'État leur délègue la violence pour une raison précise : se déresponsabiliser. Quand un humain frappe, il y a une intention. Quand le robot frappe, c'est une procédure

EN

— THE TECHNOLOGICAL FRACTURE

In Akira, the army is always depicted from above — topologically superior, on flying platforms, unreachable. It deploys silent, precise technologies. Below, in the streets, citizens drive combustion engines through canyons of concrete. This gap is not an accident. It is a deliberate strategy.

— DELEGATED VIOLENCE

Security robots electrocute on simple perimeter violation, without moral judgment. The State delegates violence to them for a precise reason: to absolve itself morally. When a human strikes, there is intention. When the robot strikes, it is procedure — nobody is responsible.

— personne n'en est responsable.

— LA TECH COMME CONTRÔLE

Nous faisons ici le lien avec notre présent : surveillance de masse, algorithmes de décision automatisée, drones militaires. Akira n'était pas prophétique. Il était simplement lucide.

— TECH AS CONTROL

We draw the link here with our present: mass surveillance, automated decision algorithms, military drones. Akira was not prophetic. It was simply lucid.

> *"High Tech is not there to improve daily life. It is there to maintain order."*
> — EXHIBITION ANALYSIS

SALLE 6

MILITARY

SALLE 6 / ROOM 6

· EXPÉRIENCE IMMERSIVE

ULTRA-MILITARISATION

Cette salle est consacrée à la violence d'État — non pas celle qui est assumée, mais celle qui est déléguée, mécanisée, rendue propre et sans responsable.

FR

— L'ARMÉE CONTRE LE PEUPLE

Nous montrons l'écart brut entre l'armée et les civils dans Akira. D'un côté : armures exosquelettes, fusils laser longue portée, drones furtifs, plateformes aériennes silencieuses. De l'autre : des adolescents sur des motos à essence, sans protection. Ce n'est pas une guerre. C'est une démonstration de force permanente.

— LES MANIFESTATIONS RÉPRIMÉES

Les manifestants d'Akira ne réclament pas un changement de gouvernement. Ils demandent simplement à être reconnus comme des êtres humains. L'État répond par la répression mécanique,

EN

— THE ARMY AGAINST THE PEOPLE

We display the raw gap between the army and civilians in Akira. On one side: exoskeleton armour, long-range laser rifles, stealth drones, silent aerial platforms. On the other: teenagers on petrol motorcycles, unprotected. This is not a war. It is a permanent demonstration of power.

— PROTESTS, SUPPRESSED

The protesters in Akira are not demanding a change of government. They simply ask to be recognised as human beings. The State responds with cold, mechanical, emotionless repression — and no one is ever responsible.

froide, sans émotion — et personne n'en est jamais responsable.

— LA DÉRESPONSABILISATION MORALE

En déléguant la violence aux machines, le pouvoir efface sa culpabilité. Pas de soldat qui refuse l'ordre. Pas de conscience qui hésite. L'État peut commander l'horreur depuis un bureau propre, les mains absolument vides.

— MORAL ABSOLUTION

By delegating violence to machines, power erases its own guilt. No soldier refusing orders. No conscience hesitating. The State can command atrocity from a clean desk, with completely empty hands.

> *"The people are not excluded from the future — they are locked inside a degraded, violent one."*
> — EXHIBITION ANALYSIS

SALLE 7
CONTAIN

SALLE 7 / ROOM 7

· EXPÉRIENCE IMMERSIVE

CONTENIR À DEFAUT DE MAITRISER

Cette salle est consacrée à la peur du changement — et à la stratégie que le pouvoir emploie face à ce qu'il ne comprend pas : tout geler, tout enterrer, tout nier.

FR

— GELER POUR CONTRÔLER

Akira est conservé à −273°C — le zéro absolu. La chaleur, c'est le mouvement, la vie, l'imprévisible. Le froid, c'est l'immobilité totale. Nous traitons ce choix scientifique comme une métaphore politique : le pouvoir préfère un monde gelé et corrompu à une évolution qu'il ne maîtrise pas.

— LA POLITIQUE DU FROID

Puis il recommence. Après Akira, il y a Tetsuo. Même démarche : contrôler, utiliser, déhumaniser, perdre le contrôle. L'incapacité à affronter ses propres erreurs

EN

— FREEZE TO CONTROL

Akira is preserved at −273°C — absolute zero. Heat is movement, life, the unpredictable. Cold is total stillness. We treat this scientific choice as a political metaphor: power prefers a frozen, corrupt world to an evolution it cannot master.

— THE POLITICS OF COLD

Then it starts again. After Akira, there is Tetsuo. Same approach: control, use, dehumanise, lose control. The inability to confront one's own errors condemns an institution to repeat them indefinitely. This is the very condamne une institution à les répéter indéfiniment. C'est la définition même du conservatisme institutionnel.

— LA RÉPÉTITION DES ERREURS

Contrôler, utiliser, perdre le contrôle, tout détruire, recommencer. L'État dans Akira n'apprend jamais. La catastrophe est le programme, pas une anomalie. À quelle étape de ce cycle notre société se trouve-t-elle aujourd'hui ?

definition of institutional conservatism.

— THE REPETITION OF ERRORS

Control, use, lose control, destroy everything, start again. The State in Akira never learns. The catastrophe is the programme, not an anomaly. At which stage of this cycle does our own society currently stand?

-273°C

Absolute zero: the lowest theoretically possible temperature. All atomic movement stops. Perfect stillness — death without death.

SALLE 8

SINGULARITY

SALLE 8 / ROOM 8 — FINALE

· EXPÉRIENCE IMMERSIVE

LA SINGULARITÉ

Cette salle est la dernière du parcours. Elle porte la question finale d'Akira — et la nôtre. Nous ne prétendons pas y répondre. Nous la posons.

FR

— LA TUMEUR TECHNOLOGIQUE

La transformation de Tetsuo est une allégorie, pas un spectacle. Son esprit — ego d'adolescent, frustrations d'enfant abandonné — est trop immature pour contenir une puissance divine. Le pouvoir déborde physiquement. Ce que nous montrons dans cette salle : ce qu'il advient quand la technologie dépasse la maturité de celui qui la détient.

— NOUS SOMMES TETSUO

C'est la conclusion de tout le parcours. Nous avons

EN

— THE TECHNOLOGICAL TUMOR

Tetsuo's transformation is an allegory, not a spectacle. His mind — adolescent ego, frustrations of an abandoned child — is too immature to contain divine power. Power overflows physically. What we show in this room: what happens when technology exceeds the maturity of the one who holds it.

— WE ARE TETSUO

This is the conclusion of the entire exhibition. We have divine tools — smartphones, artificial intelligence, des outils divins — smartphones, intelligence artificielle, manipulation génétique, réseaux mondiaux. Mais nous restons des primates émotionnels. Tetsuo n'est pas un personnage de fiction. C'est un miroir.

— OUVERTURE

La fin d'Akira montre un nouvel univers né de la destruction. Ōtomo ne dit pas si c'est bien ou mal. Il ouvre. Nous faisons de même. Qu'avons-nous appris depuis 1945 ? Depuis 1982 ? Depuis hier ?

genetic engineering, global networks. But we remain emotional primates. Tetsuo is not a fictional character. He is a mirror.

— OPENING

Akira's ending shows a new universe born from destruction. Ōtomo does not say whether this is good or bad. He opens. We do the same. What have we learned since 1945? Since 1982? Since yesterday?

FIN DU PARCOURS / END OF TOUR

Merci de votre visite. Le catalogue est disponible en boutique. / Thank you. The catalogue is available in

AKIRA © Katsuhiro Ōtomo / Mash Room / Kodansha

CHRONOLOGIE

1954	Naissance de Katsuhiro Ōtomo à Tome, préfecture de Miyagi, Japon.	Birth of Katsuhiro Ōtomo in Tome, Miyagi Prefecture, Japan.
1973	Ōtomo s'installe à Tokyo. Premiers travaux publiés dans des magazines de manga.	Ōtomo moves to Tokyo. First works published in manga magazines.
1979	Publication de Domu, qui remporte le Prix Seiun de science-fiction.	Publication of Domu, winner of the Seiun Award for science fiction.
1982	Début de la publication d'AKIRA dans Young Magazine (Kodansha). Le manga révolutionne le genre et s'impose comme un chef-d'œuvre mondial.	AKIRA begins serialization in Young Magazine (Kodansha). The manga revolutionizes the genre and establishes itself as a world masterpiece.
1987	Début de la production du film d'animation AKIRA, adapté et réalisé par Ōtomo lui-même.	Production begins on the AKIRA animated film, adapted and directed by Ōtomo himself.
1988	Sortie du film d'animation AKIRA. Film culte immédiat, il révèle l'animation japonaise au monde entier et inspire des générations de réalisateurs.	Release of the AKIRA animated film. An immediate cult classic, it introduces Japanese animation to the world and inspires generations of filmmakers.
1990	Fin de la publication du manga après 6 volumes et plus de 2 000 pages. Chef-d'œuvre absolu de la littérature graphique mondiale.	Completion of the manga after 6 volumes and over 2,000 pages. An absolute masterpiece of world graphic literature.

CRÉDITS

FR

— ŒUVRE ORIGINALE

AKIRA © Katsuhiro Ōtomo / Mash Room / Kodansha, 1982–1990. Film d'animation © 1988 Mash Room. Tous droits réservés.

— DIRECTION ARTISTIQUE

Conception de l'exposition ALTER. Identité visuelle cyberpunk. Scénographie immersive.

— GRAPHISME

Typographie : Anton · Bebas Neue · Chakra Petch · Space Grotesk.
Palette chromatique : #080808 · #F0EDE8 · #C0181A.

— MULTIMÉDIA & SON

Dispositifs numériques & audiovisuels. Ambiances sonores immersives originales. Audioguide — FR / EN / JP.

— REMERCIEMENTS

EN

— ORIGINAL WORK

AKIRA © Katsuhiro Ōtomo / Mash Room / Kodansha, 1982–1990. Animated film © 1988 Mash Room. All rights reserved.

— ARTISTIC DIRECTION

Conception of the ALTER exhibition. Cyberpunk visual identity. Immersive scenography.

— GRAPHIC DESIGN

Typography: Anton · Bebas Neue · Chakra Petch · Space Grotesk.
Colour palette: #080808 · #F0EDE8 · #C0181A.

— MULTIMEDIA & SOUND

Digital & audiovisual installations. Original immersive soundscapes. Audioguide — FR / EN / JP.

— ACKNOWLEDGEMENTS

With the exceptional support of the institutional institutionnels et mécènes de l'exposition ALTER 2026.

Avec le soutien exceptionnel des partenaires

partners and sponsors of the ALTER 2026 exhibition.

INFORMATIONS PRATIQUES

FR

— ACCÈS & HORAIRES

Exposition ALTER — AKIRA

Lundi – Dimanche, 9h – 19h

Nocturne le jeudi jusqu'à 22h

Billetterie exclusivement sur alter-akira.com

Aucun billet vendu sur place.

— PENDANT LA VISITE

Ne pas toucher les œuvres ni s'en approcher à moins d'un mètre. Les photographies sans flash sont autorisées pour usage privé uniquement. Perches à selfie et trépieds interdits. Nourriture et boissons interdites dans les salles.

— ACCESSIBILITÉ

Toutes les salles sont accessibles aux personnes à mobilité réduite. Fauteuils roulants disponibles sur demande à l'accueil. Boucle magnétique disponible.

EN

— ACCESS & OPENING HOURS

ALTER — AKIRA Exhibition

Monday – Sunday, 9 am – 7 pm

Thursday late opening until 10 pm

Tickets exclusively at alter-akira.com

No tickets sold on-site.

— DURING YOUR VISIT

Do not touch artworks or come within one metre of them. Photography without flash is permitted for private use only. Selfie poles and tripods are prohibited. No food or drink in the exhibition rooms.

— ACCESSIBILITY

All rooms are accessible to visitors with reduced mobility. Wheelchairs available on request at the front desk. Magnetic loop available. Large-print booklets available at the exhibition entrance.

Livrets en caractères adaptés disponibles à l'entrée.

KATSUHIRO ŌTOMO

Né en 1954 à Tome, préfecture de Miyagi, Katsuhiro Ōtomo est l'auteur de manga le plus influent de sa génération — et l'un des créateurs visuels les plus importants du XXe siècle.

FR

Ōtomo s'installe à Tokyo en 1973, à l'âge de 19 ans. Il publie ses premières œuvres dans des magazines de manga avant de se distinguer avec Domu (1980–1981), récit de science-fiction psychologique qui lui vaut le Prix Seiun — premier manga à recevoir cette récompense habituellement réservée aux romans.

En 1982, il entame la publication d'AKIRA dans les pages du Young Magazine de Kodansha. L'œuvre paraît pendant huit ans, jusqu'en 1990, pour former une fresque de 2 182 pages réparties en six volumes. La densité du trait, la précision architecturale des décors et la profondeur politique du récit font d'AKIRA un objet sans équivalent dans l'histoire de la bande dessinée mondiale.

EN

Ōtomo moved to Tokyo in 1973, aged 19. He published his first works in manga magazines before making his name with Domu (1980–1981), a psychological science-fiction story that won the Seiun Award — the first manga to receive this prize, usually reserved for novels.

In 1982, he began publishing AKIRA in the pages of Kodansha's Young Magazine. The work ran for eight years, until 1990, forming an epic of 2,182 pages across six volumes. The density of the line work, the architectural precision of the settings, and the political depth of the narrative made AKIRA an object without equal in the history of world comics.

In 1988, Ōtomo adapted his own work for the screen.

En 1988, Ōtomo adapte lui-même son œuvre au cinéma. Le film d'animation AKIRA révolutionne les techniques de l'animation japonaise et influence profondément toute une génération de cinéastes occidentaux — de James Cameron à Darren Aronofsky.

Ōtomo continue de travailler aujourd'hui, alliant réalisation, design et bande dessinée. Son influence est considérée comme fondatrice du mouvement cyberpunk visuel mondial.

The AKIRA animated film revolutionized Japanese animation techniques and profoundly influenced a generation of Western filmmakers — from James Cameron to Darren Aronofsky.

Ōtomo continues to work today, combining direction, design and comics. His influence is considered foundational to the global visual cyberpunk movement.

AKIRA © Katsuhiro Ôtomo / Mash Room / Kodansha, 1982-1990

AKIRA

AKIRA © KATSUHIRO ŌTOMO / MASH ROOM / KODANSHA
1982–1990 · ALTER-AKIRA.COM

ALTER