



Pour citer cet article :

Olivier Paquet,
" A-chronies japonaises : l'histoire comme Ikebana dans les séries de science-fiction (l'exemple de Last Exile) ",
Cycnos, Volume 22 n°2,
mis en ligne le 13 octobre 2006.
URL : <http://revel.unice.fr/cycnos/index.html?id=596>

[Voir l'article en ligne](#)

AVERTISSEMENT

Les publications du site REVEL sont protégées par les dispositions générales du Code de la propriété intellectuelle.

Conditions d'utilisation - respect du droit d'auteur et de la propriété intellectuelle

L'accès aux références bibliographiques et au texte intégral, aux outils de recherche ou au feuilletage de l'ensemble des revues est libre, cependant article, recension et autre contribution sont couvertes par le droit d'auteur et sont la propriété de leurs auteurs.

Les utilisateurs doivent toujours associer à toute unité documentaire les éléments bibliographiques permettant de l'identifier correctement et notamment toujours faire mention du nom de l'auteur, du titre de l'article, de la revue et du site Revel. Ces mentions apparaissent sur la page de garde des documents sauvegardés sur les postes des utilisateurs ou imprimés par leur soin.

L'université de Nice-Sophia Antipolis est l'éditeur du portail REVEL@Nice et à ce titre détient la propriété intellectuelle et les droits d'exploitation du site.

L'exploitation du site à des fins commerciales ou publicitaires est interdite ainsi que toute diffusion massive du contenu ou modification des données sans l'accord des auteurs et de l'équipe Revel.

A-chronies japonaises : l'histoire comme *ikebana* dans les séries de science-fiction (l'exemple de *Last Exile*)

Olivier Paquet

Olivier Paquet est docteur en Sciences Politiques, chercheur associé au CECE (unité de recherche rattachée au CERSA) et chroniqueur Manga/Animation japonaise à France Culture dans l'émission *Mauvais Genres* animée par François Angelier.

La science-fiction japonaise, que ce soit dans les mangas ou la littérature, ne pratique pas l'uchronie comme en Occident. Cette relative absence ne vient pas d'un désintérêt pour la spéculation historique, mais d'un rapport différent à l'histoire. Les auteurs japonais pratiquent l'achronie, une manière de créer un univers en empruntant à des périodes historiques différentes. Dans la série d'animation *Last Exile*, cette particularité met en évidence le rapport à la modernité, né de la période Meiji. La fin du shogunat a été une rupture historique majeure, allant de pair avec l'arrivée massive de technologie étrangère. Comme dans l'histoire japonaise, la série montre la nécessité de se réapproprier la technologie à partir d'emprunts. Les achronies japonaises traduisent un rapport symbolique à l'histoire, hors de toute continuité chronologique, afin de relier passé et futur.

manga, science-fiction, achronie, modernité, uchronie

La science-fiction japonaise, que ce soit dans les mangas ou la littérature, traite rarement du thème de l'uchronie. Ce n'est pas que l'Histoire soit un domaine mineur, les séries « historiques » sont nombreuses. Pourquoi donc les Japonais ne jouent-ils pas avec l'histoire ? Pourquoi n'expérimentent-ils pas des passés possibles autant que les auteurs du *steampunk* ? Ils n'ont pas peur d'aborder l'histoire sous forme de fiction, surtout la période shogunale, mais ne développent pas des lignes historiques alternatives. Ce paradoxe japonais ne s'explique que si l'on considère qu'il existe une autre manière d'aborder l'histoire, non pas chronologiquement, mais sémiologiquement. On le sait avec Roland Barthes, le Japon est « L'Empire des signes », et cet aspect s'étend aux utilisations de l'histoire. De la même manière que l'art de la composition florale, l'*ikebana*, recherche l'harmonie à partir d'éléments très divers, les Japonais manipulent les référents historiques pour créer des mondes. On ne se trouve plus, dès lors, dans des uchronies, mais dans des a-chronies : des lieux où se rencontrent diverses périodes historiques, sans tentative de cohérence chronologique ou de mise en situation. Seules comptent la référence et son intégration dans un ensemble plus vaste et imaginaire. Muni de cette clé, il est alors possible de retrouver le rapport japonais à l'histoire. Car ce mélange des périodes n'a pas lieu n'importe où, il est fortement lié à l'ère technologique et industrielle de la fin du XIX^{ème} et du début XX^{ème}, et l'on peut se demander pourquoi, à l'inverse de l'Occident, les Japonais manipulent cette période de cette manière. Pourquoi une achronie et pas une uchronie ?

Pour concrétiser cette approche, une série d'animation récente synthétise les différents aspects des achronies japonaises. *Last Exile* (2003, Gonzo) met en scène un monde imaginaire mais, graphiquement, fait appel à des périodes comme les années 20 ou les guerres napoléoniennes, le tout dans un contexte technologique fort. Le scénario traite justement de la maîtrise de la technologie et témoigne d'un point de vue particulier sur l'histoire du Japon, notamment du début de l'ère Meiji. Étudier cette série, c'est renouer les fils du rapport à l'histoire et montrer que, même si les uchronies sont rares, le Japon possède aussi sa manière d'explorer son passé et de le réinterpréter.

Contrairement à la science-fiction occidentale, le genre de l'uchronie, ou du passé alternatif, est peu présent dans les œuvres japonaises. Il n'existe pas, à proprement parler, de *steampunk* japonais. On pourrait croire à une méconnaissance des possibilités, mais les rares exemples d'uchronies japonaises montrent que le principe est connu.

Dans la science-fiction littéraire, l'uchronie apparaît dès 1900 et 1910 avec Oshikawa Shunro (*Navires de guerre au fond des mers*), Harada Masaemon (*Le Futur amer de 10 années de guerre entre le Japon et la Russie*) et Kitahara Tetsuzo (*La Prochaine guerre*). Ces romans traitent presque tous de l'avenir de l'archipel si la marine japonaise est détruite et le pays envahi. Il s'agit donc d'histoires alternatives où les Russes gagnent contre la flotte du Japon. Cet aspect de la science-fiction, hérité de Verne et de Wells est brisé dans son élan par la domination quasi-exclusive du naturalisme français sur la production romanesque japonaise. L'imagination, l'exploration des futurs possibles sont rejetées par la critique et vont diriger la jeune science-fiction japonaise vers les histoires de détectives, où l'aspect scientifique et technologique domine.

Dans le manga et l'animation japonaise, la question de l'uchronie se pose différemment. Il faut distinguer les uchronies purement japonaises et les autres. Les auteurs japonais ne réinterprètent pratiquement pas l'histoire de leur pays et quand ils le font, la divergence n'a pratiquement pas de conséquence. Le film *Jin-Roh*, basé sur un manga d'Oshii Mamoru, montre un Japon qui a jadis été envahi par l'Allemagne nazie et, si tout le décor et les uniformes font penser à cette conquête, il n'y a pas d'exploitation particulière de la divergence. L'histoire est totalement autonome de la divergence uchronique. Dans l'autre cas, *Niji-Iro Togarashi* le manga d'Adachi Mitsuru, on est plongé dans un Japon alternatif qui n'a pas connu les navires noirs de Perry et l'industrialisation. Seulement, cette uchronie est aussi une utopie, car l'auteur met en garde : on se trouve sur une autre planète que la Terre. Il n'y a donc pas de continuité chronologique, même si le personnage symbolisant Perry est là pour montrer l'évolution actuelle de la Terre. Le cas est l'inverse de *Jin-Roh* : il existe un rapport historique entre le monde décrit divergent et le monde contemporain, sauf que cette relation ne se fait pas dans la continuité, mais sur une autre planète. Ces uchronies purement japonaises mettent en scène une rupture chronologique, plutôt qu'une divergence.

Même si les auteurs japonais n'exploitent pas les uchronies relatives au Japon, ils utilisent d'autres pays pour « jouer » avec l'histoire. L'occident est le lieu idéal de ces réalités alternatives : Boston 1920 pour *Chrono Crusade*, Paris 1884 pour *Nadia et le secret de l'eau Bleue* ou Londres 1851 pour *Steamboy*. Dans ce dernier, réalisé par Otomo Katsuhiro, la divergence est subtile puisqu'elle ne se remarque qu'en voyant le grand hall de verre, prévu dans les plans mais non réalisé. Parce que l'on se trouve totalement dans l'ère industrielle, l'apogée scientifique, le film peut multiplier les inventions et les machines étonnantes. Plus que l'uchronie proprement dite, on se trouve là dans un écho de Jules Verne, auteur ayant fortement influencé la science-fiction japonaise à ses débuts. Quand on compare avec les précautions et les réticences des auteurs à manipuler l'histoire propre du Japon, on ne peut être qu'étonné de les voir s'amuser avec l'histoire occidentale, quitte à mêler fantastique et science-fiction.

Le genre de l'uchronie au Japon est retreint à un nombre réduit d'œuvres mais, quand on s'intéresse aux détails, on se rend compte qu'une bonne partie traite de l'histoire occidentale, plus que japonaise. Ce n'est donc pas le principe même de l'uchronie qui suscite des réticences chez les auteurs, c'est le fait de l'appliquer à l'histoire du Japon. Comment expliquer cette prudence ? Même en admettant que le Japon soit mal à l'aise avec la période de la seconde guerre mondiale, il existe suffisamment d'éléments historiques forts à manipuler : que serait devenu le Japon sans l'unification en 1600 ? Que serait devenu le Japon sans la révolution Meiji en 1868 ? Toutes ces questions demeurent sans réponse, faute d'auteur pour les poser. Mais avant d'accuser les auteurs japonais de frilosité, il est sans doute nécessaire de se demander si cette absence ne traduit pas un autre rapport à l'histoire, un autre rapport à la chronologie. Il semble, en vérité, que les Japonais aiment manipuler l'histoire, mais selon une autre modalité, que j'appelle a-chronie, c'est-à-dire une composition historique dénuée de toute relation chronologique avec notre réalité.

Pour illustrer cette achronie, j'ai choisi de présenter un œuvre assez typique, ayant remporté un bon succès au Japon, *Last Exile*. Non seulement la qualité générale de cette série d'animation est excellente, mais les thèmes abordés, les choix graphiques assumés, montrent

précisément que les préoccupations historiques ne sont pas absentes chez les auteurs japonais et que l'on peut y trouver leur manière d'interpréter leur propre histoire.

En 2003, le studio japonais *Gonzo* décide de fêter son 10^{ème} anniversaire avec une série originale et ambitieuse. Comme pour beaucoup de séries d'animation, tout démarre par le « design ». Il est fait appel à l'un des hommes les plus recherchés, Range Murata. Cette série n'étant pas l'adaptation d'une bande dessinée, ce designer a toute liberté de créer un monde.

Comme le signale Mahiro Maeda, fondateur du studio *Gonzo* et initiateur du projet *Last Exile*, la série a débuté par les dessins de Range Murata. Il a accumulé les croquis non seulement du monde et des machines, mais aussi des objets du quotidien. Chaque verre, chaque bouton de manchette fait l'objet d'un soin particulier, presque obsessionnel. Outre le fait que Range Murata fait aussi du design de vêtements, il semble qu'il trouve avec cette série l'occasion d'explorer un grand nombre de pistes, sans aucune contrainte de production autre que les délais. On peut ainsi dire que le monde de *Last Exile* est le résultat de cette recherche esthétique, avant même l'établissement du scénario.

Cependant, il existe des inspirations avouées dans cette imagination débridée. Au commencement du projet, le studio *Gonzo* visionne des vidéos. L'une d'elles est un film muet montrant l'atterrissage du zeppelin Hindenburg. Ce qui intéresse les Japonais, c'est le contraste entre les bâtiments traditionnels, des immeubles de 5 étages, et cet objet argenté, cet « ovni » qui traverse le ciel lentement. Tout le monde de *Last Exile* sera imprégné de cette vision. Mahiro Maeda le dit explicitement :

Nous avons cette image de l'Allemagne au début du 20^{ème} siècle. Nous pensions que l'Allemagne de l'entre-deux-guerres avait des caractéristiques très intéressantes. Les gens pensent à quelque chose de sombre et négatif à cause de la montée du nazisme. Mais tant de choses sont apparues à cette époque, comme une croissance rapide des villes et de la richesse. Technologie industrielle, chimie, découvertes scientifiques, beaucoup d'inventions aussi dans le design. Le *Bauhaus* apparaît là, par exemple. (...) Je pense que tout ce que les allemands ont produit à cette époque était extrême et étrange¹.

Ce point de départ décide aussi de la forme des carlingues des *vanships* ces petits appareils volants qui servent de courrier dans ce monde. En effet, Range Murata s'inspire des travaux d'Hugo Junkers, l'inventeur des premiers avions entièrement en métal, avec l'aspect « tôle ondulée » typique de cette époque (et sans doute plus particulièrement le Junkers A35 qui rappelle le *vanship* des héros de la série). Ce qui l'intéresse, c'est la recherche aérodynamique qui imprègne ces appareils.

Ainsi, une bonne partie des machines présentées dans la série sont d'inspiration germanique, avec une forte influence du *Bauhaus* revendiquée, et toutes les recherches aérodynamiques de l'époque. Mais il ne s'agit pas de la seule référence historique repérable. Dans le monde de *Last Exile*, deux nations (Dusith et Anatoray) s'affrontent avec des sortes de *dreadnoughts* volants dont certains ont des éléments tirés des navires japonais du début 20^{ème} siècle. Les uniformes des soldats qui tirent depuis le pont des navires sont l'écho d'autres époques. Pour Anatoray, on pensera à des uniformes napoléoniens ou de la guerre civile américaine², tandis que les soldats de Dusith, dans leurs manteaux de fourrure donnent un aspect russe à cette armée. Volontairement, dans l'esprit des concepteurs, les mondes de Dusith et d'Anatoray ont été rendus familiers en multipliant ces références. Ce sont des mondes étranges mais jusqu'à un certain point, juste assez pour nous paraître humains ou liés à notre histoire. Cette proximité a pour but de créer un contraste avec l'autre acteur important de la série, la Guilde.

Avec cet autre peuple, on entre dans les rouages du scénario et l'on voit comment le *design* et l'histoire se rencontrent. Alors que le monde décrit fait penser à un 20^{ème} siècle au début de l'industrialisation, certains points posent problème : l'électricité existe, mais pas les communications radio ; les navires ont une suspension anti-gravitique, mais l'eau continue d'être puisée dans des réservoirs. Ce paradoxe tient à l'existence d'un troisième peuple, vivant dans le ciel et dont la technologie n'a rien à voir avec celle du sol. La Guilde est à l'origine de

¹ Mahiro Maeda, Interview dans le DVD *Last EXILE – First Move* 2003, Pioneer, US.

² Conférence de Range Murata donnée lors du festival Katsucon (18-20 février 2005) à Arlington, Virginie.

toutes les inventions utilisées et contrôle non seulement le déroulement de la guerre entre Dusith et Anatoray, mais aussi les technologies. Les navires de guerre peuvent léviter grâce à des « unités » que la Guilde prête et peut reprendre selon ses caprices. A la fois peuple scientifique et religieux, la Guilde joue les *deus ex machina*. Ses appareils, ses navires ont un design totalement futuriste, étranger et presque extra-terrestre, comme le présente Mahiro Maeda. La véritable opposition est entre le sol et le ciel, entre un peuple soumis et une guilde surpuissante.

Toute l'histoire de *Last Exile* repose sur la question de la technologie et de sa maîtrise. Mais là, il faut entendre le terme de « maîtrise » comme une reconquête, une réappropriation, plus qu'une exigence morale liée aux dangers de la science. Les actes des principaux protagonistes conduiront à la fin de la Guilde et de sa domination. Les peuples de Dusith et Anatoray pourront vivre en paix (la guerre était un moyen trouvé par la Guilde pour empêcher ces peuples de renverser son pouvoir) et utiliser librement la technologie.

Cette question du transfert technologique entre deux peuples est propre à l'Asie ; elle est beaucoup moins fréquente dans la science-fiction occidentale. En 1981, Hoshi Shin'ichi publie une nouvelle *Hiyaku e no Hosoku* « La Loi des sauts » qui n'est pas sans rapport avec *Last Exile*. L'histoire est fondée selon l'idée qu'une société qui se laisse régresser sera inévitablement humiliée par les plus avancées. Hoshi Shin'ichi met en scène un peuple, les Chilirans, qui arrivent sur Terre et se moquent de toutes les créations humaines, aussi bien scientifiques qu'artistiques. Ils finissent par partir, tout en invitant les humains chez eux quand ils le pourront. Indignés et mortifiés, les humains abandonnent leurs petites guerres et s'unissent pour répondre aux Chilirans et aller sur leur planète. Ils y parviennent enfin, mais lorsqu'ils arrivent, ils se rendent compte que la civilisation des Chilirans n'a guère progressé et se trouve en deçà des standards atteints par la Terre. Le capitaine de l'expédition humaine décide alors d'insulter les Chilirans et encourage son équipage à faire de même. Interrogé sur la raison de ces insultes, il conclut

[Les Chilirans] vont se relever et un jour, dans le futur, après de nombreuses années, ils reviendront visiter la Terre. Quand ils le feront, je m'attends à ce qu'ils nous trouvent en train de vivre des existences paresseuses et ce sera leur tour de nous injurier encore. Je suis certain que la Terre sera entrée dans une période de relâchement d'ici là. Oui, j'ai été cruel afin d'être gentil, mais mes actes étaient vraiment au bénéfice de nos propres descendants.³

Ce discours souligne les conceptions japonaises vis à vis de l'occidentalisation.

Le souvenir de la mainmise occidentale sur la Chine ou sur le shogunat a montré les dangers d'une vie « paresseuse » ou « dégénérée » aux yeux des Asiatiques. Pour le Japon, la réaction a été la révolution Meiji qui a permis d'importer la technologie occidentale sans renoncer à son pouvoir. L'époque contemporaine a montré les limites du modèle occidental et la nécessité de créer son propre modèle, mais la question des rapports entre les deux mondes demeure. Ce qui apparaît dans *Last Exile*, est un écho de ces préoccupations. La Guilde apparaît précisément comme indolente, dégénérée sur le plan moral et paresseuse. A l'inverse, malgré leurs dissensions, les peuples de Dusith et Anatoray sont créatifs, industriels et courageux. Pour reprendre le pouvoir, ils doivent s'unir, se coordonner pour atteindre le ciel et le reconquérir. Emprunter une technologie, ce n'est pas progresser ni vivre librement, il faut en acquérir la maîtrise. On rejoint ici toute la problématique des débuts de l'ère Meiji, où l'import de technologie étrangère était massif. Très tôt, les Japonais se sont rendu compte qu'il ne fallait pas seulement importer, mais aussi reproduire et créer. Leur créativité technologique s'est fondée sur les emprunts occidentaux, avant d'imposer ses propres standards (comme le *walkman* de Sony, ou le CD en partenariat avec Philips). L'histoire du Japon moderne, de son indépendance, repose sur cette manière d'utiliser les découvertes étrangères. Il en va non seulement de son avenir politique, mais c'est aussi une exigence morale qui s'impose à tous.

³ Hoshi Shin'ichi *La Loi des sauts*, 1981, extrait in Robert Matthew, *Japanese Science fiction. A view of a changing society*, London and New-York, Nissan Institute, Routledge, 1989, p. 47.

Si l'on regarde *Last Exile* à la lumière de l'histoire du Japon, on se rend compte que cet univers imaginaire est une interprétation des préoccupations japonaises majeures. Ce n'est pas fait de manière uchronique, en montrant une réalité alternative (comme montrer le Japon sans l'ère Meiji), mais en transposant une problématique historique dans un univers imaginé. Les éléments d'histoire sont insérés de manière décorative pour produire une harmonie générale. Ce qui rend l'univers de *Last Exile* cohérent, c'est le soin particulier apporté au *design* des objets, leur aspect familier car relié à notre propre histoire. D'ailleurs, ce monde n'est pas hors du nôtre, ce n'est pas un *u-topos*. La fin de la série suggère que les habitants de cette planète sont issus de la Terre, d'une Terre technologiquement beaucoup plus avancée, mais si distante qu'elle en devient extra-terrestre. Elle n'a plus aucun message à donner, il faut vivre ici et là, sans possibilité de retour. L'*Exile* du titre est le vaisseau de colonisation et de terraformation qui a permis la vie sur cette planète. Là encore, le message est clair : il ne faut rien attendre d'un modèle étranger si l'on n'est pas soi-même en mesure de se prendre en charge.

Certes, il y a peu d'uchronies dans la science-fiction japonaise, mais cela vient du fait que les auteurs interprètent l'Histoire d'une autre manière, plus symbolique. Les références historiques sont des éléments manipulables à des fins esthétiques et non historiographiques. On se trouve ici dans une sorte d'art floral, comme l'*ikebana*, où il faut marier les éléments dans le respect et la connaissance de la nature. Les fleurs expriment idée et impressions de la nature : une branche peut symboliser le changement des saisons, un bambou l'intégrité, et ainsi de suite. L'*ikebana* se distingue des compositions florales occidentales par la recherche d'une harmonie de construction linéaire, de rythme et de couleurs. L'important est moins la beauté de la fleur que l'aspect linéaire de l'arrangement. Pour l'anecdote, l'arrivée du commandant Perry en 1854, brisant l'isolationnisme japonais, eut des incidences innombrables sur l'*ikebana*. De nouvelles fleurs apparurent et furent intégrées, provoquant la naissance de nouvelles écoles jusqu'au manifeste intitulé *Proclamation du Nouveau Style d'Arrangement des fleurs* en 1930. Ces jeunes artistes floraux voulaient rompre avec la tradition bouddhiste pour promouvoir un style plus libre. L'*ikebana* a vécu de plein fouet les changements politiques du Japon et ses implications culturelles.

Savoir utiliser les référents historiques non pas en eux-mêmes, mais pour créer une harmonie et une symbolique, c'est aussi réinterpréter l'histoire et présenter les problématiques propres à l'histoire japonaise. La manière a-chronique des japonais d'utiliser l'Histoire n'est pas un refus de la relire, mais simplement une autre approche, moins directe.

L'absence relative d'uchronies dans la science-fiction japonaise n'est pas la preuve d'une faille ou d'un aveuglement des artistes japonais. Certes, la société japonaise a du mal avec son histoire, principalement la seconde guerre mondiale, mais l'argument n'est pas suffisant pour expliquer ce décalage. Même quand les dessinateurs ou réalisateurs japonais font appel au *steampunk*, ils se déplacent en Occident, pas au Japon. Ce pays a suffisamment connu de ruptures pour être la source d'histoires alternatives. Mais justement, ces ruptures sont trop fortes pour produire des uchronies. Dans le cadre du *steampunk*, ces uchronies supposent une continuité historique qui fasse que la divergence soit probable. Le monde alternatif doit *pouvoir être possible* si l'évolution technologique, politique ou industrielle avait été différente. Dans le cadre de la Révolution Meiji, cette continuité n'existe pas. Aucune ère industrielle n'a pu annoncer la modernisation forcée du Japon. Ce pays avait connu un isolement et une paix de plusieurs siècles. Brusquement, le monde extérieur a bouleversé la société japonaise, l'occidentalisant, la brutalisant. Sur le plan politique, la réaction a été le nationalisme et la poussée colonialiste, mais sans cette révolution, le pays aurait poursuivi son isolement.

Une uchronie japonaise utilisant la révolution Meiji comme point de divergence est soit l'histoire d'une domination occidentale complète (l'arrivée de Perry ayant été perçue comme un signe de faiblesse du shogunat), soit une continuité de la vie sociale depuis trois siècles. Il est difficile dans ces conditions d'en tirer des enseignements historiques pertinents. Ce qui a fait sens et continue de faire sens au Japon, c'est le rapport à la modernisation (occidentale ou non). Comment intégrer les évolutions technologiques et sociales venant de l'étranger ?

Comment vivre dans une société qui change ? Voilà les principales questions de la science-fiction japonaise, surtout depuis la seconde guerre mondiale. Pour les aborder, le choix est de le faire de manière symbolique ou détournée. L'histoire japonaise moderne n'est pas montrée directement, contrairement aux uchronies occidentales, mais à travers une combinaison d'éléments dont l'harmonie fait sens. On se situe hors du monde et hors du temps. De la même manière que la révolution Meiji a représenté une rupture dans l'Histoire du Japon, les a-chronies manipulent des ruptures, recombinent des époques pour créer des mondes nouveaux et futurs. Car, une a-chronie comme *Last Exile* se déroule dans notre futur, et non dans notre passé, même si son propos parle de l'histoire du Japon face à l'occident. Tout est fait pour faire perdre les repères chronologiques. Pour apprécier la cohérence de l'ensemble, il faut prendre de la distance.

Ce mélange entre passé et futur appartient en propre à la science-fiction japonaise. Certains auteurs en ont même fait une marque de fabrique et le cœur de leurs créations. Ultime paradoxe, un dessinateur, Leiji Matsumoto, s'est spécialisé dans l'uchronie. Mais ces divergences, ces réalités alternatives existent à l'intérieur de son monde imaginé, non par rapport à l'histoire réelle. Le créateur d'*Harlock (Albator en français)* a développé son univers spatial en multipliant les uchronies, chacune étant l'écho d'autres histoires, d'autres héros. Il ne s'est pas seulement contenté de reproduire ses histoires, il a théorisé sa vision du temps. Sans doute est-elle très asiatique, toujours est-il qu'elle explique en partie pourquoi il est aisé de parler de l'histoire japonaise en se plaçant dans un futur achronique. Le concept qu'il a créé, le « *Toki no Wa* » ou « boucle du temps » apparaît à la fin de son film *L'Arcadia de ma jeunesse* où Harlock lance à sa fiancée Maya « Je te reverrai quand les boucles du temps se toucheront ». Cet anneau du temps (*Toki no Wa*) repose sur l'idée que dans un futur très très lointain, les lignes temporelles se toucheront et s'uniront au passé dans une boucle qui ne contient ni début ni fin. Dans un manga intitulé *Miraizer-Ban*, Matsumoto invente même des êtres qui ont la mémoire non seulement de leur vie passée, mais aussi future, faisant d'eux des êtres éternels non pas sur le plan physique, mais celui de la conscience. C'est ainsi qu'à travers toutes les ruptures, les sphères de temps parallèles, Matsumoto réintroduit une continuité chronologique. Il en va de même pour les achronies. Bien que situées hors de toute référence temporelle unique, parce qu'elles permettent de réunir le passé et le futur dans une forme harmonieuse, elles sont un moyen de recréer une continuité, à la manière d'une boucle et non d'une ligne.