



Du mythe à l'écriture mystifiante des mangas japonais. Étude mythocritique des œuvres d'Akira Toriyama et de Massashi Kishimoto

Afif Mouats

Université Batna 2, Algérie

a.mouats@univ-batna2.dz

<https://orcid.org/0009-0000-6057-029X>

Samira Boubakour

Université Batna 2, Algérie

s.boubakour@univ-batna2.dz

<https://orcid.org/0009-0005-5757-9564>

Reçu le 12-01-2023 / Évalué le 10-04-2023 / Accepté le 30-07-2023

Résumé

Dans le sillage des travaux de recherche portés vers la mythocritique et l'analyse du mythe dans les œuvres littéraires et artistiques, la présente recherche tend à cerner et à définir à la fois les propriétés spécifiques du mythe sino-japonais à l'aube du XXI^e siècle. Une analyse qui tâchera d'identifier et de reconnaître préliminairement les différents mythes dans le manga *Shōnen* à partir des œuvres objets d'étude *Dragon Ball* (1984) d'Akira Toriyama et *Naruto* (1999) de Masashi Kishimoto. D'illustrer ensuite ces mythes qui les constituent ainsi que leur présence possible ou probable dans d'autres mythes à travers les âges. D'étudier enfin les transformations que chaque auteur effectue pour scénariser et thématiser ses récits à la lumière d'une interprétation des unités significatives du mythe ou des mythes dans le manga.

Mots-clés : mangas, histoire, mythologie sino-japonaise, réécriture, symbolisme

من الأسطورة إلى الكتابة المحيرة للمانجا اليابانية دراسة أسطورية لأعمال أكيرا تورياما وماساشي كيشيموتو

الملخص

في أعقاب العمل البحثي الذي يركز على الأسطورة وتحليل الأسطورة في الأعمال الأدبية والفنية ، يميل هذا البحث إلى تحديد وتعريف كل من الخصائص المحددة للأسطورة الصينية اليابانية في فجر القرن الحادي والعشرين. تحليل سيحاول التعرف على الأساطير المختلفة في مانجا شونين والتعرف عليها من خلال كائنات أعمال دراسة دراغون بول (1984) بواسطة أكيرا تورياما وناروتو (1999) بواسطة ماساشي كيشيموتو. لتوضيح هذه الخرافات التي تشكلها بالإضافة إلى وجودها المحتمل أو المحتمل في أساطير أخرى عبر العصور. أخيرًا ، لدراسة التحولات التي يقوم بها كل مؤلف لكتابة قصصه وتحديد موضوعاتها في ضوء تفسير الوحدات المهمة للأسطورة أو الميثاميات في المانجا.

الكلمات المفتاحية: المانجا ، التاريخ ، الأساطير الصينية اليابانية ، إعادة الكتابة ، الرمزية

From myth to the mystifying writing of Japanese manga Mythocritical study of the works of Akira Toriyama, and Massashi Kishimoto

Abstract

In the wake of research work focused on mythocriticism and the analysis of myth in literary and artistic works, this research tends to identify and define both the specific properties of the Sino-Japanese myth at the dawn of the 21st century. An analysis that will try to identify and recognize the different myths in the Shōnen manga from the works objects of study *Dragon Ball* (1984) by Akira Toriyama and *Naruto* (1999) by Masashi Kishimoto. To then illustrate these mythemes which constitute them as well as their possible or probable presence in other myths through the ages. Finally, to study the transformations that each author makes to script and thematize his stories in the light of an interpretation of the significant units of the myth or mythemes in the manga.

Keywords: manga, history, Sino-Japanese mythology, rewriting, symbolism

Introduction¹

La démocratisation progressive du Japon, à partir de 1918, et sa montée en puissance hallucinante avaient engendré l'enrichissement notable et l'affranchissement social et intellectuel d'un pays engagé dès la fin de la deuxième guerre mondiale dans une lutte anticoloniale en vue de libérer l'Asie du joug européen-américain (Souyri, 2016 : 4). C'est dans ce contexte de production de masse, de travail de la chaîne globalisée et d'effort national pour la nation qu'explorent les mangas à l'aube du XX^e siècle, affirmait Jérôme Schmidt dans *Génération manga, petit guide du manga et de l'animation japonaise* (2004 : 13-14). Si l'on tient compte de l'apparition entre 1070 et 1080 de notre ère de la Tapisserie de Bayeux, des phylactères, de la lithographie et des caricatures anglaises (dessins satiriques) à partir de 1740 (Döring, 1996 : 43), il serait juste de considérer le Japon comme un précurseur du genre en raison de l'essor au XII^e siècle de la peinture narrative sur rouleau, l'emakimono, ce qui vaudra quelques siècles plus tard au Japon une représentativité mondiale en matière de production de récits imagés, de bandes dessinées, de mangas et de janimation.

Penser dès lors le Japon à partir d'une dialectique de la production imagée à l'échelle planétaire reviendrait à dire que c'est dans une continuité manifeste que l'apparition récente du manga eut été rendue possible. Or, l'art de l'estampe ou le théâtre kabuki en sont les ancêtres et ce n'est que par ce genre de pulsion créative entretenue depuis des siècles notamment par une culture populaire quasi omnisciente dans le vécu social japonais que le manga germe et prospère sur fond socio-historique et artistique. À titre d'exemple, cet art est influencé fortement par le Shintō et le Bouddhisme (les deux

¹ Les responsabilités rédactionnelles entre les deux auteurs de cet article sont réparties de la façon suivante : l'étude des mythes thériomorphes dans les mangas *Dragon Ball* (1984) et *Naruto* (1999) est prise en charge par Afif Mouats tandis que Samira Boubakour en assure la cohérence et la cohésion ainsi que le volet méthodologique dans la mesure où celui-ci va de pair avec la parfaite connaissance et maîtrise des textes mythologiques antérieurs aux deux mangas en vigueur mais aussi à la contenance intrinsèque à chaque objet d'étude.

religions principales du pays) et met en scène divers personnages qui sont aux prises avec les éléments perfides de la nature et les êtres surnaturels à la force incommensurable. Autant de créatures mythologiques pour un nombre infini d'histoires, de légendes, de contes, de récits et de mythes surtout. Des personnages mythologiques que la tradition folklorique a su transmettre de génération en génération. Des êtres de papier nourris par l'imaginaire de l'Asie orientale et les influences étrangères qui proviennent principalement des Indes, de la Chine, du Tibet, de Birmanie ou de Corée. Il serait alors intéressant de dégager les mythes qui structurent deux des plus grandes œuvres mangas nippones, en l'occurrence ceux des mangas *Dragon Ball* (1984) d'Akira Toriyama et *Naruto* (1999) de Masashi Kishimoto.

Il semblerait que l'histoire des déités à l'origine de la création du Japon et des îles de l'archipel soit un leitmotiv récurrent dans les *shônens* qui font l'objet de l'étude que voici. Il faudrait toutefois y ajouter les mythes et légendes que les mangas phares des années 1980 avaient *a priori* introduits, en l'occurrence, les récits thériomorphes majeurs, la légende des douze animaux du Zodiaque, la légende du roi singe Sun Wukong, etc. Par ailleurs, l'évolution de la bande dessinée japonaise sur le marché mondial mettrait en évidence la maturité du genre en question en installant d'autres codes artistiques, narratifs, graphiques, de nouvelles habitudes lectorales, un espace culturel inédit et une nouvelle réalité ancrée dans l'histoire et la culture nipponne en référence à l'univers socioculturel fait de croyances païennes, bouddhistes, shintoïques, de traditions et de coutumes tel qu'ils existent dans *Dragon Ball* ou *Naruto*. Ces mangas déformeraient les récits originels par inflexion dans une quête esthétique moderne où la déconstruction du mythe amène peu à peu un topo néophyte qui articule vraisemblablement l'œuvre de Toriyama et de Kishimoto sur l'héritage mythologique sino-japonais.

Confortant les efforts entrepris par de nombreux universitaires en vue de faire prévaloir toute forme de littérature universelle et œuvrant pour une lecture nouvelle de la déferlante « manga », l'étude en cours interroge l'esthétique de la réécriture du mythe dans la bande dessinée japonaise et pense les stratégies narratives, thématiques et linguistiques qui l'érigent en produit artistique *in fine* à la lumière des structures mythologiques universelles et shintoïques que l'inconscient collectif amplifie. Nous essaierons, pour les besoins de cette recherche, de confronter l'ensemble des œuvres à l'univers mythique qu'elles suggèrent, à relever les thèmes ou motifs redondants, à établir un lien indélébile entre les différents mythèmes (motifs, thèmes, décors mythiques) tout en réinvestissant les constantes mythologiques (qu'elles soient de nature historique, humaine ou religieuse) qui se répètent au fil du temps. La réécriture des principaux mythes dans les mangas objets d'étude, les modalités graphiques et scripturales qui sont derrière le processus d'écriture, l'actualisation de ces mythes au niveau du récit, des personnages, des décors et du discours serviront de base à l'étude en cours de réalisation.

L'anthropologie structurale de Claude Lévi-Strauss, les structures anthropologiques de l'imaginaire de Gilbert Durand, l'étude des rapports entre mythe et littérature menée par Pierre Brunel et l'analyse mythologique de Roland Barthes constituent le soubassement de l'approche analytique telle qu'elle est envisagée ici même. Du reste, des planches mangas, des séquences narratives, plusieurs story-boards, des esquisses et des croquis, des *characters design*, des concepts art et des backgrounds issus des mangas traités seront mis à la disposition de l'étude en cours. Quelques tomes et chapitres seront bien plus privilégiés que d'autres en raison de certaines considérations scénaristiques, graphiques ou contextuelles qui entrent en jeu.

Confronter l'ensemble des œuvres à l'univers mythologique qu'elles suggèrent reviendrait à tenir compte des récits légendaires qui traversent l'ensemble des mangas objet d'étude. L'expérimentation de la méthode sur un manga « peut se faire en trois temps qui décomposent les strates mythémiques » (Durand, 1979 : 343) et est rendue possible par l'identification des thèmes (motifs) qui se réitèrent constitutifs « les synchronicités mythiques de l'œuvre » (Durand, 1979 : 343). L'analyse mettra donc au jour toute manifestation scripturale, graphique ou scénaristique qui pourrait avoir une signifiante et une portée mythologique (symbolique) et tâchera de l'inscrire dans un imaginaire universel ou sino-japonais commun à travers lequel un ensemble de mythes s'harmonisent au cœur des œuvres mangakesques présentement traitées.

1. *Dragon Ball* ou le mythe du Roi singe, Sun Wukong

Franchise phare du *Weekly Shōnen Jump* parue en 1984, le manga *Dragon Ball* ou *Doragon Bōru* (japonais) d'Akira Toriyama illustre le voyage initiatique d'un jeune garçon du nom de Son Goku (ou *Son Gokū*) qui part à la conquête des sept Boules de Cristal en compagnie de Bulma (ou *Buruma*), une jeune et jolie jeune fille génie de la mécanique qui n'a pas froid aux yeux. Il faudrait revenir vers la genèse de l'œuvre et au tout début de ce qu'est *Dragon Ball* aujourd'hui pour comprendre l'univers dans lequel évoluent les personnages élaborés par Toriyama. Ainsi, désireux de créer un nouveau manga après le franc succès de *Dr Slump* ou *Dr Suranpu* quelques années auparavant, le mangaka reprend l'un des plus grands mythes de l'Asie orientale *La Pérégrination vers l'Ouest* (fin du XVI^e siècle) ou *Le Voyage en Occident* (1957) pour la version française, roman classique de la littérature chinoise écrit par Wu Cheng En qui est de fait un chef-d'œuvre en la matière. Ainsi, la première ébauche du manga² montre qu'il y avait une volonté claire de réécrire (même partiellement) le mythe du moine Xuanzang des Tangs en parodiant le nom de son protagoniste principal Son Gokū, tiré de la prononciation japonaise du roi des singes Sun Wukong. En effet la légende du Roi singe³, escortant le

² <https://aminoapps.com/c/dbtimes/info/> [consulté le 10 janvier 2023].

³ <https://edutheque.philharmoniedeparis.fr/la-legende-populaire-du-roi-singe.aspx> [consulté le 10 janvier 2023].

moine jusqu'à sa destination finale et se révoltant contre le Ciel qui le verra condamné à 500 ans d'emprisonnement sous une montagne, constitue le mythe fondateur majeur du manga *Dragon Ball* (1984).

Toriyama actualise *a priori* le récit de Sun Wukung par tout un système analogique (Brunel, 1992 : 24) et établit distinctement un lien fécond entre sa forme simple et sa forme actualisée (Brunel, 1992 : 22). Les similitudes entre le mythe et sa réécriture sont tout à fait évidentes et de nombreux éléments scénaristiques, graphiques et linguistiques confortent *a priori* cette démarche « reproductive » entreprise par l'auteur.

Naguère, un rocher frappé par la foudre, transformé dès lors en œuf de pierre, donna naissance à un singe. Habile à grimper et à courir, il traversa à peine sorti de son œuf le mont qui le vit naître et arrivait habilement en compagnie d'un groupe de singe vers une imposante chute d'eau. Les singes le mirent au défi de la franchir et c'est ainsi, étant assez hardi pour le faire qu'il y découvrit une grotte magique leur servant de refuge et d'abri. En guise de reconnaissance, les autres singes le désignèrent pour être leur Roi. Le Roi singe voulut absolument connaître le secret de l'immortalité et partit sur les conseils du vieux singe à la recherche du patriarche des immortels qu'il parvint enfin à trouver après dix ans de péripéties. Sun Wukong apprit en un rien de temps les rudiments que son maître lui avait enseignés.

Force colossale, vélocité, souplesse, il maîtrisa les soixante-douze transformations terrestres et se métamorphosait à sa guise passant de géant à insecte, se démultipliant à volonté, créant au passage des clones et bien d'autres attributs qui le rendaient capable de vaincre les meilleurs guerriers du Ciel. Hélas, sa vanité causera sa perte et lui vaudra d'être chassé par le patriarche.

De retour dans son royaume, il apprit que ses sujets furent attaqués par le Roi-Démon du Chaos et vint naturellement à bout du monstre grâce à son nuage magique et ses nombreux tours de passe-passe. Devenu immortel, il n'arrivait cependant pas à trouver une arme qui soit à sa mesure si ce n'était les conseils des aînés qui lui indiquèrent le chemin vers un artefact légendaire, le Bâton Cerclé d'Or. Un jour, le Roi-Dragon de l'Océan de l'Ouest Longwang déposa une plainte auprès de l'Empereur de Jade accusant Sun Wukung de lui avoir dérobé un gourdin magique au pommeau d'or.

Se voyant nommé au poste de palefrenier (responsable des écuries du ciel) à cause de ce léger désagrément, il comprit très rapidement que cela était rabaissant pour quelqu'un de sa trompe et se souleva contre l'Empereur. Mais les plaintes n'en finissaient plus de tomber, le pillard se vit donc emprisonné par Bouddha sous la montagne des cinq éléments. Ce n'est que cinq cents ans après que le Roi singe sera délivré par la déesse Guanyin, Sablon et le cochon Zhu Bajie afin qu'il puisse accompagner le moine bouddhiste Tripitaka (*Suanzang*) en Inde à la recherche des écritures sacrées (voir note 3).

À vrai dire, la croissance du mythe du Roi singe est continue (Lévi-Strauss, 1958 : 22), elle est de surcroît intrinsèque au manga d'Akira Toriyama qui s'en inspire largement instaurant par-là certains rapports d'antériorité (Lévi-Strauss, 1971 : 536). Des transformations mythiques entretiennent vraisemblablement un lien pour le moins que l'on puisse dire processionnel cristallisant les considérations historiques durables (Lévi-Strauss, 1971 : 536) en faisant montre d'un intérêt patent pour l'association immarcescible entre *La Pérégrination vers l'Ouest* et *Dragon Ball* dont le héros apparaît pour la toute première fois dans le volume 1 du manga (*Dragon Ball*, 2009 : 5). Ils découvraient alors un petit garçon souriant en tenue de combat bleue au bord d'une rivière, agitant sa queue, un détail qui vaudra son pesant d'or chez les fans de l'époque qui n'auraient pu manquer ce genre de subtilité (voir note 2).

En effet, cette première planche évoque la Chine de Wukong et ses sujets simiens qui habitaient la grotte de l'étrange cascade du Mont des Fleurs et des Fruits ou *Huāguǒ Shān* qui vit naître le mythe du Roi singe. À l'instar du Grand Saint Égal au Ciel ou *Qítān dàshèng* qui mena à bon port Xuanzang (appelé *Táng Sān Zàng*) « *Tripitaka de l'Empire des Tang* » le moine bouddhiste dans sa quête vers l'Inde à la recherche des écrits sacrés, Son Gokû entreprit un long périple en compagnie de Bulma (génie de la Capsule Corporation), de Yamcha (un expert en arts martiaux anciennement grand bandit du désert) et d'Oolong (cochon anthropomorphe pervers) à la recherche des Sept Boules de Cristal rappelant fortement les protagonistes de *La Pérégrinations vers l'Ouest*.

Les similitudes entre le mythe et sa réécriture sont tout à fait évidentes et de nombreux éléments scénaristiques, graphiques et linguistiques confortent *a priori* cette démarche « reproductive » entreprise par l'auteur. Ainsi, Son Gokû⁴ a grandi au Mont Paozu ou *Paozu yama* à côté de son grand-père adoptif Son Gohan qui lui inculqua les principes élémentaires des arts martiaux. Xuanzang, remplacé par Bulma dans la saga *Dragon Ball*, est le premier personnage à l'avoir croisé avant que par le général porcin métamorphe Zhu Bajie devenu Oolong ne le rejoigne avec Bulma en cours d'aventure auxquels vient s'ajouter Yamcha, bandit du désert inspiré du célèbre adjutant du moine Xuanzang Sha Wujing ou Sha Washô (Sable le Saint-Moine).

De même que le singe espiègle du *Voyage vers l'Ouest*, Son Gokû survole l'espace terrien à grande allure grâce au nuage magique dit Kinto-un ou *Kinto'un*, translittération japonaise de *jīndòu yún* que lui avait offert Kamé Sennin ou Muten Roshi voire Tortue Génial pour la fanzone francophone. Dès lors, Goku surpasse de loin ses premiers antagonistes et met en déroute leurs plans machiavéliques à l'aide de son Bâton Magique ou Nyoibō dans la version originale du manga qui restera pour longtemps son arme de prédilection (un artefact magique que Gokû hérite de son grand-père adoptif Son Gohan. À l'origine, le Bâton magique reliait la Tour Karin au Sanctuaire de dieu dans le manga du fait de sa capacité à s'allonger. Une arme légendaire rendue célèbre par le

⁴ Prononciation japonaise de Sun Wukung.

mythe chinois du moine bouddhiste et son Roi singe protecteur qui s'empara du Ruyi Jingu Bang (Nyoï Kinko Bō, lit. Le Bâton Cerclé d'Or) que les lecteurs retrouveront dans le volume 1 (Dragon Ball, 2009 : V 1, pl. 34, case 4).

Par ailleurs, le thème du Roi singe Sun Wukong définit comme « l'expression particulière d'un motif, son individualisation, ou si l'on veut, le résultat du passage du général au particulier » (Minard, 1965 : 13) connaît une parfaite représentation en la personne de Son Gokū, un motif archétypal plus proche d'une toile de fond ou d'« un concept large, désignant soit une certaine attitude, par exemple la révolte, soit une situation de base » (Trousson, 1965 : 12). Des éléments narratifs introduits au fil du voyage initiatique du héros d'Akira attestent de ce fait établi à l'instar du Dragon sacré Shenron qui apparaît une fois les Sept Boules de Cristal réunies. Signifiant littéralement « dieu dragon » ou « dieu spirituel » et ressemblant fortement aux dragons chinois⁵, forme serpentée, écailles vertes, yeux d'un lièvre, cornes de cerfs, barbillon d'une carpe, pattes d'un tigre à quatre serres aquilins ; il fut créé par le Tout-Puissant afin d'exaucer le vœu de son incantateur.

La force de Wukong et de Gokū réside en une conscience spirituelle à même d'élever leur potentiel au combat soumis au départ à un maître en la matière. Tous deux partirent ainsi en voyage afin d'acquérir un pouvoir incommensurable, avides de découverte et voués à l'art martial. Pour l'un, ce sera le maître taoïste et Patriarche Putizushi avec lequel il apprit les soixante-douze transformations ; pour l'autre, Muten Roshi se chargera d'éveiller les pouvoirs du guerrier de l'espace enfuis en lui. Car l'histoire est assez complexe et les lecteurs du shōnen *Dragon Ball* apprennent au Tome 17 (1995) que Son Gokū (Kakarotto de son vrai nom) fut envoyé sur terre par son peuple saïyan (Les Saiya-Jin) après l'explosion de la planète Végéta dit Bejīta en japonais. D'apparence humaine, les Saiyans se transforment les soirs de pleine lune en gorilles géants et dévastent les planètes qu'ils convoitent.

Comme tous les Saiyans, San Gokū se transforma rien qu'en regardant la lune dans le volume 2 (Dragon Ball, 2009 : V2, Pl. 99) et devint très vite incontrôlable. « *Grand père, il me disait souvent : « Ne regarde surtout pas la lune quand elle est pleine [...] Je me demande s'il y'a un monstre de la pleine lune dans cette région aussi* ». (Dragon Ball, 2009 : V2, Pl. 99). Ce qui nous amène à penser que le Roi singe Wukong est incarné par la transformation *Ōzzaru* du héros de Dragon Ball qui repose sur un fondement historique (Barthes, 1957 : 183) étant donné qu'Akira Toriyama initie largement ses lecteurs à une nouvelle manière, de concevoir le mythe représenté sous forme imagologique car au fond, l'image bédéesque leur imposait dès le départ une signification d'un coup et va même jusqu'à jalonner l'écriture étant une unité significative visuelle (Barthes, 1957 : 184).

⁵ L'un des douze animaux cycliques du calendrier chinois présents dans la plupart des anciennes mythologies.

Ils y voient ainsi un enfant simiesque qui n'est certainement pas humain, un personnage enthousiaste, fort et naïf à la fois, ce qui n'est pas sans rappeler Sun Wukong, archétype d'une assimilation symbolique (Durand, 1960 : 90) dans l'imaginaire sino-japonais. Une bête immonde, infâme, inhumaine, nuisible et destructrice dans l'œuvre de Toriyama qui loin des représentations thériomorphes du singe de l'Asie orientale et plus particulièrement au Japon (le singe des neiges représente la sagesse) dresse un isomorphisme (Durand, 1960 : 127) dragonballèsque soumettant son protagoniste principal à une conception binaire à la croisée d'une dichotomie thématique durancienne et éladienne à la fois : la colère et la lune.

Vraisemblablement aussi, Shenron correspond à la figure mythologique du troisième fils du Roi-Dragon de l'Ouest Longwang Sanjun ou Ryûô Sankun, garde du corps du bonze Xuanzang dans la *Pérégrination vers l'Ouest*. Fracassant l'espace aérien scindant le ciel en deux, ce dragon des mers possède à l'instar de ses congénères une perle merveilleuse et reprend apparence humaine dès qu'il le souhaite. Mais Wu Cheng'en le fit transformer en cheval pour les besoins scénaristiques de *La Pérégrination vers l'Ouest* devenant l'auxiliaire du bonze dans sa quête vers l'Inde.

Cette réécriture rendue possible par le chef-d'œuvre d'Akira Toriyama se nourrit d'un fond commun mythologique qui traversa les ères et les âges jusqu'à parvenir à l'un des enfants de Tezuka⁶. Une œuvre artistique considérée à ce jour comme l'enfanteresse d'une panoplie de *shônens* qui reprennent à leur tour plusieurs facettes du manga *Dragon Ball* à des fins scénaristiques, esthétiques, graphiques, linguistiques en intégrant même parfois l'héritage du petit Gokû dans l'imaginaire de leurs lecteurs. Massashi Kishimoto, fan invétéré de la série reprendra la recette de son maître pour lancer fin 1999 l'un des mangas phares de ces vingt dernières années : *Naruto* (1999).

2. Aux Origines des *Bijûs*, les neuf démons à queues dans *Naruto*

Publié hebdomadairement à partir de 1999 dans le *Weekly Shonen Jump*, l'histoire du plus célèbre ninja du genre *nekketsu* a eu son heure de gloire et repose au panthéon des mangas les plus vendus au monde depuis 2016, date à laquelle s'achèvent les péripéties de l'enfant prodige du village caché de Konoha, Naruto Uzumaki.

Digne héritier et franc successeur de la saga *Dragon Ball* (1984), *Naruto* (1999) affiche dès les premiers tomes, une réelle volonté d'ouvrir une ère nouvelle où les liens *shinobis* seraient bien plus forts encore que les liens consanguins déperis et décousus par Massashi Kishimoto. Le village, c'est tout ce qui importe le plus pour ces jeunes apprentis ninjas qui découvrent l'hostilité du monde *shinobi* (ninja) très jeune et qui à l'instar du héros phares de la série s'arment de courage et de patience embrassant leur destin.

⁶ Osamu Tezuka (1928-1989), fondateur du maga moderne.

À ce titre, Kishimoto affirmait que :

Cette conception des relations me vient probablement de la région où j'ai grandi, où les habitants se regroupaient en communautés dénommées « kumi » (= « clan », « groupe »). La coutume veut que l'on traite chaque membre de la communauté à l'égal de ceux de sa propre famille⁷.

Orphelin suite à la destruction du village par le Kyubi, Naruto grandit seul, sans repères véritables, commettant les bêtises les plus dérisoires qui soient pour se faire acclamer ou du moins reconnaître par ses compères car la solitude toise son existence et la rend impossible. Éternel cancre à l'école des ninjas et grand farceur à ses heures perdues, le fils du défunt Yondaime Hokage Minato Namikazé (quatrième chef ninja du village) suivra la voie du ninja (*nindo*) et deviendra après la Quatrième Grande Guerre Shinobi le *Nanadaime Hokage* (septième chef ninja du village). Mais l'histoire du héros de Konoha cache un lourd secret qui attisa la haine et la crainte des villageois dès sa naissance.

Ainsi, le mangaka subvertit ses lecteurs et la réception de l'œuvre d'une manière générale dès le chapitre 27 du volume 3 et décide de jeter les bases de son œuvre fondée au départ sur l'un des mythes thériomorphes majeurs au Japon : Kyubi, le démon renard à neuf queues. Celui-là même qui avait entraîné la mort des parents de Naruto le jour de sa naissance ravageant au passage le village et ses habitants qui l'auront vaillamment défendu. Quelques années plus tard, le démon refait surface lorsque Naruto dévoile inconsciemment ses pouvoirs de Jinchûriki⁸ (littéralement réceptacle) après la mort présumée de son partenaire rival et ami Sasuke Uchiha lors d'un combat acharné face à deux ninjas⁹ d'élite déserteurs de Kiri, village caché de la brume (Naruto, 2002 : V3. Pl. 99).

N'étant pas brillant à l'école et n'ayant aucun attribut particulier hormis un courage indéfectible et une volonté de fer à surpasser ses prédécesseurs, le mangaka était quelque part redevable à son héros, et c'est donc à partir de cet instant que les lecteurs découvrent pour la première fois l'ampleur et l'étendue de la puissance du Kyubi. Scellé autrefois par le Yondaime (le quatrième Hokage¹⁰) dans le corps de son fils Naruto (après l'attaque du village), le renard à queues octroya son pouvoir incommensurable à Naruto qui terrassa plus d'une fois ses adversaires quel que soit leur rang ou leur lignée. Il faudra pourtant quelques années de dur labeur au héros de Konoha pour maîtriser le stade avancé du démon qui sommeille en lui devenant un allié, un confident et un stratège pour l'orphelin (Naruto, 2011 : V 53, Ch 499, Pl 12). Ne faisant plus qu'un avec Kurama, Naruto délivrait alors le monde shinobi du joug de Jûbi (démon à dix queues) à

⁷ https://aminoapps.com/c/mangaworkout/page/blog/lestaff/j0Mn_1L5UKuIQk5BY8L473GImXLd6oNBvM [consulté le 10 janvier 2023].

⁸ L'hôte du Bijû le plus puissant d'entre tous, le Kyubi.

⁹ Zabuza Momochi et Haku,

¹⁰ Un titre honorifique désignant à la fois le chef suprême du village et le plus puissant ninja d'entre tous. Un ninja d'élite chargé de la protection du village et des relations extérieures.

l'aide de son ami et rival de toujours Sasuke Uchiha et leur amie commune Sakura Haruno. L'équipe sept de Kakashi Hataké Rokudaime Hokage (sixième chef ninja du village caché de Konoha) entra à jamais dans la légende renouant les liens d'amitié longtemps rompus.

Symbole thériomorphe au Japon, le Kitsune, messenger du dieu Inari (déité du riz) est l'une des créatures les plus fascinantes du folklore japonais. Ce renard polymorphe à neuf queues est un *yokai* (esprit, démon) qui apparaît notamment dans les mythologies shintoïque et taoïste. Animal maléfique capable de se métamorphoser, hanter et posséder les corps et les esprits humains, il tire probablement son origine des textes asiatiques anciens à l'instar du recueil de contes millénaires écrit au XVII^e siècle par Pu Songling intitulé *Liáozhāi zhìyì* (Les Contes fantastiques du pavillon du loisir) qui introduit souvent une femme-renarde (huliching) au cœur des différents récits.

Ce protagoniste féminin est « presque toujours une jeune femme renard, c'est-à-dire une renarde qui va se métamorphoser en belle jeune femme pour séduire les hommes » (Chan Pit Chu, 2012 : 180). Les cinq cent trois contes de Pu Songling sont inspirés d'ailleurs de multiples histoires extraordinaires datant du X^e siècle où des histoires courtes portées sur les démons, les revenants et les renardes fleurissaient. (Chan Pit Chu, 2012 : 181). L'archétype de l'épouse animale (le cas de la femme-renarde) y est assez souvent repris notamment par l'union d'une jeune femme à même de se transformer en bête sauvage avec un lettré (Chan Pit Chu, 2012 : 180). Essentiellement féminine au départ, la figure du renard dans la société asiatique peut aussi revêtir l'apparence humaine d'un mâle.

Présente dans le monde des humains, la femme-renarde¹¹ se nourrit de l'énergie vitale des hommes et est donc d'une nuisibilité outrageuse. C'est à la nuit tombée que les entrevues arrangées sont les plus ténébreuses, à l'heure où l'obscurité s'abat sur l'espace diurne (Chan Pit Chu, 2012 : 183). Se transformant en une épouse et une maîtresse de maison parfaite, elle comble par sa seule présence son époux et donnera naissance à un être d'exception d'une nature composite (Chan Pit Chu, 2012 : 184).

Identique à sa génitrice, l'enfant-renard (hybride-métisse) est la figure de l'incertitude mais il est à la fois craint et respecté pour son statut (Chan Pit Chu, 2012 : 185). Cela rappelle aux lecteurs l'enfance de Naruto, héros orphelin, dénigré, abandonné par les siens passant de pestiféré du fait du démon-renard scellé en lui à légende de Konoha après maintes péripéties.

Kishimoto cultive donc en filigrane cette transgression et semble répondre en partie à la norme scénaristique des contes de Po Songling en employant une structure narrative

¹¹ L'estampe de Chikanobu, dessin montrant la renarde à neuf queues Tamamo-no-Mae, dessin de Toyohara Chikanobu datant de 1886 est à voir sur le lien : <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8f/Tamamonomae.jpg> [consulté le 10 janvier 2023].

qui n'est certes pas tout à fait celle des récits chinois mais dont le schéma narratif et actantiel en est grandement inspiré. Kushina Uzumaki, *jinchuriki* (réceptacle) du démon renard à neuf queues Kyubi, se lia à Minato Namikaze, enfant surdoué du village surnommé « *l'éclair jaune de Konoha* » en raison de sa grande dextérité et ses capacités inouïes au combat. Leur union donnera naissance à Naruto qui verra à son tour l'entité démoniaque du village caché de la feuille scellé en lui.

La progression explosive du héros dans le manga est en partie analogue à l'écriture de la transgression chez Po Songling et révèle des traits archétypaux de la femme-renarde. Certes le Kyubi n'est pas une entité démoniaque féminine et ne prétend pas au désir charnel comme le rapporte les contes du pavillon de loisir¹². Mais en l'absence d'une réécriture machinale, matrice d'une véctorialité mythologique voire d'une continuité référentielle, *Naruto* (1999) propose une écriture subversive et caractérielle qui fait que le mythe du démon renard s'édifie à partir d'une chaîne sémiologique préexistante (Barthes, 1957 : 188).

Ayant simplement à connaître le mythe dans sa totalité et mesurant le plus adéquatement que possible sa prestance ainsi que les fondements scripturaux et imagologiques de celui-ci dans l'œuvre, Kyubi le démon renard à neuf queues renvoie intrinsèquement à ce mirage canonique dressé par So Pongling. Naruto Uzumaki est l'enfant hybride de la femme-renarde et du lettré transposés dans l'œuvre de Kishimoto dans les figures de Kushina Uzumaki, hôte du Kyubi et maîtresse de maison dévouée à la cause de son mari Minato Namikaze, Hokage du village et maître penseur de toute une génération de ninja (dont Kakashi Hatake). L'érudit féru de livres ignorant de l'amour physique chez Po Songling arbore les traits du Yondaime, père de l'un des *jinchuriki* les plus anecdotiques du manga. Craint par les villageois, avenir ninja incertain au départ, enfant métisse fruit d'un érudit et d'une femme-renarde, Naruto a tout pour incarner le démon thériomorphe des vieux contes chinois.

D'autres puissants *yokai* font partie de l'univers du manga et constituent des êtres démoniaques féroces, des créatures inspirées de la mythologie nippone dont la force varie selon le nombre de queues dont elles disposent. Leurs *jinchuriki* respectifs sont dévastateurs et attisent la convoitise des villages¹³ alentours et parfois même des cinq grands pays¹⁴ qui n'hésitent pas dans l'ombre à engager des mercenaires à leur poursuite. L'Akatsuki (organisation criminelle shinobi affranchie du système féodal des

¹² Il est vrai aussi que la métamorphose de la femme-renarde est aussi obsolète ici que l'est l'union surnaturelle telle que l'envisage le conteur chinois.

¹³ *Konohagakure no Sato* (le village caché des Feuilles), *Kirigakure no satō* (le village caché de la brume), *Kumogakure No Sato* (le village caché des Nuages), *Iwagakure no Sato* (le village caché de la Roche), *Sunagakure no Sato* (le village caché du Sable), *Amegakure no Sato* (le village caché de la Pluie).

¹⁴ *Mizu no Kuni* (le Pays de l'eau), *Hi ni Kuni* (le Pays du feu), *Kaminari no Kuni* (le Pays de la Foudre), *Tsushi no Kuni* (le Pays de la Terre) et *Kaze no Kuni* (le Pays du vent).

villages cachés¹⁵) était à la recherche des démons à queues (les *Bijus*) pour créer l'arme ultime et la vendre au plus offrant. Seuls *Kyubi* (démon renard à neuf queues) et *Hachibi* (démon taureau-poulpe à huit queues) échappèrent aux manœuvres de la secte qui fut anéantie par l'Alliance ninja à la fin de la Quatrième grande guerre ninja. Les Bijû de l'univers de *Naruto* sont donc au nombre de neuf, grandement inspirés des mythes thériomorphes et des légendes sino-japonaises :

1. Shukaku ou Ichibi (démon à une queue) scellé en Gaara, inspiré du raton laveur du folklore japonais ;
2. Matatabi ou Nibi (démon à deux queues) scellé en Yugito Nii, inspiré du Nekomata, un chat maléfique du folklore japonais ;
3. Isobu ou Sanbi (démon à trois queues) scellé en Yagura Karatachi, inspiré du Genbi, la Tortue noire du nord et l'un des grands animaux totems du folklore asiatique ou de l'Isonade monstre marin des mers ouest du Japon ;
4. Son Gokû ou *Yonbi* (démon à quatre queues) scellé en Rôshi, inspiré du mythe du Roi singe Sun Wukong ;
5. Kokuô ou Gobi (démon à cinq queues) scellé en Han, une créature hybride à la croisée du cheval et du dauphin sans aucun lien mythologique manifeste ;
6. Saiken ou Rokubi (démon à six queues) scellé en Utakata, inspiré du Rokurokubi, créature étrange de la mythologie japonaise qui est capable, une fois la nuit venue, de boire le sang de sa proie d'où le *character design* de la limace dans le manga ;
7. Chômei ou *Nanabi* (démon à sept queues) scellé en Fû, inspiré du scarabée-rhinocéros japonais qui ne manquera pas de rappeler aux lecteurs japonais la chasse aux insectes durant la haute saison ;
8. Gyûki ou *Hachibi* (démon à huit queues) scellé en Killer B, inspiré du Ushioni, un démon-vache céphalopode du folklore japonais possédant la tête d'un bœuf et le corps d'une pieuvre) ;
9. Kurama ou *Kyûbi* (démon à neuf queues) scellé en Naruto, inspiré du Kitsune, un renard mythologique associé à la divinité Inari.

Shukaku, joueur extravagant et créature malveillante ; Matatabi, chantre du royaume des morts et nécromancien aussi cruel que les âmes qu'il dévore ; Isobu, démon des mers et des eaux profondes qui sait se faire discret à l'approche des pêcheurs ; Son Gokû, singe farceur, rusé et éveillé, doté aussi d'une grande force ; Kokuô, créature humble et digne qui fait sienne l'illusion ; Saiken, calme et inoffensif de nature avec une maîtrise absolue de la foudre ; Chômei, habile et furtif adepte de la transformation et de la métamorphose ; Gyûki, féroce et difficile à dompter faisant montre d'une puissance phénoménale ; Kurama, démon rusé, malin, belliqueux considéré de loin comme le plus puissant des neuf *Bijû*. Neuf démons à queues et un

¹⁵ Des ninjas déserteurs répertoriés dans le *Bingo Book*, une sorte d'annuaire shinobi qui classifie les ninjas les plus puissants.

Ermite, légende emplie de thériomorphie que le mangaka puise dans le fonds commun mythologique du taoïsme et des traditions shintoïques.

Un autre récit légendaire entretient visiblement un lien inhérent avec les entités démoniaques de l'univers manga et semble en partie répondre à la création des *Bijû*. Ainsi, il est dit qu'une personne, vivant seule au sommet d'une montagne, recluse et terne, loin du monde des humains, possédant des milliers de vies, des souvenirs enfouis et de grands pouvoirs, préférerait rester à l'écart de tout craignant d'être blessée par ces êtres vivants dont elle tient à s'éloigner. Un jour, la visite inopinée d'un chat errant la déconcerta mais c'était surtout son désir de rester auprès d'elle qui l'eut prostrée si ce n'est le fait que l'animal l'épiait depuis fort longtemps. Enchanté par la présence du chat, le dieu souhaita se lier d'amitié avec d'autres créatures et convia tous les êtres hormis les hommes vivants comme lui sur terre.

Le récit des neuf démons à queues partage avec le mythe de l'Empereur de Jade (la folle course des animaux du zodiaque) et celui du Kami de la montagne quelques similitudes relevant de l'ordre de l'archétype thériomorphe dont l'isomorphisme (Durand, 1960 : 127) entre l'homme (créateur, possesseur du pouvoir absolu) et l'animal (signe astral et symbole zodiacal) en est vecteur. Masashi Kishimoto soumet son œuvre à un travail de réécriture en tenant compte uniquement du symbolisme thériomorphe incarné par la figure du Rikudo Sennin ou Sage des six chemins qui fut à l'origine de la création des *Bijû* et de la désignation de la place de chacun dans la hiérarchie bestiaire. Se substituant à l'Empereur de Jade et au Kami de la montagne, l'Ermite Hagoromo perpétue le mythe des animaux gardiens célestes altéré bien évidemment par l'écriture du mangaka.

Conclusion

Ainsi, *Dragon Ball* (1984) et *Naruto* (1999) rejoignent le panthéon des mangas les plus célèbres au pays du soleil levant en invitant leurs lecteurs à penser la création mangakesque à la lumière des mythes originels souvent méconnus du grand public et parfois même revisité à des fins culturelles ou artistiques. Si, au départ, l'idée de Toriyama et de Kishimoto était de poursuivre l'universalisation du manga japonais à partir d'un modèle sino-japonais préexistant, il est certain que les deux mangakas eurent un fort penchant pour la réécriture des mythes thériomorphes¹⁶ d'Asie comme nous l'avons démontré tout au long de cette étude. Ainsi, d'Akira Toriyama à Masashi Kishimoto, les mangakas n'ont eu de cesse d'afficher leurs tendances pour l'Histoire des hommes et des nations à travers leurs productions respectives. Mais les deux ont le mérite d'avoir entrepris une réécriture sérieuse des principaux mythes fondateurs du monde et du Japon s'inscrivant dans la lignée de la « génération post-tézukienne ».

¹⁶ Mythes qui ont la forme d'une bête.

Or, Astro Boy donna forcément naissance à Goku et à Naruto dans la mesure où la conception moderne du manga japonais est sujette aux codes scripturaux et graphiques édictés par le maître Tezuka à partir des années 1950. Mais cela n'était que le point de départ, une idée sommaire voire une ébauche pour mettre en orbite le renouveau de la création mangakesque incarnée par les deux mangas étudiés. Et comme il fallait aussi absolument promouvoir l'héritage ancestral des aïeux et entreprendre à la fois une percée mythologique, chaque auteur a su puiser dans la mythologie sino-japonaise afin de donner naissance à une œuvre à la fois originale et spécifique à l'une des régions du monde les plus mystérieuses tout en actant la promotion des trésors culturels locaux. Alors, si Akira Toriyama actualise au final la légende de Sun Wukong par tout un système analogique illustré en image et en discours énoncés, Massashi Kishimoto projette ses lecteurs dans un univers où les mythes thériomorphes majeurs du Japon prennent part au jeu narratif et donnent à voir une histoire féodale bâtie autour des mythes thériomorphes précédemment illustrés.

L'enjeu d'une vulgarisation des mythes sino-japonais va dès lors au-delà d'une perspective lectorale où les jeunes adultes et les moins jeunes passionnés de mangas achètent et se constituent en fanzones pour débattre ou théoriser chaque chapitre ou parution nouvelle. À vrai dire, il s'agit bien plus aujourd'hui de soulever l'interconnectivité des œuvres et les liens exogènes qu'ils établissent avec le patrimoine historico-culturel du Japon et parfois aussi du monde car si les différents mythèmes contribuent à l'élaboration des constantes mythologiques, leur réécriture a le mérite de jeter la lumière sur le travail poético-esthétique des mangakas qui n'hésitent pas désormais à faire appel aux mythes les plus improbables qui soient pour le grand plaisir des lecteurs avides de lectures et de découvertes.

Bibliographie

Barthes, R. 1957. *Mythologies* (1^{ère} éd). Éditions du Seuil.

Brunel, P. 1992. *Mythocritique : Théorie et parcours*. Presses Universitaires de France.

Chan Pit Chu, G. 2012. « La transgression exigible de la femme-renarde dans l'univers des contes asiatiques ». *Travaux & documents, C'est l'exception qui confirme la règle ?* n° 41, p. 177-186. [En ligne]: <https://hal.univ-reunion.fr/hal-02185249/document> [consulté le 10 janvier 2023].

Cheng En, W. 1957. *Si Yeou Ki « ou le Voyage en Occident »*. Seuil.

Döring, J. 1996. Caricature anglaise et caricature française aux alentours de 1830. *Presses universitaires de Lyon*. [En ligne]: <https://doi.org/10.4000/books.pul.7859> [consulté le 10 janvier 2023].

Durand, G. 1960. *Les structures anthropologiques de l'imaginaire* (1^{ère} éd). PUF.

Durand, G. 1979. *Les grands textes de la sociologie moderne* (3^e éd). Bordas.

Durand, G. 1992. *Figures mythiques et visages de l'œuvre. De la mythocritique à la mythanalyse*. Dunod.

Kishimoto, T. 1999. *Naruto*, volume 3. Glénat.

Kishimoto, T. 1999. *Naruto*, volume 53. Glénat.

Lévi-Strauss. Cl. 1958. *Anthropologie Structurale*. Plon.

Lévi-Strauss. Cl. 1971. « Le temps du mythe ». *Annales*, 3, p. 533-540.

Schmidt, J. 2014. *Génération manga, petit guide du manga et de l'animation japonaise*. Libro.

Toriyama, A. 1984. *Dragon Ball*.

Toriyama, A. 2009. *Dragon Ball*, volume 1. Glénat.

Toriyama, A. 2009. *Dragon Ball*, volume 2. Glénat.

Trousson, R. 1965. *Un problème de littérature comparée : les études de thèmes*. M. J. Minard.

Sitographie [sites consultés le 10 janvier 2023]

Interview de Kishimoto. https://aminoapps.com/c/mangaworkout/page/blog/le-staff/06ZK_aYwhkuekopWnY7ExKRevM74m1PWb6F7

Sun Wukong et le Lapin de Jade, gravure sur bois de Yoshitoshi Taiso, entre 1885 et 1890. Library of Congress <https://edutheque.philharmoniedeparis.fr/la-legende-populaire-du-roi-singe.aspx>



© *Synergies Algérie*, n° 31, Année 2023.

Revue du GERFLINT (Évreux - France)

ARK : <https://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb42690100x>

Bibliothèque nationale de France

Première édition de l'article - décembre 2023 -

Éléments sous droits d'auteur –

Modalités de lecture et de citation, politique d'archivage et mentions légales consultables sur le site de l'éditeur www.gerflint.fr

et de la revue <https://gerflint.fr/synergies-algerie>

Contact : synergies.algerie.gerflint@gmail.com

