

PAISAJE DE FANTASÍA...: REDENCIÓN Y ANDAR ERRANTE EN *FULLMETAL ALCHEMIST*

Isabelle RACHEL CASTA

Université d'Artois

zacasta@wanadoo.fr

Resumen: Cualquier comentario crítico sobre *Fullmetal Alchemist* se apoya en el enorme y vibrante body-canvas de un trabajo con múltiples medios, con ramificaciones casi infinitas, el arquetipo de la cultura juvenil «mainstream». El hecho es que en el corazón de las historias está el hilo: el gran Sendero que cada persona debe seguir, desde el nacimiento hasta la muerte, luego desde la muerte hasta la salvación; en el «viaje inesperado» no hay retorno, el viaje ejercido dentro de su propia psique al menos tanto como cruzar los mundos -o los tiempos- en la gran agitación de la fantasía. Es el viaje iniciático de dos hermanos, Edward y Alphonse Elric, quien parece ser el más rico en interpretaciones: después de haber intentado devolverle la vida a su madre mediante una operación alquímica fallida, pierden su integridad corporal ... pero no mueren; se van, viajan, hacen de su memoria un momento secreto, una revuelta. Su búsqueda se parece al fondo de la nuestra, es ejemplar: un día u otro, debemos desmontar y aceptar la ley de los demás, antes de que los observadores firmen, la noche termine, y que el sentido fluya.

Palabras clave: alquimia; resurrección; hermandad; distopía; fantasía

PAYSAGE DE FANTASY... : LA REDEMPTION ET L'ERRANCE DANS *FULLMETAL ALCHEMIST*

Résumé: Tout propos critique tenu sur *Fullmetal Alchemist* s'adosse à l'énorme corps-toile vibrant d'une œuvre aux multiples supports, aux ramifications quasi-infinies, archétype de la culture jeune « mainstream ». Il n'en demeure pas moins qu'au cœur des récits serpente le fil rouge – le grand Chemin que chaque être doit suivre, de sa naissance à sa disparition, puis de sa disparition à son salut ; au « voyage inattendu » il n'est en effet pas de retour, le cheminement s'exerçant à l'intérieur de sa propre psyché au moins autant qu'en traversant les mondes – ou les temps – dans le grand chamboulement de la *fantasy*. C'est le voyage initiatique de deux frères, Edward et Alphonse Elric, qui semble le plus riche en interprétations : ayant essayé de ramener leur mère à la vie par une opération alchimique ratée, ils perdent leur intégrité corporelle... mais ne meurent pas ; ils partent, ils voyagent, ils font de leur mémoire un temps secret, une révolte. Leur quête ressemble au fond à la nôtre, elle est exemplaire : un jour ou l'autre, il faut mettre pied à terre et accepter la loi des autres, avant que les guetteurs ne fassent signe, que la nuit s'achève, et que le sens afflue.

Mots-clés : alchimie ; résurrection ; fraternité ; dystopie ; fantasy

FANTASY LANDSCAPE...: REDEMPTION AND WANDERING IN *FULLMETAL ALCHEMIST*

Abstract: Any critical commentary on *Fullmetal Alchemist* leans against the enormous vibrating body-canvas of a work with multiple media, with almost infinite ramifications, the archetype of the “mainstream” youth culture. The fact remains that at the heart of the stories snakes the thread - the great Path that each person must follow, from birth to death, then from death to salvation; in the “unexpected journey” it is indeed no return, the journey being exerted within its own psyche at least as much as crossing the worlds - or times - in the great upheaval of fantasy. It is the initiatory journey of two brothers, Edward and Alphonse Elric, who seems the richest in interpretations: after having

tried to bring back their mother to life by a failed alchemical operation, they lose their bodily integrity ... but do not die ; they leave, they travel, they make their memory a secret time, a revolt. Their quest resembles the bottom of ours, it is exemplary: one day or the other, we must dismount and accept the law of others, before the watchers do not sign, the night is over, and that the meaning flows.

Keywords: alchemy; resurrection; brotherhood; dystopia; fantasy

Sortons-en une télé portable Sampo des années 1980, une kéracolor sphérique des années 1970 ou même une massive Emerson des années 1950. Tenez, si vous voulez bien m'aider à la brancher, je vous laisse appuyer sur le bouton. (Deroide, 2017, p. 11)

Comme lorsqu'il est question de *Final Fantasy*¹, tout propos critique tenu sur *Fullmetal Alchemist* (鋼の錬金術師, *Hagane no Renkinjutsushi*, litt. « alchimiste d'acier »²), s'adosse à l'énorme corps-toile vibrant d'une œuvre aux multiples supports, aux ramifications quasi-infinies, archétype peut-être de la culture jeune « mainstream », pour reprendre la formule popularisée par Frédéric Martel.

Il n'en demeure pas moins qu'au cœur des récits serpente le fil rouge – le grand Chemin que chaque être doit suivre, de sa naissance à sa disparition, puis de sa disparition à son salut ; longue, longue route que l'on croit toujours pouvoir interrompre et reparcourir en sens inverse, sans se rendre compte que de toute façon celui qui rentrera... ne sera plus la même personne ; au « voyage inattendu » il n'est en effet pas de retour, le cheminement s'exerçant à l'intérieur de sa propre psyché au moins autant qu'en traversant les mondes – ou les temps – dans le grand chamboulement de la *fantasy*. Il en va exactement de même pour *Fullmetal...*, qui croise et réarme la quête du père (fut-il « mauvais ») et le deuil impossible de la mère, avec la peinture sociale d'une communauté inquiétante, déchirée entre ses mages noirs et ses officiers neurasthéniques, ses petites filles à couettes et ses monstres dévoreurs (Gluttony!).

1. Au pays des merveilles d'Edward... : *Ubi sunt leones !*

Le cinéma filme la mort au travail, disait Jean Cocteau. Les films de Kiyoshi Kurosawa, eux, sont habités par les fantômes. On se souvient avec effroi des jeunes gens trop curieux de *Kaïro* (2001), transformés en spectres après s'être connectés à un site Internet, ou de la petite fille en robe verte de *Séance* (2000), hantant comme un remords l'ingénieur du son qui avait provoqué son décès. (Douhaire, 2017, p. 41)

1 On aura reconnu dans le titre de l'article l'écho de celui du livre de Tony Duvert, *Paysage de fantaisie*, 1973.

2 Série télévisée d'animation japonaise de 51 épisodes, créée d'après le manga éponyme de Hiromu Arakawa (2003-2004, sortie DVD en France en 2010).

Paysage de fantasy... : la rédemption et l'errance dans *Fullmetal Alchemist*

Les deux auteurs³ ont configuré l'étrange voyage des frères d'après leurs propres souvenirs, bien sûr profondément transformés et métamorphosés : mais on sent surtout l'influence de la mangaka Hiromu Arakawa, qui a été élevée dans une laiterie de Hokkaidō (île nord du Japon), et qui en profite pour construire le cadre rural de son manga, tout comme la présence du « petit frère » rappelle sa propre famille. Comme toutes les séries-monde et en plus du manga original, les épisodes se dispersent ensuite en une arborescence complexe d'adaptations et de spin-off : une nouvelle série, *Fullmetal Alchemist Brotherhood*, reprenant l'histoire depuis le début, a été diffusée du 5 avril 2009 au 4 juillet 2010. Puis un épisode spécial, *Fullmetal Alchemist Reflections Special*, a résumé l'histoire en 56 minutes. Il s'y ajoute deux films (*Conqueror of Shamballa* et *L'Étoile sacrée de Milos*⁴) ainsi que 4 minis OAV⁵ (*Chibi Party*, *Kids*, *Live Action* et *Alchemist VS Homonculus*).

C'est le voyage initiatique des deux frères, Edward et Alphonse Elric, qui semble le plus riche en interprétations : ayant essayé de ramener leur mère à la vie par une opération alchimique ratée, ils perdent leur intégrité corporelle ; Al, le cadet, disparaît physiquement, mais son âme a eu le temps de se réfugier dans une gigantesque armure médiévale, tandis que l'aîné, Ed, y laisse le bras droit et la jambe gauche ; on lui greffera deux « automails » - membres artificiels, qui font donc de lui un demi-cyborg – comme son illustre modèle Anakin Skywalker : « [...] l'hybridité peut être interprétée moins comme un résultat que comme un processus – dynamique d'hybridation plutôt qu'état d'hybridité – interrogeant les bases mêmes de l'expérience incarnée et de l'incorporation. Dans ce prolongement, la transplantation d'un nouvel élément générerait de nouvelles possibilités (d'action, de sensations, etc.) et aboutirait à une mutation, c'est-à-dire à une redéfinition croisée du statut de l'élément transplanté ainsi que de celui qui accueille ledit élément » (Guïoux, 2011, p. 276). Notons d'ailleurs que le « bras » d'Edward sert à sceller l'armure de son frère, autrement dit c'est par le sacrifice d'un membre qu'il parvient à sauver, provisoirement, l'identité du petit frère enfui dans les limbes ; coupable d'ubris (avoir voulu transgresser la frontière intangible entre vie et mort), le grand frère parvient quand même

3 En ce qui regarde le réalisateur de la série d'animation (*anime*), Seiji Mizushima, né en 1966 à Fuchū, dans la banlieue de Tōkyō, et a notamment réalisé *Shaman King* et *Mobile Suit Gundam 00*. Il a travaillé en tant que directeur assistant à la photographie puis a intégré le monde de l'animation.

4 Une nouvelle adaptation cinématographique est sortie à la fin de l'année 2017 : *Fullmetal Alchemist*, 2h 15mn ; première sortie au Japon, le 1^{er} décembre 2017. Réalisation par Fumihiko Sori, scénario de Fumihiko Sori et Hiromu Arakawa, distribution par Warner Bros.

5 Les termes « *original animation video* » (OAV, traduction littérale : « vidéo d'animation originale », désignant un film ou une série qui a été produit pour être diffusé directement en vidéo, VHS, Laserdisc, DVD, Blu-ray Disc, VOD...) restent utilisés en Europe et aux États-Unis, mais moins au Japon, et ce depuis 2009, à quelques exceptions près.

à une homéostasie : à la vénusté du corps enfantin d'Al, vient se substituer l'étrange exosquelette de métal, rappelant peut-être un état antérieur du Japon, l'époque des shoguns : nostalgie, ou pis-aller ?

Tous deux partent alors en quête de la « pierre philosophale », comme le jeune Harry Potter en 1997... et cette quête les entraînera de l'autre côté d'Amestris, étrange pays aussi contrasté que le monde du *Trône de fer*⁶, mais beaucoup plus complexe; les combats incessants qu'ils doivent mener contre le fascisme rampant du commandant suprême, King Bradley, et de ses nombreux officiers tentés par la dictature, les éloignent toujours davantage de l'innocence originelle, configurée en Resembool, la ville natale.

On peut dire que cette ville correspond aux tournants majeurs dans la vie des deux frères ; c'est là que tout commence, nous l'indiquions, avec la disparition de leur mère, et leur tentative désespérée de l'arracher à la mort (on ne peut que songer à Dawn, l'ado rebelle de Sunnydale, voulant ressusciter sa mère dans *Buffy chasseuse de vampires* pour y renoncer in extremis). C'est là encore qu'Ed se persuade qu'il pourra récupérer le corps de son frère... un jour. Paradis perdu aux couleurs de bonbon, cette province, aussi incongrue que peut l'être Essos devant la Muraille de Glace chez GRR Martin⁷, demeurera la base arrière des espoirs et des désirs des jeunes gens ; le corps de la mère ne pourra être réparé, mais sa « *cosa mentale* », rayonnera pour toujours, doux Athanor céleste où se réchauffent ses fils orphelins.

C'est ainsi que le jeune « alchimiste de métal », devenu alchimiste d'état, cherche d'abord à retrouver son père, disparu après leur naissance ; ensuite à découvrir le talisman qui leur permettra, à son frère et à lui, d'avoir de nouveau un corps « humain »... Blond comme les blés, petit mais fougueux, Edward semble vivre dans un monde « *steampunk* » datant de 1910, où les jeunes soldats sont vêtus comme des officiers austro-hongrois (dolmans bleus sombre, brandebourgs dorés, bottes élégantes...) ; lui-même chemine côte à côte avec la monstrueuse armure de son frère, d'où sort une

⁶ *Le Trône de fer (A Song of Ice and Fire)* est une série de romans de fantasy de George R. R. Martin, dont l'écriture et la parution sont en cours. Martin a commencé à l'écrire en 1991 : prévue à l'origine comme une trilogie, la série compte désormais cinq volumes publiés et deux autres sont attendus (les tomes ont ensuite été redécoupés dans la traduction française). L'histoire se déroule dans un monde imaginaire de type féodal, où la magie et des créatures légendaires (telles que les dragons) ont existé mais sont censées avoir disparu. Trois intrigues principales s'y entremêlent : dans le royaume des Sept Couronnes, plusieurs maisons nobles rivalisent pour l'obtention du trône ; dans les contrées glacées situées au nord du royaume, une race de créatures supposée appartenir aux légendes se réveille ; et sur le continent oriental, la dernière héritière des Targaryen (la dynastie royale des Sept Couronnes renversée quinze ans auparavant), cherche à reconquérir le trône.

⁷ Il s'agit toujours des *loci* appartenant au monde du *Trône de fer*.

Paysage de fantasy... : la rédemption et l'errance dans *Fullmetal Alchemist*

toute petite voix légèrement lointaine....

Leur quête les emmènera de l'autre côté du monde « magique », vers le monde « scientifique », où réside Van Hohenheim⁸, leur père ; lors de cette errance, ponctuée de massacres et d'affrontements dantesques, ils croisent diverses créatures tout aussi composites qu'eux-mêmes, chimères et surtout « homonculus », résidus de transformations ratées ; les corps « naturels » (humains ou animaux) sont donc fort rares, et le contraste entre les visages séraphiques des héros et leurs membres artificiels et métalliques est saisissant. Prêtres trompeurs, statues animées par magie noire, spectres inquiétants forment le quotidien des deux orphelins, aidés il est vrai par de charmantes et innocentes jeunes filles... aux redoutables talents d'ingénierie cybernétique ; de la même façon, l'armée est tout à fait mixte, accueillant dans ses rangs chamarrés aussi bien des Roy Mustang que des Riza Hawkeye, des Maes Hughes, Alex Louis Armstrong, Olivier Mira Armstrong, Jean Havoc, Heymans Breda, Maria Ross, Denny Brosh, Commandant Miles, Capitaine Buccaneer, Lieutenant général Grumman, Lieutenant général Raven... ; ce grand métissage des origines ou des ethnies se retrouve à peu près à l'identique dans toutes les dystopies adolescentes, où l'orient et l'occident, soudainement rapprochés, s'actualisent dans des identités bi-culturelles, des chevelures et des yeux aryens, enfin un improbable surgissement parallèle de géographies et de strates temporelles dont rien, dans les *realia*, ne justifierait la coprésence.

Le monde de la mère, bucolique, fleuri, heureux, s'oppose ainsi à celui du père, pauvre en magie mais soumis à la science : il porte d'ailleurs le nom de « Paracelse », à qui l'âme emprunte ses homonculus, et divers signes cabalistiques. Une montre à gousset, de l'énergie mystique et le sens aigu de l'échange : les vertus du jeune alchimiste le transportent de l'enfance à l'adolescence, et de l'hybridité corporelle vers la rédemption ; comme l'expriment Evelyne Lasserre et Jérôme Goffette : « Le pèlerinage mémoriel peut commencer. Sous ce souhait spirituel pressant, la machine s'anime de nouveau – renvoyant ici aux références culturelles du shintoïsme où animé et inanimé sont en lien [...]. » (Lasserre et Goffette, 2011, p. 254)

8 A la fin de l'histoire, Van Hohenheim (du nom de Paracelse : Philippus Theophrastus Aureolus Bombastus Von Hohenheim dit Paracelse, 1493-1541), dit « le lumineux » ou « le sage de l'Ouest », se retrouve de l'autre côté de la « porte de la vérité » avec son fils aîné ; mais ce nouveau monde n'est autre que le nôtre au XX^e siècle, durant l'entre-deux-guerres. Quelques années plus tard, à Munich, il collabore avec les membres de la société de Thulé pour trouver un moyen de renvoyer Edward dans le monde magique de l'alchimie ; il est également le concepteur de ses organes mécaniques, remplaçant les « auto-mails » de la jeune ingénieure Winry et de sa grand-mère.

2. L'absente et le trop-plein : *mortui non te laudabunt*

Pour obtenir une chose, il en faut une autre d'une même valeur. C'est la loi de l'échange équivalent.

Les leitmotive qui rythment le voyage (« Toute création demande sacrifice », « Ces membres bioniques ne valent rien ! », « Lève-toi et marche ; tes jambes sont fortes » et « Là-haut, c'est l'Ether ») nouent fortement la thématique du rêve à celle de l'errance, puisque l'on ne sait pas très bien si les événements relatés le sont avec un coefficient acceptable de « réalité », ou si l'on flotte dans la semi-conscience des enfants mutilés : « Maladie, infirmité, altérité se confondent dans un rejet de l'autre, dont le corps – différent, étranger – est perçu comme épiphanie de noirceur, de mal absolu – ou comme phénomène, n'appartenant pas tout à fait au genre humain. » (Bousquet, 2011, p. 181)

C'est cet indécidable, ce lent trajet vers la maison de Paracelse qui se pare du soudain fracas onirique pour mieux ensuite redevenir vaporeux, un peu grimaçant mais avec gentillesse, ou parfois « kawaiï » avec son cortège de chiens débonnaires et de petites filles aux yeux immenses ; certains plans de décors au luxe suranné, saturés de nostalgie wilhelminienne, feraient presque penser au *Guépard* de Visconti (presque!), puis sans solution de continuité l'on replonge dans le monde irisé et pastel de Candy⁹... ajoutons à cela que trois esthétiques et donc trois praxis s'empilent dans cette œuvre : les codes graphiques du manga, la dynamisation des figures et des décors par le passage à l'animation, enfin les effets spéciaux et les maquillages des acteurs « réels » (en live motion) du film annoncé pour le 1er décembre 2017 ; les conventions du « grand voyage adolescent » s'adultèrent au fur et à mesure, et la thématique générale des « métamorphoses » d'Edward contamine non seulement les protagonistes, mais les modalités d'exécution elles-mêmes ; comme le note Hélène Vial, bien des aspects se retrouveront d'ailleurs dans un autre voyage enfantin, celui de Chihiro :

Chihiro elle-même sera métamorphosée, mais intérieurement, par son passage dans l'établissement de bains, vertigineuse variante du labyrinthe de Crète : « le monde d'avant, tu ne le retrouveras jamais », lui dit Yubaba, et le film raconte une traversée du miroir, un voyage dans le palais des songes, au pays des morts et dans les profondeurs de la mémoire à l'issue duquel la petite fille sera définitivement changée. Cette transformation est clairement présentée comme un passage de la mort à la vie [...] (Vial, 2014, p. 519)

⁹ Ce manga créé par Yumiko Igarashi et Kyoko Mizuki a pour héroïne *Candice White Ardley* (キャンディス・ホワイト・アードレー). Il est prépublié entre 1975 et 1979 et compte un total de neuf volumes. Il est adapté par Toei Animation en série télévisée d'animation diffusée entre 1976 et 1979 et comprenant 115 épisodes de 26 minutes. En France, *Candy* est surtout connu grâce à la série d'animation, diffusée à la télévision à partir du 18 septembre 1978 sur Antenne 2 dans l'émission *Récré A2*. Depuis, la série a été rediffusée sur de nombreuses chaînes. Sous une forme papier, l'histoire a été partiellement déclinée par le magazine *Télé Guide* dès 1977 en bande dessinée avant que le manga original ne soit finalement publié en mars 1993 par les Presses de la Cité.

Paysage de fantasy... : la rédemption et l'errance dans *Fullmetal Alchemist*

Le cadre, véritable chronotope bakhtinien, est déjà porteur d'une ambiguïté constitutive, entre ancrage historique relativement cohérent (la tombe de Trisha Elric porte bien mention de 1904) et adossement ésotérique infiniment complexe.

L'histoire de *Fullmetal Alchemist* se déroule en effet, rappelons-le, en Amestris – pays qui compte environ 50 millions d'habitants. Créée au début des années 1550, cette nation est au service de « Père », le chef des homonculus, sorte d'entité négative toujours prompte à susciter dévastations, massacres et anéantissements... Au début, le pays était tout petit, mais il s'est agrandi par de nombreuses guerres, ce que facilite le régime de dictature militaire, dirigée par King Bradley. Amestris est divisé en cinq régions : le Centre (où se trouve la capitale, Central City), l'Est (pour Lior et Resembool), le Sud (où se trouvent Dublith et Rush Valley), l'Ouest (West City) et le Nord (où est située la Forteresse de Briggs). Toujours comme dans *Le trône de Fer*, le climat est tempéré au centre, intensément froid toute l'année au Nord, et très chaud au sud : les enfants passent donc sans transition d'un jardin multicolore et fleuri à d'immenses steppes blanches, le tout dans le trafic incessant d'énormes trains à vapeur, qui transbordent des troupes d'un bout à l'autre du pays, et qui évoquent d'ailleurs, par les panaches de vapeur et les rugissements des locomotives, les épiques aventures de *Wild Wild West*, la populaire série steampunk¹⁰.

C'est parce qu'il est entré dans « l'armée » qu'Ed a pu, dès douze ans, parcourir le monde... en ayant obtenu son diplôme d'alchimiste ; qui dit alchimiste dit : transmutation, aussi les épisodes d'errance sont-ils riches en métamorphoses de tous ordres, destructrices parfois de villes entières, dont l'architecture hésite toujours entre continuum médiévo-renaissant et cités orientales interdites. Les ennemis mortels des frères Elric, les homonculus (Lust, Envy, Gluttony, King Bradley, Pride, Greed, Greed Ling Yao, Sloth, et Père), les pourchassent d'un bout à l'autre du pays, en parfaits et haïssables opposants ; on songe plus d'une fois d'ailleurs à l'odyssée des frères Winchester, qui dans *Supernatural*¹¹ fuièrent les démons dans une *medianoche* américaine typiquement horrifique, croisant tout ce que l'inventivité noire a pu imaginer comme monstres ; ici, il en va de même : aux guerres plus

10 On pourrait objecter qu'ici, le cyberpunk constelle au moins autant que le *steampunk* : « Le cyberpunk américain a joué un rôle important dans la littérature de science-fiction : il a permis de la dépoussiérer des thèmes rebattus du *space opera*, d'explorer certains aspects des nouvelles technologies, de tracer la limite entre comportements déviants et acceptables, de rendre encore plus poreuse la frontière entre l'homme et la machine, de dépasser les approches dualistes réel-virtuel. Un rappel historique de ce mouvement littéraire américain n'est pas inutile. » (Marcinkowski, 2014, p. 35).

11 Série télévisée fantastique américaine créée par Eric Kripke (2005-en production).

ou moins inspirées des conflits ayant déchiré l'Europe des Habsbourg finissants, se superposent les affrontement mystiques des forces magiques ; principes dynamiques et pneumatiques d'une fuite sans fin, les dons et contre-dons surnaturels emportent la fratrie vers La Porte de Vérité ; de son côté leur père entame le trajet inversé, pour venir mourir, littéralement vitrifié par l'âge, sur la tombe de sa bien-aimée Trisha. Voyage des fils et voyage du père nervurent l'étrange Amestris de leurs lignes brisées, de leurs rêves avortés : « Au-delà des contraintes scénaristiques et avec la volonté de capter l'attention du jeune public, le brouillage de l'héritage mythologique paraît interroger volontairement une mémoire culturelle. » (De la Haye, 2014, p. 145)

Ajoutons encore que les récits diffèrent sensiblement selon les versions crossmédiatiques du manga : il faut par exemple voir dans le lieu chamanique majeur qu'est la Porte de Vérité soit un portail temporel capable de re-projeter dans le monde « réel », soit un vortex tellement puissant qu'on peut s'y passer du cercle de transmutation ; mais chaque passage se « paie » de toute façon, exactement comme dans les nombreux intertextes : on pensera à *Buffy contre les vampires*, saison V; *Star Wars* (Dark Vador); *Peter Pan* (capitaine Crochet); *Harry Potter* (les horcruxes); *Angel Sanctuary*, de Kaori Yuki; ou de Christian Godin, *Le triomphe de la volonté*, 2007.

3. *Renovatio Mundi* : la traversée des apparences...

En écho à de vieilles superstitions, le cinéma traite les petits fantômes sous forme de contagion. De la cassette maudite de Ring aux infiltrations d'eau de Dark Water, les japonais sont ainsi passés maîtres dans la représentation des méfaits d'« enfants virus », qui propagent l'horreur par vengeance ou besoin d'amour mal placé. (Mury, 2016, p. 3493)

Comme nous l'avons souligné, l'onomastique propre aux mangas crée d'étranges rapprochements, entre patronymes anglo-saxons (européens au sens large) et plus rarement japonais¹², sauf la famille Xing : Ling Yao, Lan Fan, Fu, May Chang) ; quasi systématiquement les noms et les traits les plus « nippons » sont prêtés aux « méchants » : les yeux par exemple sont souvent réduits à de simples fentes, sans regard réel ; au contraire, les grands yeux expressifs et souvent bleus (ainsi que les cheveux dorés, apanage de l'ambigu Van Hohenheim) révèlent un personnage important, qu'il faudra remarquer ou revoir ; mais les amis Winry Rockbell, sa grand-mère Pinako Rockbell, Izumi Curtis et Sig Curtis,

12 Par exemple : Tim Marcoh, Sheska, Docteur Nocks, Solf J Kimblee, Scar, Yoki, Barry le boucher, Numéro 48 ...

Paysage de fantasy... : la rédemption et l'errance dans *Fullmetal Alchemist*

ou Gracia Hughes et Elicia Hughes se partagent à peu près tous les styles, toute les fonctions, tous les destins !

Paysan, chasseur et chevalier deviennent, comme dans les utopies d'Ernst Jünger, les figures positives les plus récurrentes du périple ; l'autre aspect du voyage, la face sombre et grimaçante - celle de la technocratie dictatoriale, Ed la possède aussi lovée en lui comme un démon, une tentation faustienne lancinante qui fait de lui un apprenti destructeur en sommeil (le héros de Goethe a en effet provoqué la destruction la petite maison de Philémon et Baucis)¹³. Bien sûr, l'adolescent accorde plus de crédits à la connaissance initiatique des Rose-Croix et des alchimistes parce que le savoir n'est pas coupé d'un *background* religieux ou mystique, en tout cas moral, qui nourrit toute quête et ne renie pas l'âme ; mais le processus de connaissance systématique que King Bradley a fait sien et qui lui permet de se poser en nouveau démiurge, est d'une invincible séduction, agissant comme un véritable aimant sur les esprits curieux et ambitieux. La décadence, quoi que l'on veuille entendre sous ce mot, est inscrite dans les arcanes du Voyage ; elle prend tous les visages de la puissance et de l'usure ; elle est à la fois le trop-plein de pouvoir et l'éloignement de l'origine. Ainsi les enfants revivent-ils en une seule existence l'histoire de l'humanité, qui quitte le jardin des origines (Resembool) pour se connaître mortelle et impure.

Mais un jour, au bout du voyage, Edward se rendra (enfin) compte de l'amour que lui porte Winry... et de leurs deux blondeurs nordiques naitront deux bambins. Dans l'œuvre parcourue, l'horizon d'attente peut donc être à la fois conforté et distanc(i)é, créant chez le lecteur un écart de nature à entraîner un « changement d'horizon » : le bonheur au sein des ruines est une figure du « comble », car il détraque notre confort convictionnel ; il fait se rencontrer sur le mode agonique deux univers mentaux perçus a priori comme irréconciliables.

Pourtant, la chute de l'empire austro-hongrois (1919, traité de Saint-Germain) permet un infini champ de métaphores et de variations : nos *corpora* rejoignent donc cet imaginaire de la décadence européenne mondialisée, vécu comme la fête ultime, jetant ses derniers feux, alors que les « jeunes barbares » (comme à la fin de l'empire romain, modèle absolu de toutes les chutes chatoyantes)

¹³ Les deux vieillards refusent d'échanger leur pauvre chaumière contre l'opulente ferme que leur offre Faust ; ils brûleront dans l'incendie que déclenche Méphistophélès. Une fois de plus les faits ont dépassé les intentions. Peut-être Méphistos ne fait-il qu'incarner le débordement maléfique (malfaisant ou plus simplement malheureux) de l'action sur les intentions qui la motivent. Le mal n'est peut-être rien d'autre que la part d'immaîtrisé qui tourne mal (précisément) alors que d'autres hasards sont célébrés comme divins parce qu'ils nous réjouissent.

Isabelle RACHEL CASTA

approchent des frontières, alléchés par l'odeur de décomposition qui flotte sur ces régimes en bout de course : les guerres d'Ishbal, les affrontements permanents avec le pays de Drachma¹⁴ écrivent une fresque terrible, à laquelle s'adosse tant bien que mal le voyage des enfants.

Que la pierre philosopale soit trouvable ou non n'a au fond que peu d'importance, car, comme le souligne Annette Simonis :

Souvent le héros poursuit un itinéraire long et pénible, qui parfois le fait passer à travers toute la planète jusqu'au bout du monde. Comme son prédécesseur mythologique, le voyageur fantastique traverse les frontières entre le connu et l'inconnu, entre le monde familial et l'altérité, entre la vie et la mort. Il s'agit donc d'un voyage véritablement mythique. En cours de route, le héros fait des rencontres nombreuses et variées, parfois paisibles ou bien dangereuses. Il y a souvent des moments de crise et des épreuves difficiles. La transgression des limites et des frontières est accompagnée – dans la plupart des cas – par des précautions compliquées ou des rites élaborés. (Simonis, 2014, p. 241)

Conclusion

Le voile ne se déchire pas, mais à la fin de *Fullmetal Alchemist* s'insinue une « obscure clarté » qui rend moins pesantes les forces de la nuit : après les combats, les frères Elric nous permettent d'envisager la réconciliation ; la décadence ponctuelle n'est pas synonyme de mort. En effet les personnages, dans leur grande majorité, ne meurent pratiquement pas ; ils partent, ils voyagent, ils font de leur mémoire un temps secret, une révolte.

Leur quête ressemble au fond à la nôtre, elle est exemplaire : un jour ou l'autre, il faut mettre pied à terre et accepter la loi des autres, avant que les guetteurs ne fassent signe, que la nuit s'achève, que le sens afflue : « Une quête, encore une fois : il s'agit décidément d'une constante dans le corpus qui nous occupe. [...] ; bon nombre de fictions post-apocalyptiques pourraient reprendre le titre du roman de Tétreau, *Les Nomades*. » (Bergeron, 2014, p. 167)

Références bibliographiques

Bergeron, P. (2014). Terres ravagées. Fictions post-apocalyptiques en France et au Québec, de Niourk à Temps mort, *Les Dieux cachés de la science-fiction française et francophone (1950-2010)*. *Eidolon* n° 111, 159-169.

Bousquet, C. (2011). Maux et difformités : ces étranges reflets de l'âme, *L'imaginaire médical dans le*

¹⁴ Beaucoup voient dans Drachma une forme onirique de l'URSS, alors qu'Amestris présente des traits propres à l'Allemagne nazie.

Paysage de fantasy... : la rédemption et l'errance dans *Fullmetal Alchemist*

fantastique et la science-fiction (pp. 175-186). Paris : collection Essais, Bragelonne.

- De la Haye, H. (2014). Ulysse dans l'espace, recomposition des mythes grecs dans Ulysse 31 », *L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain, Fantasy, science-fiction, fantastique* (pp. 135-146). Paris : Classiques Garnier.
- Deroide, I. (2017). *Dominer le monde, les séries historiques anglo-saxonnes*. Paris : Vendémiaire.
- Douhaire, S. (2017). Larges spectres », *Télérama*, 8 mars 2017, 3504, 41.
- Guioux, A. (2011). Esthétiques syborgiques, *L'imaginaire médical dans le fantastique et la science-fiction* (pp. 271-286). Paris : collection Essais, Bragelonne.
- Lasserre, E. et Goffette, J. (2011). Mécanique du vieillissement : *Roujin 'Z* de Katsuhiro Otomo», *L'imaginaire médical dans le fantastique et la science-fiction* (pp. 251-270). Paris : collection Essais, Bragelonne.
- Marcinkowski, A. (2014). Le *cyberpunk* français à l'épreuve de l'histoire, *Les Dieux cachés de la science-fiction française et francophone (1950-2010)*. *Eidolon* n° 111, 35-60.
- Mury, C. (2016). Maudits gamins , *Télérama*, 21 décembre 2016, 3493-3494, 44.
- Simonis, A. (2014). Voyages mythiques et passages aux enfers dans la littérature fantastique contemporaine – *Le Seigneur des Anneaux* et *À la croisée des mondes*, *L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain, Fantasy, science-fiction, fantastique* (pp. 241-252). Paris : Classiques Garnier.
- Vial, H. (2014). Hypothèses sur la présence de l'antiquité grecque et romaine chez Hayao Miyazaki, *L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain, Fantasy, science-fiction, fantastique* (pp. 509-523). Paris : Classiques Garnier.