

L'Olympe à la lumière du Soleil Levant. Pour une analyse mythocritique de deux mangas contemporains à succès de dark fantasy : Berserk et L'Attaque des Titans

Auteur : Gauthy, Jill

Promoteur(s) : Dozo, Björn-Olav

Faculté : Faculté de Philosophie et Lettres

Diplôme : Master en communication, à finalité spécialisée en édition et métiers du livre

Année académique : 2021-2022

URI/URL : <http://hdl.handle.net/2268.2/15341>

Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.



L'Olympe à la lumière du Soleil Levant.

**Pour une analyse mythocritique de deux mangas
contemporains à succès de *dark fantasy* : *Berserk* et
*L'Attaque des Titans***

Mémoire présenté par Jill GAUTHY
en vue de l'obtention du diplôme de
Master en communication, à finalité
spécialisée en édition et métiers du
livre.

Sous la direction de Björn-Olav DOZO

Année académique 2021-2022

Remerciements

Par ces quelques lignes, je souhaite remercier toutes les personnes ayant contribué de près ou de loin à la concrétisation de ce mémoire.

En premier lieu, mon promoteur, Monsieur Björn-Olav Dozo qui, pour reprendre ses mots, bien que ce sujet soit « exotique » même pour lui, a su me prodiguer de judicieux conseils et trouver les mots pour que je puisse clôturer mon parcours universitaire sans aucun regret.

Je tiens également à témoigner toute ma reconnaissance aux différents professeurs dont la route a croisé la mienne au cours de mes pérégrinations au sein de la Faculté de Philosophie et Lettres. Vous avez su nourrir ma soif de curiosité et me permettre de développer mon regard sur le monde qui m'entoure. Un remerciement tout particulier à Monsieur Tanguy Habrand et Monsieur Frédéric Paques, mes lecteurs, pour l'intérêt porté à ce mémoire.

Merci n'est pas un mot assez puissant pour les personnes qui suivent : Manu, pour ta douceur et ton soutien sans faille, Mara, pour avoir réussi à me supporter lors des derniers jours de rédaction, avoir permis à mon corps d'assouvir ses besoins primaires, tel que manger et dormir, et ce projet qui me permet de croire en l'avenir, Damien, pour avoir toujours répondu présent lors de mes questionnements existentiels et tes relectures nocturnes quand le doute me prenait, Elise (et ta maman bien sûr) pour avoir mener avec courage la tâche ardue de la relecture et de la correction de ce travail (j'espère que ta maman retrouvera le sommeil et que *L'Attaque des Titans* ne sera bientôt qu'un lointain cauchemar).

À ma famille, peu importe d'où elle me regarde, merci d'avoir cru en moi, chacun à votre façon.

Et pour finir, je voudrais remercier l'enfant que j'étais, qui, dès les bancs de l'école primaire et sans que je ne me rappelle pourquoi, s'est pris d'amour pour les fictions en tous genres et la mythologie. Ce travail est pour toi.

Sommaire

Table des matières

Introduction	5
Partie 1 : Cadre théorique	8
1. Problématisation et questionnements	8
2. Prolégomènes : comment l'héritage classique est-il parvenu au Japon ?	11
2.1. Phase 1 (XVI ^e siècle - milieu de l'ère Meiji (1868-1912)).....	11
2.2. Phase 2 (1880 - début de la Seconde Guerre mondiale)	18
2.3. Phase 3 (après 1945).....	24
2.4. Les classiques occidentaux dans les médias de masse : le cas des mangas et des animes.....	27
2.5. Réflexions	36
3. Instruments d'analyse	37
3.1. Hypertextualité et transfictionnalité	38
3.2. Mythocritique	41
Partie 2 : Analyse par thème.....	46
4. Présentation du corpus	46
4.1. Berserk de Miura Kentarô.....	46
4.2 L'Attaque des Titans de Isayama Hajime.....	47
5. Choix du corpus	48
5.1. Mythe et création, un réservoir à fictions	49
5.2. La dark fantasy ou un merveilleux lovecraftien.....	52
5.3. Similarité entre les deux œuvres : Berserk et L'Attaque des Titans	60
6. Analyse par thématiques	62

6.1. Avant-propos.....	62
6.2. La cosmologie	64
6.3. Les personnages	67
6.4. Le bestiaire	74
6.5. L'ascension.....	78
6.6. La chute	84
6.7. La structure initiatique dans L'Attaque des Titans.....	88
7. Bilan	93
7.1. Hypertextualité et transfictionnalité	93
7.2. Mythocritique	94
Conclusion	97
Annexe.....	99
Bibliographie.....	139
Bibliographie primaire	139
Bibliographie secondaire.....	139
Ouvrages classés par thématique	139
Articles scientifiques.....	142
Mémoires.....	143
Sitographie	144

Introduction

« Les mythes sont du compost.

Ils commencent comme des religions, les plus profondes croyances ou comme des récits qui s'agglutinent aux religions lorsque celles-ci se développent.

[...] *Puis, quand les religions tombent en désuétude ou qu'on cesse de voir dans les récits la vérité littérale, ils deviennent des mythes. Et les mythes se décomposent en donnant de l'humus et deviennent un terreau fertile pour d'autres histoires et des récits qui s'épanouissent comme des fleurs sauvages.*

[...] *De nouvelles poussent croissent sur le compost : des fleurs colorées, vivantes. ¹»*

Neil Gaiman

Les mythes antiques ne sont pas morts. Pierre Brunel citait lui-même la célèbre phrase de Gabriel Garcia Marquez : « Il y a dix mille ans de littérature derrière chaque conte que l'on écrit » en rajoutant que cela ne concernait pas uniquement le conte, mais toute la production de textes littéraires². Nous pouvons même étendre cette réflexion. Toute production fictionnelle, qu'elle soit littéraire, cinématographique, vidéoludique³ ou autre, est empreinte de ces millénaires de tradition. Une première constatation qui initie la réflexion menant à ce mémoire est la résurgence de différentes mythologies au sein de la pop culture. Nous en trouvons des témoignages dans les *comics* américains et leur adaptation au cinéma comme *Wonder Woman*, dans des jeux vidéo à succès et/ou indépendants comme *God of War* et *Hades*, dans la littérature comme en témoigne le renouveau de l'intérêt porté, grâce à la plateforme Tiktok, aux œuvres *Chant d'Achille* et *Circé* de Madeline Miller⁴. Ceci témoigne de la consommation, parfois inconsciente, de mythes anciens par les nouvelles générations et même de leur intérêt pour ces derniers.

¹ GAIMAN (Neil), « Quelques réflexions sur les mythes (avec plusieurs digressions sur le jardinage, les bandes dessinées et les contes de fées) », dans *Vu des pop cultures. Essais, discours et textes choisis*, Vauvert, Au diable Vauvert, 2022, pp. 82-83.

² BRUNEL (Pierre), *Mythocritique. Théorie et parcours*, Grenoble, Ellug, 2016, p. 65.

³ Notons que nous puissions justifier que ces différents médiums ont été des productions textuels à au moins une étape de leur réalisation.

⁴ HARRIS (Elizabeth A.), *How TikTok Became a Best-Seller Machine*, dans *New York Times* [en ligne], publié le 1 juillet 2022.

URL : <https://www.nytimes.com/2022/07/01/books/tiktok-books-booktok.html> (consulté le 13-08-22)

Lorsque nous nous interrogeons spécifiquement sur les mythes issus de la culture grecque classique, nous constatons leur survivance dans les productions américaines et européennes. Ce qui, dans une vision eurocentrée, nous paraît « normal » tant nous prenons cet héritage pour acquis. Ce qui peut étonner, c'est que ces mythes et leur utilisation ne sont pas l'apanage des seules productions occidentales. En effet, comme cela sera développé en aval, les mangas ont toujours entretenu une relation avec ces récits, les réutilisant, les combinant.

Cette réflexion est issue, d'une part, d'un intérêt personnel double : la pop culture japonaise et la mythologie grecque et, d'autre part, de notre parcours universitaire. À la fois diplômé.e d'un bachelier en langues et lettres françaises et romanes, d'un premier master en langue et civilisation japonaise et finissant un deuxième master en communication, à finalité édition et métiers du livre, cette interrogation est une tentative de synthèse des différentes approches étudiées.

Dans le cadre de la réalisation de ce travail, nous choisissons de nous centrer spécifiquement sur la narration et la construction de l'univers de deux œuvres contemporaines : *Berserk* et *L'Attaque des Titans*. Le manga étant également un médium visuel, nous utiliserons des références aux images quand cela sera pertinent lors des analyses. Toutefois, nous ne possédons pas le bagage théorique nécessaire pour réaliser une analyse centrée sur cet aspect. C'est pourquoi notre question de recherche s'articulera autour de la migration d'éléments mythiques au sein du corpus et leur usage.

Afin de pouvoir mener à bien cet objectif, nous devons établir une méthodologie qui permet de cerner clairement les enjeux et le cadre dans lequel s'inscrit cette démarche. Tout d'abord, nous étudierons comment la culture classique est arrivée au Japon, l'évolution de sa réception et l'impact qu'elle a eu sur la production des mangas et *anime* afin d'avoir une base contextuelle dans laquelle évoluer. Cela nous permettra de répondre à la question suivante : l'héritage classique est-il consubstantiel de la culture nipponne ou est-ce un élément importé plus tardivement ?

Ensuite, nous établirons notre méthodologie pour réaliser l'analyse de notre corpus. D'une part, nous nous appuierons sur la narratologie et, plus spécifiquement, sur la théorie de l'hypertextualité de Gérard Genette combinée à celle de la transfictionnalité de Richard de Saint-Gelais. À cela, nous utiliserons également des notions de mythocritique, théorisée par Pierre Brunel. Grâce à ces différents instruments d'analyse, nous tenterons de mettre en lumière les procédés narratifs et fictionnels par lesquels les thèmes et figures mythiques sont présents dans notre corpus. L'enjeu de notre travail n'est pas d'interroger les différentes catégorisations qu'ils proposent, mais bien de s'en servir comme d'outil pour pouvoir aborder ce cas particulier de migration, à la fois à travers les âges et à travers l'espace.

Enfin, dans la deuxième partie de ce mémoire, nous nous consacrerons à l'analyse d'un corpus restreint de deux mangas. Dans un premier lieu, nous justifierons sa pertinence et les raisons qui nous ont poussés à le choisir. Après une brève présentation des deux œuvres, nous réaliserons une analyse par thèmes, afin de pointer des éléments migratoires dignes d'intérêt. Nous concluons par une mise en perspective de nos résultats avec nos instruments d'analyse.

Ce travail s'inscrit dans une dimension plus large de recherche sur l'imaginaire, à l'ère d'une mondialisation de la culture. Cela nous permet d'analyser les migrations culturelles tout en essayant au mieux de nous détacher d'une vision eurocentrée. Il amène également des réflexions l'impression d'intemporalité des mythes, qui, encore aujourd'hui, permettent de rendre tangible les grandes interrogations de l'Homme.

Une dernière remarque, conformément à l'usage, lorsque nous écrivons le nom de personnalités japonaises, cela suivra le schéma nom + prénom.

Partie 1 : Cadre théorique

1. Problématisation et questionnements

« Japon grec. Accolés, ces deux mots suscitent un sentiment d'étrangeté, une impression de chimère. Moitié Apollon, moitié samouraï, moitié Vénus, moitié geisha, dans un décor qui serait à la fois blanc et bleu comme les Cyclades, vert profond et rouge cinabre comme les sanctuaires shintô. Comment deux pays aussi distants peuvent-ils être rapprochés pour former une image cohérente ? ⁵»

Telle est la question qui débute l'ouvrage de Michael Lucken. Le travail ici présenté naît du même étonnement que *Le Japon grec. Culture et possession*, ou plutôt, d'une « ouverture à l'étonnement⁶ ». Grèce antique et Japon contemporain, un éloignement tout autant spatial que temporel. Nous nous interrogeons alors sur leurs différents croisements. Par quels biais se sont-ils rencontrés ? Comment le Japon a-t-il apprivoisé cet héritage ? Pour que le Japon puisse être qualifié de grec, il faut tout d'abord que l'héritage classique lui soit parvenu. Qui plus est, le qualifier de la sorte implique, non pas une simple connaissance de la culture grecque classique, mais un réel impact de la part de cette dernière sur la culture du pays du soleil levant. De plus, ce dernier doit avoir réussi à la faire sienne.

Cette question relative à la possession nous permet également de nous interroger sur notre propre rapport, en tant qu'Occidentaux, vis-à-vis de cet héritage considéré comme le berceau de notre société moderne. Pourquoi les liens qui nous unissent à la société classique nous semblent-ils tellement naturels, tandis que ceux liant le Japon à la Grèce antique nous paraissent contre nature⁷ ? Si nous prenons notre objet d'étude, à savoir la bande dessinée japonaise, nous pouvons remarquer qu'il n'existe pas pléthore de

⁵ LUCKEN (Michael), *Le Japon grec. Culture et possession*, Paris, Gallimard, coll. Bibliothèque des Histoires, 2019, p. 11.

⁶ *Ibid.*, p. 12.

⁷ *Ibid.*

travaux de grande envergure spécifiquement sur cette relation ⁸. Qui plus est, lorsque travaux il y a, la posture adoptée est centrée sur les classiques en eux-mêmes et rarement objective. Ceci se traduit à différents niveaux. D'une part, il peut exister une certaine idée de supériorité culturelle qui en découle venant de la part de quelques chercheurs occidentaux. Naissent alors des commentaires d'œuvres interrogeant la légitimité de leur auteur d'utiliser des éléments de la culture gréco-romaine⁹. D'autre part, ce phénomène que nous souhaitons étudier est parfois simplement décrit comme une « déclassification des classiques », comme si l'ancrage occidental, et plus spécifiquement européen, d'une culture était une condition *sine qua non* afin de pouvoir faire usage des matériaux classiques¹⁰.

S'interroger sur notre rapport à cet héritage permet de le replacer dans un contexte plus global et dans une approche de mondialisation de la culture. C'est pourquoi il peut également sembler intéressant de se pencher sur le cas des mangas. L'histoire du Japon a longtemps été rythmée de périodes d'ouverture et de fermeture envers le reste du monde. Pourtant, force est de constater que les mangas ont su conquérir les marchés mondiaux¹¹. La France a longtemps été considérée comme le deuxième plus gros consommateurs de mangas, après le Japon bien entendu¹². Cette place est cependant mise à mal par les États-Unis depuis peu¹³. Il y a donc une sorte d'aller-retour qui

⁸ Mettons toutefois les articles de Eugenio Amato, Maria G. Castello, Adexe Hernandez Reyes et Carla Scilabra, en avant. Ils seront de références notables ce travail.

⁹ À titre d'exemple, nous pouvons mentionner l'ouvrage de Salvatore Settis, *Le futur du classique*, aux éditions Liana Levi et paru 2005. Plus que d'interroger pourquoi Miyazaki Hayao a appelé une de ses héroïnes Nausicaa, il remet en cause ce choix.

¹⁰ CASTELLO (Maria G.) et SCILABRA (Carla), « Theoi becoming Kami. Classical mythology in the anime world », dans CARLA-UHINK (Filippo) et BERTI (Irene) (ed.), *Ancient Magic and the Supernatural in the Modern Visual and Performing Arts*, Londres, Bloomsbury, 2015, p. 177.

¹¹ MARTEL (Frédéric), *Mainstream. Enquête sur la guerre globale de la culture et des médias*, Paris, collection « Champ actuels », Flammarion, 2011, p. 367.

¹² COMMEAUX (Lucile), *La France deuxième patrie du manga*, dans l'émission Le Petit Salon de France Culture, le 31 mars 2017.

URL : <https://www.franceculture.fr/emissions/le-petit-salon/la-france-deuxieme-patrie-du-manga> (consulté le 18-12-21)

¹³ LISEF, *Les États-Unis deviennent le deuxième marché du manga devant la France chez Kodansha*, sur 9emeart.fr, publié le 18 décembre 2019.

s'opère, la culture classique s'expatriant au Japon et revenant, par le biais des mangas, en Occident. Se pose alors la question du public : les œuvres comportant des éléments mythologiques antiques sont-elles tout d'abord destinées à un public japonais ? Ou, ces composantes sont-elles arrivées lorsque les mangas étaient déjà fortement exportés ? Cela pourrait être une façon de toucher le public occidental, en lui proposant des créations comportant une base culturelle qui lui est déjà acquise. Il sera donc nécessaire de s'interroger sur la place qu'occupe la mythologie gréco-romaine au sein de l'histoire des mangas.

Plus largement encore, cela nous pousse à nous questionner sur la présence de cette mythologie à l'heure actuelle, et plus spécifiquement au niveau culturel. Force est de constater que les références aux classiques, notamment dans les médias de masse, sont toujours fortement prégnantes. À quoi cela est-ce dû ? Son caractère paradigmatique et son adaptabilité frôlant avec l'infini¹⁴ lui confèrent-ils son intemporalité ? Ce sont là des questions qui demeureront en filigranes tout au long de ce mémoire.

En dernier lieu, cette réutilisation constante, ce glissement de la mythologie classique en une sorte de réservoir pour créer de nouvelles histoires s'ancre dans une réflexion post-moderne. L'ancien et la tradition ne sont plus gravés dans le marbre et leur utilisation devient beaucoup plus libre. Des noms, des lieux, liés à une histoire, à un mythe sont découpés de leur matériau d'origine, et réemployer, parfois sans conservation de leur sens initial ne soit conservé. Cette segmentation, les réduisant à des unités minimales, peut bouleverser la civilisation occidentale, qui continue d'entretenir un lien affectif avec les classiques de par leur statut de berceau de

URL : <http://www.9emart.fr/post/news/manga/les-etats-unis-deviennent-le-deuxieme-marche-du-manga-devant-la-france-chez-kodansha-11403> (consulté le 18-12-21)

¹⁴ HERNANDEZ REYES (Adexe), « Los mitos griegos en el manga japonés », dans CASTILLO PASQUALE (Maria José), KNIPPSCHILD (Silke), GARCIA MORCILLO (Marta) et HERREROS GONZALEZ (Carmen) (ed.), *Imágenes: La Antigüedad en las Artes Escénicas y Visuales*, Logroño, Universidad de La Rioja, 2008, p. 634 et 635.

la culture européenne¹⁵. La civilisation japonaise est-elle dénuée de tout attachement à la civilisation grecque en raison de son éloignement, tant géographique que temporel ? Si tel est le cas, cela facilite-t-il cette liberté avec laquelle les mangakas puisent dans cet héritage ?

2. Prolégomènes : comment l'héritage classique est-il parvenu au Japon ?

Le premier point théorique qu'il est nécessaire d'aborder au sein de ce travail est l'apparition de la culture grecque antique sur le territoire nippon.

Historiquement, nous pouvons diviser cette apparition en trois phases distinctes et successives¹⁶:

- Phase 1 (XVI^{ème} siècle - milieu de l'ère Meiji (1868-1912) : les jésuites arrivent sur le sol japonais, amenant avec eux des textes et des savoirs liés à la Grèce antique. Les Japonais les réceptionnent d'un bloc, ils ne sont pas perçus comme un ensemble organisé.
- Phase 2 (1880 - début de la Seconde Guerre mondiale) : les Japonais développent et revendiquent une relation spéciale avec un idéal de la Grèce antique.
- Phase 3 (après 1945) : l'idée d'une relation propre à une vision idéalisée du monde grec antique est délaissée au profit d'une rationalisation de ce lien qu'entretient le Japon. Ceci est accompagné d'un développement des connaissances sur le sujet, ce qui sert de base à la création d'une nouvelle vision du monde plus autonome et plurielle¹⁷.

2.1. Phase 1 (XVI^e siècle - milieu de l'ère Meiji (1868-1912))

Durant la première phase, du milieu du XVI^e siècle jusqu'aux premières persécutions chrétiennes à la fin du siècle, les jésuites venant d'Europe ont

¹⁵ AMATO (Eugenio), *Da Omero a Miyazaki. La mitologia classica negli anime (e nei manga) giapponesi: spunti per una futura ricerca*, dans *Anabases*, disponible sur OpenEdition [en ligne].

URL : <https://journals.openedition.org/anabases/3020?lang=fr#quotation> (consulté le 15-12-21)

¹⁶ *Ibid.*, p.76.

¹⁷ *Ibid.*

partiellement réussi à convertir au christianisme, ou à éveiller l'intérêt de plusieurs centaines de milliers de Japonais¹⁸. C'est à ces missionnaires que le peuple nippon doit ses premiers contacts avec différents aspects de la culture grecque antique¹⁹. L'impact de cela sur le peuple japonais peut être divisé en trois pôles : linguistique, culturel et philosophique²⁰.

Tout d'abord, le premier collège jésuite du Japon ouvre en 1580, dans l'actuelle ville d'Ôita, sur l'île de Kyûshû (la plus méridionale des quatre îles principales du Japon)²¹. Au cursus se trouvent : le japonais²², le catéchisme et le latin. Grâce à ces deux derniers éléments, il y a eu une transmission, bien qu'indirecte, d'une partie de la culture classique gréco-romaine. L'apprentissage du latin par une frange de la population japonaise leur permet de se familiariser avec l'alphabet, les déclinaisons et également de rencontrer des citations d'œuvres littéraires classiques au sein de lexiques japonais-latin²³.

Ensuite, un phénomène littéraire majeur, et plus largement culturel, est l'apparition, en Extrême-Orient, de traductions des fables d'Ésope. Au Japon, la première version en japonais, en utilisant toutefois l'alphabet latin, date de 1593²⁴. Durant l'époque Edo (1600-1868), cet ensemble de textes sera une profonde source d'inspiration pour les Japonais, que cela soit sous forme d'adaptations ou d'emprunts²⁵. Un autre cas intrigant est la légende de Yuriwaka qui pourrait, en réalité, trouver son origine dans le récit de

¹⁸ *Ibid.*, p. 77.

¹⁹ Notons toutefois que, bien qu'il s'agisse de l'hypothèse communément acceptée, il existe une position exprimée par différents auteurs, notamment Saeki Yûzô et Ikeda Sakae, pour qui l'incursion de premières traces d'éléments de culture hellénique remonterait à la fin du 2^e siècle de notre ère, suite à des présences chrétiennes antérieures. À ce propos, voir GILMAN (Ian) et KLIMKEIT (Hans-Joachim), *Christians in Asia Before 1500*, Londres, Routledge, 2016, p. 205-362.

²⁰ LUCKEN (Michael), *op. cit.*, p. 77.

²¹ *Ibid.*

²² Initialement, il s'agissait de cours de grec, abandonnés au profit des cours de japonais. Voir GIRARD (Frédéric), « Aristote au Japon : la version japonaise du Compendium de Gómez », dans COUTO (Dejanirah) et LACHAUD (François) (dir.), *Empires éloignés : l'Europe et le Japon (16^e - 19^e siècle)*, Paris, EFEO, 2010, p. 29.

²³ LUCKEN (Michael), *op. cit.*, p. 78.

²⁴ *Ibid.*

²⁵ *Ibid.*

l'Odyssee. Le patronyme même du héros viendrait de celui du roi d'Ithaque, Ulysse²⁶. La dernière source considérable d'influence est le *Physiologus*. Datant du III^e siècle et se basant sur des sources grecques, il s'agit d'un bestiaire fantastique chrétien²⁷. Notons que, lors des persécutions chrétiennes allant de 1610 à 1630, seules les fables d'Ésope s'en étaient tirées à bon compte.

Sur le plan philosophique, il convient de notifier que le christianisme porté par les missionnaires jésuites n'est pas aussi fermé que ce qu'il est possible de croire aux premiers abords. En effet, ce dernier est le reflet d'une conception ouverte à la philosophie, notamment celle d'Aristote et de Saint Thomas d'Aquin²⁸. L'ouvrage de référence qu'ils utilisaient sur le sol nippon était le *Compendium*, écrit en 1593 par Pedro Gómez, à savoir le dirigeant de la Compagnie de Jésus à cette époque²⁹. Ce traité, ayant également été traduit en japonais, est composé de trois axes différents décrits par Michael Lucken comme : « *La première est une synthèse de la cosmologie selon Aristote et Ptolémée. La deuxième est un condensé du De anima et De natura rerum d'Aristote. La troisième partie, enfin, est un catéchisme où sont exposées la doctrine de la foi et les règles de conduite du fidèle.*³⁰ » Le deuxième axe, plus particulièrement, est détaillé par Frédéric Girard de cette façon : « *un véritable traité de philosophie, de métaphysique et de théologie. Il met en avant la doctrine des trois âmes, végétative, sensitive et intellectuelle, particulière à Aristote et systématisée dans la philosophie médiévale. L'ouvrage met l'accent sur l'unicité et l'individualité du sujet humain qui est porteur d'un libre vouloir et d'un jugement rationnel qui sont le propre de l'homme.*³¹ ». Cette publication a permis à la pensée d'Aristote de voyager jusqu'en Asie, bien que cela soit sous le prisme de la philosophie médiévale. De par sa traduction, les Japonais y ont eu également accès sans que l'intervention des jésuites soit nécessaire. Malheureusement, lors de la

²⁶ À ce sujet, voir ARAKI (James T.), *Yuriwaka and Ulysses. The Homeric Epic at the Court of Ouchi Yoshitaka*, *Monumenta Nipponica*, vol. 33-1, 1978, p. 1-36.

²⁷ LUCKEN (Michael), *op. cit.*, p. 78 et 79.

²⁸ *Ibid.*, p. 79.

²⁹ *Ibid.*

³⁰ *Ibid.*

³¹ GIRARD (Frédéric), *op. cit.*, p. 27.

persécution des chrétiens mentionnée en amont et malgré l'intérêt porté à ces thèses antiques, elles ont été délaissées. Toutefois, plusieurs débats entre différents savants³² nous poussent à penser que la pensée aristotélicienne a tout de même réussi à s'intégrer, à prendre une place au sein des idées philosophiques japonaises.

Lors de la première partie de cette phase, force est de constater que les connaissances de la culture grecque demeurent limitées. Cela s'explique, entre autres, par le fait qu'elle soit arrivée via le travail d'évangélisation des missionnaires. C'est donc une culture grecque morcelée et à l'arrière-plan que rencontrent les Japonais. Cependant, cela ne diminue en rien l'importance de cette première apparition sur l'Archipel. En alimentant les débats philosophiques et, plus encore, en devenant une source nouvelle pour l'imaginaire japonais, elle laissera des marques visibles qui seront étudiées et/ou serviront de base au XX^e siècle³³³⁴.

La deuxième partie de la première phase débute, quant à elle, lors de la réouverture partielle du Japon³⁵ entre les années 1770 et 1810. Partielle étant donné que le Japon continue d'entretenir des contacts commerciaux, bien qu'étroitement surveillés, avec les Néerlandais, alors seule nation européenne autorisée à avoir accès à l'Archipel. Les ports deviennent alors des zones de transit, non seulement des marchandises, mais également du savoir, tant sur l'actualité que sur le développement. C'est la période durant laquelle se développe ce qui est appelé en japonais les *rangaku*, c'est-à-dire les études hollandaises. Grâce à cela, les Japonais peuvent demeurer au courant de la

³² Par exemple, entre Fukun Fabian et Hayashi Razan. À ce propos, voir GIRARD (Frédéric), « Discours bouddhiques face au christianisme », dans GIRARD (Frédéric) et al. (dir.), *Repenser l'ordre, repenser l'héritage : paysage intellectuel du Japon*, Genève, Droz, 2002, p. 170-176.

³³ Nous pouvons mentionner les noms de Tsubouchi Shôyô, qui en 1906 avance l'hypothèse du lien entre l'*Odyssee* et la légende de Yuriwaka, Minakata Kumagusu, qui étudie le rapport entre contes japonais et fables grecques et Hagiwara Sakutarô, qui, dans un traité sur la poésie, mobilise la poétique d'Aristote et de Platon.

³⁴ LUCKEN (Michael), *op. cit.*, p. 80.

³⁵ Entre les années 1641 et 1853, le Japon est dans une politique isolationniste, volonté du shogunat alors en place. Cette période est appelée le *sakoku*.

révolution scientifique et technologique qui prenait place en Europe. Cela aura un impact fort sur la modernisation du Japon.

En plus des avancées contemporaines, des noms de savants grecs parviennent à l'oreille des Japonais, tels que Pythagore et Hippocrate³⁶. Des travaux sont réalisés à leur propos, comme des hagiographies³⁷. Au niveau de l'art, des artistes nippons produisent des représentations de telles figures, mais aussi sont reproduites, sous forme de gravures, des œuvres classiques, tant dans le domaine de l'architecture que de la sculpture³⁸. Outre la présence de références à des savoirs de l'Antiquité au sein des sciences dures, les Japonais ont également pris connaissance de l'importance de la Grèce antique dans le champ des sciences humaines, notamment en histoire³⁹ et en philosophie⁴⁰. À propos de la langue grecque, comme cela avait été mentionné, son apprentissage avait été abandonné au profit du japonais dans les collèges jésuites. Le premier intellectuel, ou du moins celui que l'histoire a retenu, à s'investir dans l'étude de cette langue est Tsuji Ranshitsu dans le courant des années 1790⁴². Une quarantaine d'années plus tard, une description de l'alphabet grec faite de sorte qu'il soit compatible avec la phonologie japonaise est réalisée par Udagawa Yôan⁴³. Grâce à ses différents éléments, nous pouvons constater que les savants japonais possédaient une connaissance conséquente de l'Europe, tant au niveau de ses sciences que de ses technologies et de sa culture, et cela, avant que l'ouverture du pays soit

³⁶ *Ibid.*

³⁷ *Ibid.*, p.81.

³⁸ *Ibid.*

³⁹ Par exemple, le texte néerlandais *Les Chroniques d'Occident* est composé de l'histoire du règne d'Alexandre le Grand, ainsi que de récits de sorcellerie et d'anthropophagie.

⁴⁰ Nous mentionnerons ici l'ouvrage de Takano Chôei qui retrace l'évolution de la pensée philosophique occidentale, en partant de la Grèce Antique jusqu'à Descartes et Newton. À ce propos, consulter la traduction de GIRARD (Frédéric), *Les théories des philosophes occidentaux* (1836). *La première histoire épistémologique de la philosophie occidentale en japonais, par Takano Chôei*, Ebisu, n° 51, 2014, p. 232-244.

⁴¹ *Ibid.*

⁴² GROODMAN (Grant K.), *Japan and the Dutch 1600-1853*, Richmond (Surrey), Curzon Press, 2000, p. 144 et 145.

⁴³ LUCKEN (Michael), *op. cit.*, p. 81. Une copie manuscrite est consultable à l'université de Waseda.

forcée. Qui plus est, les Japonais sont conscients que la place de la Grèce antique est loin d'être anecdotique⁴⁴.

Les années 1850 marquent un tournant dans l'histoire du Japon. Forcé par les Américains, le pays du soleil levant se voit contraint d'ouvrir ses frontières commerciales au reste du monde. Il s'agit de « l'ouverture à la Civilisation⁴⁵ », nom donné *a posteriori*⁴⁶. Cela a pour effet direct d'augmenter considérablement les échanges avec l'Occident et, par conséquent, d'enrichir les ressources traitant de l'Antiquité⁴⁷. Phénomène concomitant, le nombre de traductions et ce, dans différentes langues, s'accroît amplement⁴⁸. Toutefois, les informations concernant la Grèce antique ne sont pas initialement présentes dans des ouvrages dédiés. En réalité, à cette époque, ces dernières sont alors fragmentées et éparées au sein d'écrits plus généraux bien que leur présence soit non négligeable⁴⁹. Pour qu'apparaissent des textes spécialisés sur le sujet, il faut attendre les années 1860-1870, grâce à des actions menées par le Ministère de l'Enseignement⁵⁰. Peu à peu, les Japonais prennent réellement conscience de la place particulière qu'occupe la civilisation gréco-latine dans les fondements des civilisations européennes. Mentionnons que la pensée dominante au Japon de cette époque est le confucianisme. Cependant, bien clairvoyant quant à l'importance d'impliquer les modèles antiques dans différentes disciplines (la politique, le droit, la science militaire, etc.), les Japonais les adaptent afin de pouvoir les utiliser de concert⁵¹.

Un point intéressant à relever, tant culturellement que linguistiquement parlant, est la création de néologismes en japonais traduisant des concepts trouvant leur origine dans la pensée classique ou bien des mots comportant

⁴⁴ *Ibid.*, p. 81 et 82.

⁴⁵ *Bunmei kaika* en japonais.

⁴⁶ La première occurrence apparaît en 1875 dans *Les Grandes Lignes d'une théorie de la civilisation* de Fukuzawa Yukichi.

⁴⁷ *Ibid.*, p. 82.

⁴⁸ *Ibid.*

⁴⁹ *Ibid.*

⁵⁰ *Ibid.*

⁵¹ *Ibid.*

des racines grecques. L'un des premiers cas est le mot *tetsugaku*, traduisible par philosophie. Sa première occurrence date de 1874 dans *Cent et une nouvelles réflexions* de Nishi Amane, un traité philosophique concernant le droit où sont mentionnés plusieurs auteurs antiques. Comme en témoigne Nôtomi Noboru, « *il est conscient de sa signification en grec*⁵² ». Il faut ainsi réussir à trouver une combinaison de sinogrammes qui rendent compte de l'étymologie grecque pour donner naissance à ces néologismes. Un phénomène similaire a lieu avec les mots d'origine latine. Nous sommes donc face à un processus linguistique donnant au japonais, des mots possédant une double étymologie. D'une part, bien qu'imperceptible à l'œil, l'étymologie porteuse du concept qui est gréco-latine. D'autre part, celle perceptible, d'origine sino-japonaise, mais donc l'impact est moindre dans la formation du concept (voir Annexe 1)⁵³. L'important de ce point vient également de la diffusion au sein de l'Asie qu'il a eue. En effet, ces néologismes se sont exportés à la fois en Chine, en Corée et au Vietnam⁵⁴.

Légèrement évoqué lorsque nous abordions le cas des traductions, l'école, et plus largement l'éducation, ont aussi eu un rôle majeur à cette période. Pour ce qui est de l'apprentissage du latin et du grec, hormis quelques missionnaires, rares étaient les enseignants capables de dispenser de tels cours. Cela résulte en une certaine lenteur du Japon dans l'enseignement de cesdites langues. Pourtant, il est attesté que les étudiants provenant de familles lettrées, même s'ils ne maîtrisaient pas les langues classiques, avaient été du moins familiers avec les études concernant l'Antiquité gréco-romaine, que cela soit concernant la philosophie ou la littérature. Cela est dû, notamment, à la présence de James C. Hepburn et aux écoles qu'il créa. Dans sa lignée, de nombreux intellectuels du monde entier sont venus instruire la jeunesse japonaise⁵⁵. Concernant les étudiants, un fait remarquable est le

⁵² NOTOMI (Noboru), *Puraton Risôkoku no genzai*, Tokyo, Keiô gijuku daigaku shuppankai, 2012, p. 92.

⁵³ LUCKEN (Michael), *op. cit.*, p. 83.

⁵⁴ *Ibid.*, p. 84.

⁵⁵ *Ibid.*

système de bourse qui avait été mis en place afin de leur permettre d'étudier à l'étranger, et ce, à dater de 1866⁵⁶. Peu importe le pays européen où ils allaient poursuivre le cursus, qu'ils se spécialisent dans les sciences dures ou humaines, leur programme de cours comprenait presque inmanquablement une part d'étude des classiques⁵⁷. Au-delà du cursus académique, se trouver en Europe rendait possible la visite des sites antiques préservés ou des musées consacrés à cette période. Parmi ces étudiants, bon nombre d'entre eux se sont retrouvés à exercer de hautes fonctions dans un très large panel de spécialisation (administration, politique, sciences, etc.)⁵⁸.

Force est de constater, si nous dressons un parallèle, que le rapport que les Japonais entretiennent durant la seconde partie de cette première phase avec la Grèce antique n'est en nul point comparable à celui que l'Occident nourrit avec la culture chinoise ou indienne classique. Malgré la présence d'orientalistes de renoms en Europe, la situation est inégale à celle du Japon, où la diffusion des savoirs relatifs à la culture gréco-romaine se retrouve dans plusieurs pôles de la société. Cette culture devient une part intrinsèque de leur identité⁵⁹.

2.2. Phase 2 (1880 - début de la Seconde Guerre mondiale)

Dès le milieu des années 1880, un véritable boom au niveau des études classiques dans le champ de la littérature a lieu. Cela se traduit par près vingt-quatre mille livres, chapitres et articles publiés sur le sujet⁶⁰. Cette explosion va durer jusqu'à la Seconde Guerre mondiale, connaissant son apogée vers la moitié des années 1930, à l'aube des manœuvres militaires du Japon en Chine. À cette époque, le contexte historico-politique est celui d'un Japon en proie à l'impérialisme⁶¹. La fin abrupte de cet âge d'or s'explique par l'état dans lequel se trouvera le pays, au lendemain du conflit planétaire. Le Japon sort

⁵⁶ *Ibid.*, p. 85.

⁵⁷ *Ibid.*

⁵⁸ *Ibid.*

⁵⁹ *Ibid.*, p. 87.

⁶⁰ *Ibid.*, p. 90.

⁶¹ *Ibid.*

de la guerre détruit, affaibli et consacre toute son énergie à sa reconstruction. Pourtant, comme un dernier reliquat de cette période, paraît en 1945 un mastodonte littéraire, *L'Art de la Grèce antique*, riche de trois tomes et de sept cents illustrations⁶².

Intrinsèquement liées à l'ouverture sur l'Occident, de nombreuses traductions de l'anglais portant sur des histoires de la Grèce antique voient le jour dans le courant des années 1870⁶³. Notons cependant que, dépourvus des moyens linguistiques de par les formations dispensées au Japon, les savants n'ont pas le choix de se tourner vers les travaux venant d'Europe et des USA réalisés, par conséquent, à travers le prisme occidental, pour avoir accès à de nouvelles sources. De nouveaux noms se font connaître, même si, ce qui peut être surprenant de notre point de vue, Platon demeure pratiquement inconnu⁶⁴. Cet intérêt n'est pas dénué de motivation, les élites japonaises ont bien conscience qu'elles ont des lacunes, notamment au sujet de la centralisation, et comptent puiser ces éléments chez les Occidentaux⁶⁵.

Néanmoins, un bousculement s'opère durant les années 1880. Alors que jusque-là, la civilisation gréco-latine était perçue comme un bloc, une dualité s'installe dans la perception des Japonais. Alors qu'à Rome, définie sur les principes « *du rite, du droit et de l'ordre* ⁶⁶ » ils associent la Chine impériale, les Nippons s'identifient, quant à eux, à la Grèce, caractérisée par "*les liens du sang, de la langue et de l'adhésion spirituelle*⁶⁷". À cela s'additionne l'apparition au pouvoir des générations d'étudiants, mentionnées en amont, qui avaient été étudier en Europe, ainsi que la diminution de l'estime de la Chine après

⁶² *Ibid.*, p. 91.

⁶³ *Ibid.*

⁶⁴ *Ibid.*

⁶⁵ *Ibid.*

⁶⁶ *Ibid.*, p. 92.

⁶⁷ *Ibid.*

les conflits de 1894-1895. Deux phénomènes qui ne font qu'accentuer cette vision des choses⁶⁸.

Une œuvre littéraire majeure à mentionner dans ce chapitre est *Histoires édifiantes sur la conduite d'un pays* de Yano Ryûkei, paru en 1883-1884. L'histoire reprend le mythe d'Épaminondas luttant pour l'indépendance de Thèbes⁶⁹. Bien que quelque peu remaniée, le récit nous offre un syncrétisme entre les pensées chinoises⁷⁰ et de ce qui caractérise la première vague de romantisme européen, tant au niveau de la quête d'idéal et de beauté que de la lutte des peuples opprimés⁷¹. Le Japon s'identifie à Thèbes, pris en étau entre les grandes puissances occidentales et la Chine. Cette dernière, qui avait longtemps été considérée comme le berceau des civilisations asiatiques, se voit peu à peu supplantée par la Grèce, berceau, elle, du monde⁷². Dans cet ouvrage, qui paraît dans une période de chamboulement, tant sur le plan politique que religieux, nous trouvons les prémisses du romantisme japonais qui se concrétiseront dans les écrits de Kitamura Tôkoku, que l'histoire japonaise retient en tant que premier écrivain romantique de l'Archipel. Un lien se dessine entre romantisme et étude des classiques, en une sorte de la relation double où chacun nourrit et se nourrit de l'autre⁷³.

Le Japon se rêvant d'être grec, cela finit par avoir un impact sur son développement au point où, d'une certaine manière, il a réalisé son souhait sous forme d'hybridation moderne. Dans l'épanouissement des recherches sur la Grèce antique, nous pouvons distinguer deux dimensions distinctes bien qu'elles aient une dynamique entre elles⁷⁴. D'un côté, une force de recherche et de volonté de connaissances, où les intellectuels ne se sont pas avoués vaincus par les barrières, qu'elles soient matérielles ou linguistiques,

⁶⁸ *Ibid.*

⁶⁹ *Ibid.*, p. 92.

⁷⁰ Par exemple, toute la partie faisant appel à l'équilibre des pouvoirs, jonglant entre tolérance et rigueur, provient de la pensée du Zhu Xi, un célèbre néo-confucéen.

⁷¹ *Ibid.*, p. 93 et 94.

⁷² *Ibid.*, p. 94.

⁷³ *Ibid.*, p. 95.

⁷⁴ *Ibid.*

pour permettre l'assimilation des divers éléments qui composent la culture classique. Ces éléments ont un effet considérable sur les fondements mêmes de la société japonaise, entraînant des mutations⁷⁵. De l'autre, une force propre à l'imagination et à un besoin de contact que nous pourrions qualifier de tangible, allant jusqu'à attribuer des origines grecques à des temples considérés comme les plus anciens⁷⁶. Ce mécanisme peut nous pousser à nous interroger sur ce mécanisme. Ne serait-il pas l'apanage de toutes les cultures ? Le contact n'est pas une condition sine qua non à la production culturelle, cependant l'imagination produit des discours relatifs à l'appartenance⁷⁷.

Quant au champ éditorial prenant place dans les années 1920, l'essentiel des ouvrages disponibles provient de traductions réalisées à partir de l'anglais. Parmi ceux-ci, nous pouvons citer les œuvres de Platon, d'Aristote, ainsi que des recueils de mythes et des pièces de théâtre. À cela s'ajoutent des écrits fragmentés, notamment de Plutarque ou de Diogène⁷⁸. De nouveaux travaux réalisés par des intellectuels japonais apparaissent également. Nous pouvons faire la mention de *Les apports de la civilisation grecque à travers le monde*, publié en 1917 par Sakaguchi Takashi, un historien. Au sein de ce traité, entre autres, sont abordés la question du classicisme européen et son aspect construit lors de la modernité. Il émet l'idée que, bien qu'il soit impossible de ne pas tenir compte des travaux des Occidentaux sur le sujet, la Grèce antique a une portée universelle qui n'est pas l'apanage seul de l'Europe et des États-Unis⁷⁹. Cela permet de replacer la culture classique dans une histoire mondiale.

C'est également la période où voient le jour des revues spécialisées sur le sujet, telles que la *Tetsugaku kenkyû* (Recherches philosophiques) et *Shisô* (Pensée). Ce type de presse spécifique permet la création d'un lieu de

⁷⁵ *Ibid.*

⁷⁶ *Ibid.*

⁷⁷ *Ibid.*, p. 96.

⁷⁸ *Ibid.*, p. 101.

⁷⁹ *Ibid.*

publications et d'échanges pour des recherches spécifiques concernant la Grèce antique⁸⁰. Qui plus est, leur fondation est contemporaine de la naissance de groupe d'étude comme la Société japonaise des études grecques à Nara ou la Société de l'Hellade à Kyoto⁸¹. Au sein des universités, des changements sont aussi perceptibles en raison de la nomination de spécialistes à la tête de certaines filières dédiées⁸².

À propos de la place de la politique, la place prépondérante accordée à la culture classique n'est pas sans lien à la montée du nationalisme entre 1925 et 1945. Cela se marque majoritairement aux membres de la droite, voire de l'extrême droite, qui réalisent un parallèle entre l'Antiquité, principalement celle de la Grèce, et le Japon contemporain. Chez les défenseurs d'une telle idéologie, plusieurs ont étudié les classiques et s'en servent dans leurs écrits. À titre d'exemple, nous pouvons citer Kanokogi Kazunobu qui avait écrit une thèse sur Platon lors de ses études⁸³. Cette promiscuité, au temps de l'impérialisme nippon, entre droite (et extrême) et les études des classiques peut expliquer la réticence de l'Europe à étudier la relation liant le Japon à l'Antiquité⁸⁴. Cet amalgame reste néanmoins à nuancer. Il est vrai, et comme cela a été le cas en Occident, que les études portant sur la culture gréco-latine ont été motivées par des raisons propres au Japon. Cela s'inscrit toutefois dans un contexte plus mondial, où les Japonais ont tout autant porté leurs intérêts sur la perception et l'utilisation que les Européens faisaient de ces ressources⁸⁵. Cela peut aussi occasionner des processus d'appropriation. Cela a été le cas en la personne de Kimura Takatarô qui a forgé l'idée d'un mythe où le Japon serait à l'origine de la Grèce. Dans une lignée nationaliste, cela permettait de placer le pays à l'origine des civilisations du monde (si la Grèce, dont découlent toutes les civilisations européennes, trouve son origine dans

⁸⁰ *Ibid.*, p. 102.

⁸¹ *Ibid.*

⁸² *Ibid.*, p. 103.

⁸³ *Ibid.*, p. 104.

⁸⁴ *Ibid.*

⁸⁵ *Ibid.*

un ancien Japon, cela le place dans une position de supériorité face aux autres pays)⁸⁶.

Au niveau des traductions, il s'agit de l'espace où se marque de façon la plus visible l'appropriation de la culture gréco-latine de la part des Japonais⁸⁷. Dès 1930 ont lieu les premières traductions venant directement du grec ou du latin vers le japonais⁸⁸. Ces traducteurs des textes des originaux ont pour bastion l'université de Kyoto. C'est une façon de se détacher de l'Europe pour mieux s'attribuer l'Antiquité⁸⁹. Cela a également permis le développement, grâce à un système phonologique⁹⁰, d'une prononciation standardisée des noms d'origine gréco-latine. Auparavant, dépendante des ressources et des cours dispensés dans d'autres langues, cette prononciation pouvait fluctuer. C'est un marqueur significatif de l'entrée de la culture grecque au sein de la culture japonaise⁹¹.

Lors de cette deuxième phase, Michael Lucken effectue un parallèle entre l'idéalisation, voire la glorification, de la Grèce antique faite par les Japonais et celle perpétrée par les Allemands au XVIII^e siècle. De nombreux points communs peuvent être mis en avant : le procédé s'ancre dans la durée, mais son résultat est fulgurant, le contexte politique du pays est compliqué et empreint de nationalisme, cela naît dans un contexte de rapport aux autres (Britanniques et Français pour les Allemands, l'Occident pour les Japonais). La différence la plus marquante est d'ordre géographique. Il a été beaucoup plus aisé pour les Allemands de faire de l'expérience de terrain, pouvant joindre aux sources une dynamique empirique. Quant aux Japonais, toute cette dimension ne s'est cultivée qu'au travers des différentes sources qu'ils

⁸⁶ *Ibid.*, p. 105.

⁸⁷ *Ibid.*, p. 106.

⁸⁸ *Ibid.*, p. 107.

⁸⁹ *Ibid.*

⁹⁰ Voir le travail de TANAKA (Hidenaka), *Recta latini graecique sermonis pronuntiatio*, Kyoto, Kyôto Teikoku daigaku bungakubu, 1921.

⁹¹ *Ibid.*

avaient à leur disposition, laissant un plus large espace à leur imagination⁹². Les relations mêmes entre le Japon et la Grèce contemporaine ont été tardives et peu prolifiques au niveau des apports quant aux études classiques. Le nombre de Japonais présents sur le sol grec, et vice-versa, est dérisoire si nous comparons ces chiffres avec ceux concernant l'Allemagne⁹³. Cela nous amène à la conclusion que l'intérêt porté pour la Grèce antique par les Nippons est purement d'ordre médiatique⁹⁴. Cet hellénisme repose entièrement sur des sources matérielles exportées ou importées ou sur les cours dispensés par des professeurs européens. Par conséquent, la connaissance de la culture classique s'est uniquement faite via des intermédiaires et non pas par un contact direct. C'est un élément constitutif indéniable dans la façon dont elle s'est édifiée, sans que cela soit devenu une difficulté insurmontable. Au contraire, des effets positifs en découlent même, par exemple le dynamisme et le foisonnement imaginatif et créatif des Japonais⁹⁵.

2.3. Phase 3 (après 1945)

La Seconde Guerre mondiale, et la défaite des Japonais marquent un tournant majeur et radical dans la société nipponne. Ce bousculement a de nombreuses répercussions, à différents niveaux, et la perception de la Grèce antique n'y échappe pas. Il paraît impossible de renouer avec le mythe grec idéalisé qui était en vogue entre 1885 et 1945⁹⁶. La philosophie est l'une des disciplines qui ont été les plus impactées par ce bouleversement. En effet, comme le témoigne Nôtomî Noboru : « *Depuis la fin du XIX^e siècle jusqu'à 1945, la philosophie grecque, qui fait de Platon une figure fondatrice, a suscité un large intérêt tant chez les intellectuels que dans le grand public, mais cette réalité a été complètement occultée après guerre et l'on a fait comme si la recherche commençait à zéro. Le fait que Uesugi Shinkichi et Kanokogi Kazunobu aient fondé leurs appels au nationalisme et au totalitarisme sur la pensée de Platon est devenu tabou avec la*

⁹² *Ibid.*, p. 88 et 89.

⁹³ *Ibid.*, p. 89.

⁹⁴ *Ibid.*

⁹⁵ *Ibid.*, p. 90.

⁹⁶ *Ibid.*, p. 112.

défaite et plus personne n'a parlé de ce qui s'est déroulé avant la guerre.⁹⁷ ». Il y a dans l'étude des classiques après 1945, une volonté d'épurer les recherches qui ont précédé tout en ne faisant pas fi des travaux réalisés en amont⁹⁸.

Une scission au sein des universitaires spécialistes dans ce domaine voit également le jour. D'une part, la figure est Tanaka Michitarô, ayant réalisé ses études à Kyôto et consacré ses recherches sur Platon. Selon lui, il faut privilégier la philologie et l'herméneutique⁹⁹. Il se désolidarise de l'École de Kyoto, pour qui la maîtrise du latin et du grec n'était pas une compétence indispensable à la mobilisation des auteurs classiques¹⁰⁰. Intellectuel penchant plutôt du côté des conservateurs, Tanaka s'inscrit dans une mouvance nationaliste, s'opposant à l'extrême gauche en fondant, en 1968, la Conférence pour la culture du Japon ¹⁰¹dans laquelle il officiera jusqu'à sa mort. D'autre part, à Tokyo, le deuxième courant est incarné par Ide Takashi. Son champ de recherche se centre sur la pensée religieuse en Grèce antique et la question de démocratie. Après la défaite, il rejoint le parti communiste et prend une place dans le débat politique public.

Alors que durant la deuxième phase, l'université de Kyoto était plus ancrée dans la politique tandis que celle de Tokyo demeurait plus académique, une inversion des pôles se joue. Bien que restant apparentée à la droite conservatrice, Kyoto se concentre sur la philologie, alors qu'au même moment, à la capitale, les études se mêlent au socialisme. De cette dichotomie découle la position ambivalente de la perception de la Grèce antique dans les consciences japonaises, nourrissant à la fois, en politique, la gauche et la droite¹⁰².

⁹⁷ NOTOMI (Noburu), *Nishida Kitarô to Tanaka Michitarô : Nihon tetsugaku to Girishia tetsugaku no kyôdô no tame ni*, dans *Nihon tetsugaku kenkyû*, n° 13, pp. 1 et 2, mars 2017. Traduction proposée par LUCKEN (Michael), *op. cit.*, p. 112.

⁹⁸ LUCKEN (Michael), *op. cit.*, p. 112.

⁹⁹ *Ibid.*, p. 113.

¹⁰⁰ *Ibid.*, p. 112.

¹⁰¹ *Ibid.*, p. 113.

¹⁰² *Ibid.*, p. 114.

Malgré que cette dissension soit apparente entre les écoles de l'ancienne et l'actuelle capitale, le champ des études classiques est en plein essor, comme en atteste la création de la SCJ, la Société classique du Japon, en 1949¹⁰³. Œuvrant pour la diffusion des langues classiques, elle permet également l'émulation au sein de différents groupes de chercheurs, peu importe leur appartenance politique¹⁰⁴. Bien que le romantisme prégnant avant la guerre ait été rejeté, la recherche dans le domaine n'a pas été laissée pour compte. S'inscrivant dans ce souffle de renouveau, l'État continue de soutenir ce domaine qui se développe dans les différentes universités du pays¹⁰⁵.

Les intellectuels japonais n'oublient toutefois pas les études que l'Occident peut fournir à propos des classiques. Au cours des années 50, la SCJ insuffle une volonté de mise à jour des productions des vingt dernières années, les échanges ayant été rendus compliqués en raison du climat politique. Moins d'une dizaine d'années est nécessaire pour accomplir cet objectif, ce qui permet aux chercheurs japonais de parachever leurs études sur le même pied que les Occidentaux¹⁰⁶.

Concernant la langue japonaise, nous avons mentionné en amont le cas des néologismes japonais, créés pour rendre compte de concepts classiques. Une nouvelle approche émerge au cours du XX^e siècle, privilégiant la transcription phonétique plutôt que la création de nouveaux mots grâce aux sinogrammes¹⁰⁷. En effet, le système d'écriture japonais est composé de trois types de caractères : les *kanji*, les *hiragana* et les *katakana*. Les premiers sont les idéogrammes empruntés au système chinois, tandis que les deux autres sont deux syllabaires, créés sur base des *kanji*. Les *katakana* servent, à l'heure actuelle, à transposer phonétiquement les mots étrangers. Cela concerne un

¹⁰³ *Ibid.*

¹⁰⁴ *Ibid.*

¹⁰⁵ *Ibid.*, p. 115.

¹⁰⁶ *Ibid.*, p. 116.

¹⁰⁷ *Ibid.*, p. 118.

large panel de mots provenant de l'anglais, mais également dans notre cas, des mots d'origines grecques.

Bien que cela transparaisse tout au long de ce chapitre, mentionnons explicitement que le regard porté par les Japonais sur la Grèce antique est pluriel et non pas monolithique¹⁰⁸. Un point, qui peut sembler évident et qui, pourtant, marque une fracture forte avec la civilisation occidentale, est que le Japon n'a pas baigné dans une culture monothéiste. Shintoïsme et bouddhisme ont su trouver une façon de cohabiter et, aujourd'hui, ils sont généralement pratiqués de concert par les Japonais. Alors qu'en Europe, la volonté a souvent été de remonter vers une source unique, berceau de la civilisation, au pays du soleil levant, la pluralité et l'hétérogénéité sont mises en avant¹⁰⁹. En raison de cela, et même si des thématiques sont partagées avec la recherche européenne, la Grèce antique perçue par les Japonais possède ses propres particularités. Cela met en exergue l'esprit critique dont font preuve les intellectuels nippons, ils ont su créer leur propre cohérence dans leurs études, en s'enrichissant des travaux occidentaux sans en produire de plates copies¹¹⁰.

2.4. Les classiques occidentaux dans les médias de masse : le cas des mangas et des animes

L'influence de la Grèce antique ne se limite pas aux sciences humaines telles que la philosophie et la politique. Elle a, en effet, marqué d'autres disciplines tel que le droit et l'architecture. Sa connaissance n'est pas non plus réservée aux élites intellectuelles nippones et les médias de masse jouent un rôle notable dans sa diffusion¹¹¹. Après la Seconde Guerre mondiale, et durant la fin du XIX^{ème} siècle, se développe l'objet de notre étude, à savoir le manga moderne, ainsi que son pendant audiovisuel, l'*anime*.

¹⁰⁸ *Ibid.*, p. 124.

¹⁰⁹ *Ibid.*, p. 120.

¹¹⁰ *Ibid.*, p. 124.

¹¹¹ *Ibid.*, pp. 176 et 177.

Manga et *anime* entretiennent une relation transmédiatique puissante, au sens où Henry Jenkins l'entend. La transmédiaticité, ou *transmedia storytelling* (narration transmédia), est une notion, évoquée d'abord en 2002, par Henry Jenkins, puis théorisée en 2003 dans son article *Transmedia Storytelling*¹¹² et, en 2006, dans son ouvrage *Convergence culture : where old and new media collide*¹¹³. Il l'a défini comme telle : « un processus dans lequel les éléments d'une fiction sont dispersés sur diverses plateformes médiatiques dans le but de créer une expérience de divertissement coordonnée et unifiée¹¹⁴ ». En Occident, nous avons majoritairement conscience de cette dynamique au sein des médias nippons à travers le couple dominant manga/*anime*. Toutefois, les jeux vidéo et les *light novel* sont profondément liés, eux aussi, à ce processus. En raison de cela, bien que notre analyse se portera sur un corpus exclusivement composé de mangas, nous ne pourrions faire fi de l'animation japonaise en retraçant l'apparition et l'exploitation de la Grèce antique dans les mangas.

Bien que cela soit mentionné dans le premier chapitre, nous souhaitons rappeler que la question du traitement des classiques dans les mangas pose, en elle-même, un certain problème. Ce mémoire étant produit par une personne elle-même appartenant à la culture occidentale, il serait facile de tomber dans un eurocentrisme, notamment dénoncé chez Salvatore Settis¹¹⁵ par Maria Castello et Carla Scilabra¹¹⁶ ainsi que Dario Nappo¹¹⁷. Selon Nappo, la solution à cette « difficulté méthodologique » serait de se séparer du prisme européen qui perçoit la culture que nous nommons « classique » comme « ayant une

¹¹² JENKINS (Henry), *Transmedia Storytelling*, dans MIT Technology Review, disponible sur Technology Review [en ligne], le 15 janvier 2003.

URL : <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/> (consulté le 30 janvier 2022)

¹¹³ JENKINS (Henry), *La Culture de la convergence. Des médias au transmédia*, Paris, Armand Colin, 2014.

¹¹⁴ BOURDAA (Mélanie), *Le transmedia storytelling*, dans Terminal [En ligne], n° 112, 2013, disponible sur OpenEditions Journals [en ligne], 15 mai 2015.

URL : <http://journals.openedition.org/terminal/447> (consulté le 30 janvier 2022)

¹¹⁵ SETTIS (Salvatore), *op. cit.*

¹¹⁶ CASTELLO (Maria G.) et SCILABRA (Carla), *op. cit.*, p. 177.

¹¹⁷ NAPPO (Dario), « L'antica Grecia vista dal Giappone: l' "Occidentalismo" di Go Nagai », dans CASTELLO (Maria G.) et BELLIGNI (Eleonora) (dir.), *La Fabbrica della Storia. Fonti di storia e cultura di massa*, Milan Franco Angeli, p. 90.

*valeur universelle en soi, dépassant les limites géographiques et chronologiques*¹¹⁸ ». Cela est notamment analysé par Nicholas Theisen, qui nous rappelle que nos classiques ne le sont pas pour le Japon, pour qui les textes de la Chine occupaient cette place durant tout un pan de son histoire. Cela permet de réaliser que les classiques ne sont pas, dans les mangas, et plus largement la culture japonaise, des classiques dans un sens similaire au nôtre¹¹⁹. Bien qu'ils aient eu une importance significative, souvent même insoupçonnée par les Occidentaux, comme cela a été démontré au cours de ce chapitre, ils ne sont pas le berceau de la civilisation nippone ni le fondement de sa culture.

Cet avertissement nécessaire effectué, nous allons dresser un portrait non exhaustif des productions japonaises, relevant à la fois du manga et de l'animation, ayant un lien avec l'antiquité gréco-romaine. Ces différentes productions préfigureront ce que nous pourrions retrouver dans l'analyse de notre corpus, dans la deuxième partie de ce travail. Nous tâcherons, ici, de questionner la manière dont ces créateurs utilisent les classiques occidentaux et nous observerons la diffusion afin de voir si elle diffère de celle constatée dans le milieu des élites intellectuelles, abordée dans la première partie de ce chapitre.

Figure majeure du développement du manga moderne et des *anime*, nous entamerons cette partie dans les années 70 avec la présentation de Osamu Tezuka. En Occident, il est principalement connu pour son manga *Astro, le petit robot* et la série d'animation éponyme. Une caractéristique notable de sa production est sa capacité à mêler traditions japonaises et l'influence occidentale par laquelle il a été marqué. Elle se compose à la fois de Disney, des comics (Marvel et DC), mais également du folklore et des traditions occidentales. Cela a eu un impact considérable, à la fois sur son identité

¹¹⁸ *Ibid.*

¹¹⁹ THEISEN (Nicholas A.), « Declassicizing the Classical in Japanese Comics: Osamu Tezuka's Apollo's Song », dans KOVACS (George) et MARSHALL (C.W) (ed.), *Classics and Comics*, Oxford, Oxford University Press, coll. Classical Presences, 2011, p. 59.

graphique et sur sa narration¹²⁰. Cette pluralité des inspirations occidentales n'est pas seulement présente chez Tezuka, elle marquera bon nombre d'artistes au cours des années à venir bien qu'elle soit prégnante dans cette décennie. Son premier manga, et *anime*, ayant un lien direct avec la mythologie classique est *Umi no Triton* (littéralement, Triton de la mer). Il s'agit de l'histoire d'un jeune garçon, ayant grandi au sein d'un village de pêcheurs et qui apprend qu'en réalité, il est le descendant du roi d'Atlantide, tué par Poséidon. Suite à cela, il décidera de se lancer dans une guerre contre ce dernier pour récupérer son trône¹²¹. Bien que la trame narrative ne dénote pas par son originalité, cette œuvre est un élément majeur dans l'exploitation des éléments classiques dans les mangas. Dans un premier lieu, il s'agit du cas pionnier de la fusion de la culture occidentale et japonaise dans ce type de média. Le schéma est le suivant : la tradition antique occidentale sert de toile de fond, ainsi qu'à nommer les différents personnages et lieux. Pour ce qui est de la tradition japonaise, nous la retrouvons dans la représentation des personnages et de leur *modus agendi*. Parmi les représentations graphiques concernées, nous pouvons mentionner Poséidon, dont l'apparence tient plus du *oni*, sorte de démon japonais que de la représentation helléniste¹²². Cet exemple nous permet également de mettre en avant que, malgré notre volonté d'une approche herméneutique des mangas, nous ne pouvons détacher notre analyse de la composante graphique des œuvres. De plus, ce manga est la première occurrence d'un phénomène que nous pouvons appeler la « réception monolithique du monde occidental » qui, selon Maria Castello et Carla Scilabra, serait due à « une acquisition indirecte d'informations filtrées par les médias occidentaux : télévision, bande dessinée, cinéma et animation. Cet aspect serait toujours présent dans chaque anime traitant d'éléments classiques.¹²³ ». Une autre œuvre d'Osamu Tezuka suivant le même cheminement est *Kuroi Kumo Shiroi Hane* adaptée, elle, en film d'animation. L'aspect de la réception

¹²⁰ CASTELLO (Maria G.) et SCILABRA (Carla), *op. cit.*, pp. 178-179.

¹²¹ *Ibid.*

¹²² *Ibid.*

¹²³ *Ibid.*, p. 180.

monolithique se retrouve dans la présence d'éléments mythologiques classiques alors que la narration, elle, est marquée par l'influence des structures présentes dans les contes des Frères Grimm, alors très en vogue au Japon. L'identité graphique, quant à elle, n'est pas sans rappeler les productions de Disney de l'époque¹²⁴. Une préoccupation typiquement japonaise, que nous retrouverons plus tard dans le cinéma de Miyazaki, concerne la pollution de l'air, et plus largement l'écologie, qui pourrait échapper au public occidental de l'époque¹²⁵.

Alors que les productions d'Osamu Tezuka rencontrent un franc succès, tant au Japon qu'à l'étranger, renforçant ainsi sa position de génie, d'autres n'ont pas eu la même chance. Conjointement à la sortie de l'adaptation de *Kuroi Kumo Shiroi Hane*, en 1979, sort *Hoshi no Orpheus*, résultat d'un partenariat entre des studios américains pour la musique et japonais pour l'animation. Le film est basé sur *Les Métamorphoses* d'Ovide¹²⁶. Se voulant être le nouveau *Fantasia*, le film a été un échec sur le territoire américain, en raison des différences culturelles entre les deux pays. En tentant de sauver les meubles, la production américaine dénature encore plus l'œuvre¹²⁷.

Dans les années 80 a lieu, bien que de prime abord imperceptible, une révolution concernant l'usage des classiques dans les mangas et les *anime*. Loin de l'excentricité dont aurait pu faire part Osamu Tezuka et d'une volonté d'imiter Disney, les mythes antiques sont désormais présents dans des œuvres qui suivent les mêmes règles que les autres productions japonaises¹²⁸. Un domaine dans lequel les Japonais excellent à l'époque est la série longue, en animation. C'est donc dans ce média que nous retrouverons l'expression de la culture grecque ancienne.

¹²⁴ *Ibid.*

¹²⁵ *Ibid.*, p. 181.

¹²⁶ *Ibid.*

¹²⁷ *Ibid.*

¹²⁸ *Ibid.*, p. 182.

Le premier exemple le plus frappant est la série que nous connaissons sous le nom d'*Ulysse 31*. Selon Adexe Hernández Reyes, il existe deux types de traitements que peuvent subir les mythes grecs dans les mangas : l'adaptation et la réinvention¹²⁹. En ce qui concerne *Ulysse 31*, nous sommes face à une adaptation, transposant le récit homérique de l'Odyssée dans l'espace. L'usage de la science-fiction s'inscrit dans le contexte historique de l'époque et des autres succès de l'animation japonaise. Nonobstant ce changement de genre, l'œuvre montre une certaine fiabilité quant à l'histoire qu'elle raconte¹³⁰. L'identité graphique même de l'*anime* est marquée par la sculpture antique, dont se sont inspirés les chara-designers afin, entre autres, de mieux plaire à l'œil occidental¹³¹. Cette fois-ci, le succès est au rendez-vous, pas seulement au Japon, mais également dans le reste du monde.

Un traitement similaire d'adaptation « à la japonaise » est réalisé dans un manga contemporain. Il s'agit de *La Petite Olympe et les Dieux*. Il raconte les aventures d'Olympe (Poron en VO), fille d'Apollon, qui cherche à devenir une déesse à part entière. Destinés à un jeune public, le manga et son adaptation ont édulcoré beaucoup de récits mythiques. Toutefois, les mythes présentés sont assez fiables et accentuent le côté didactique de ces récits, en raison du public¹³². De plus, bien que l'intrigue se déroule sur le Mont Olympe, et que tous les personnages appartiennent à la mythologie grecque, leur *modus agendi*, leurs habitudes alimentaires et même tout ce qui touche à la prière sont d'inspiration japonaise¹³³. Nous retrouvons même des divinités nippones qui cohabitent avec les membres du panthéon grec¹³⁴. L'intrigue ne s'arrête pas à seulement mêler tradition grecque et japonaise. Nous sommes à

¹²⁹ HERNANDEZ REYES (Adexe), *op. cit.*, p. 638-640.

¹³⁰ AMATO (Eugenio), *op. cit.*

¹³¹ CASTELLO (Maria G.) et SCILABRA (Carla), *op. cit.*, p. 183.

¹³² *Ibid.*, p. 184.

¹³³ SCILABRA (Carla), « When Apollo tasted sushi for the first time. Early examples of the reception of Classics in Japanese comics », dans Blèvre-Perrin (Fabien) et PAMPANAY (Élise) (dir.), *Antiquipop*, disponible sur OpenEdition [en ligne].

URL : <https://books.openedition.org/momeditions/3371> (consulté le 1er février 2022)

¹³⁴ CASTELLO (Maria G.) et SCILABRA (Carla), *op. cit.*, p. 184.

nouveau face à ce que nous appelions la réception monolithique de l'Occident. Des allusions aux récits bibliques sont présentes et nous pouvons voir des personnes se marier à l'église. Il y a également des chapitres où l'inspiration est puisée du côté des contes européens, notamment chez les Frères Grimm¹³⁵. Ce syncrétisme est profondément visible dans la caractérisation du personnage d'Elpis, personnification de l'Espérance. Dans la mythologie grecque, il s'agit d'une figure mineure. Pourtant, dans le manga, c'est un personnage d'une grande importance, endossant à la fois le rôle de la Vierge Marie et de la marraine-fée, présente dans les contes et chez Disney¹³⁶.

Un tournant se marque dans la seconde moitié de la décennie, bien que les graines semées ne porteront leurs fruits de façon visible que dans les productions futures. L'œuvre que nous souhaitons aborder ici est *Arion*, manga et film d'animation, qui prend place dans une vision de l'Olympe où la cosmogonie hésiodique est revisitée¹³⁷. Arion, qui est le prénom du héros principal, rend compte d'un topos largement répandu dans les mangas, et plus spécifiquement dans les *shonen*. Il s'agit du héros solitaire, en guerre contre le monde, cherchant soit à se venger, soit à trouver sa place, soit à protéger ses proches¹³⁸. Dans cette œuvre, l'usage des mythes classiques démontre une double volonté. D'une part, elle témoigne d'une érudition certaine de son créateur, de par l'usage et la mise en avant de figures mineures des récits mythologiques, presque inconnues du plus grand public. D'autres parts, une prise de liberté sur les récits en eux-mêmes, transformant de nombreux éléments¹³⁹. Détail important à souligner, il n'y a pas la réception monolithique de l'Occident dans ce manga. Cependant, mêler classique et tradition japonaise est toujours prégnant. Cela se retrouve notamment dans certains ressorts narratifs, forts prisés au Japon à cette

¹³⁵ *Ibid.*, p. 185.

¹³⁶ *Ibid.*

¹³⁷ *Ibid.*

¹³⁸ *Ibid.*

¹³⁹ *Ibid.*

époque (notamment le personnage de Sènèque, fille guerrière déguisée en garçon)¹⁴⁰.

Dans les années 80-90, c'est un couple de mangas, et leur adaptation respective qui rencontrent un grand succès. Il s'agit de *Saint Seiya* (dont la série animée est connue en francophonie sous le titre *Les Chevaliers du Zodiaque*) et *Sailor Moon*, l'un est un *shonen* et l'autre un *shojo* ayant des *magical girls* comme protagonistes. Dans les deux cas, nous nous retrouvons avec une configuration de protagonistes assez populaires à l'époque. Le personnage principal n'est plus seul, il évolue au sein d'une équipe de protagonistes qui sont tous fortement caractérisés¹⁴¹. Ils marquent, tous deux, la suite de l'évolution déjà perceptible dans *Arion*. Si nous reprenons les termes utilisés par Hernández Reyes, nous pouvons constater un glissement de l'adaptation vers la réinvention¹⁴². Alors que tout semble crier à l'inspiration grecque dans *Saint Seiya*, un regard plus critique constatera qu'il s'agit d'une vision stéréotypée et, encore une fois, mélangée à d'autres références occidentales¹⁴³. En plus des influences grecques, nous pouvons déceler certaines provenant du Moyen Âge et plus spécifiquement de la légende arthurienne, notamment dans le traitement du personnage d'Athéna, ou bien encore d'autres témoignant d'un intérêt pour la culture égyptienne, incarnée par le Chevalier Pharaon¹⁴⁴. Toutefois concernant spécifiquement l'aspect narratif de l'œuvre, il rentre parfaitement dans les caractéristiques d'une production japonaise de type *shônen*¹⁴⁵. De plus, un autre trait typiquement japonais est la cohésion et la cohabitation entre diverses religions et spiritualités au sein du manga et de l'*anime*. Plusieurs personnages, comme Shaka ou Krisaroe, ont des croyances divergentes sans que cela ne soit jamais motif d'animosité¹⁴⁶. Le même type de

¹⁴⁰ *Ibid.*, p. 186.

¹⁴¹ *Ibid.*, pp. 186-187.

¹⁴² HERNANDEZ REYES, *op. cit.*, p. 638.

¹⁴³ CASTELLO (Maria G.) et SCILABRA (Carla), *op. cit.*, pp. 187-188.

¹⁴⁴ *Ibid.*, p. 188.

¹⁴⁵ *Ibid.*

¹⁴⁶ *Ibid.*

réflexion peut être porté sur *Sailor Moon*, où les références à la mythologie, dans ce cas plutôt romaine que grecque, font plus lieu d'exotisme que de véritable travail de réécriture. Nous soulignerons cependant que dans cette production, les éléments japonais, qu'ils relèvent de l'ancrage culturel ou du témoignage de la vie de tous les jours, sont plus marqués que dans les autres œuvres abordées en amont¹⁴⁷.

Le dernier tournant se marque en parallèle du changement de millénaire. Le nombre de manga et d'*anime* ne cessent de croître, remportant de plus en plus de succès, à la fois au Japon et à l'international¹⁴⁸. Bien que les œuvres citées précédemment aient participé à la popularisation et à la propagation des références aux classiques dans ces médiums, force est de constater qu'il est de moins en moins question de faire de ce patrimoine l'élément centrale d'une création. Pourtant, cela ne témoigne pas d'un désintérêt ou d'une relégation au second plan, mais plutôt d'un phénomène d'appropriation où cette culture est de moins en moins perçue, par le public populaire japonais, comme une forme d'altérité¹⁴⁹. En cela, nous pouvons comprendre que les différents mangas et *anime* que nous avons abordés tout au long de ce point ont permis au public de les considérer comme un savoir commun¹⁵⁰.

Parmi les deux œuvres que nous souhaitons analyser dans le cadre de ce mémoire, *Berserk* dont la publication a commencé en 1989 partage, comme nous pourrions le constater en aval, des similarités de traitement avec *Les Chevaliers du Zodiaque* et *Sailor Moon*. *L'Attaque des Titans*, quant à lui, possède également les caractéristiques des productions des années 2000, avec des références et inspirations plus implicites, mais tout de même bien présentes.

¹⁴⁷ *Ibid.*

¹⁴⁸ *Ibid.*, p. 191.

¹⁴⁹ *Ibid.*

¹⁵⁰ *Ibid.*

2.5. Réflexions

Pour clore ce chapitre dont l'objectif était de dresser un panorama historique de la réception de la Grèce antique au Japon et puis, plus spécifiquement, dans les *anime* et les mangas, nous allons développer quelques réflexions quant à notre travail, sa problématique et le domaine de recherche intellectuelle dans lequel il s'inscrit.

Si nous devons résumer les positions prises par les Japonais vis-à-vis du patrimoine classique, nous en dénombrerions trois distinctes : mimétique, oppositionnelle et dialectique¹⁵¹. Bien que se réalisant dans un certain ordre, l'une n'annule pas l'autre et elles finissent par persister en synchronie. Ce phénomène historique peut, d'ailleurs, être constaté dans d'autres civilisations du monde et dans les rapports qu'elles entretiennent l'une l'autre. Ces modalités de l'imagination sont un procédé historique plus large et récurrent lorsqu'est abordée la relation entre plusieurs cultures¹⁵².

Cela nous permet de replacer ce travail dans un cadre plus global de réflexion, à savoir les phénomènes de migration d'un imaginaire à un autre. Dans une ère de mondialisation, cela soulève la question de ce que nous pourrions nommer l'imaginaire collectif. Comme nous avons pu le constater, les mangas et *anime* ont participé à réduire le sentiment d'altérité que pouvait ressentir le public japonais vis-à-vis de l'héritage classique. Si nous tenons compte de leur popularité à l'international, une réflexion similaire peut être portée sur le folklore et la spiritualité japonaise qui, grâce aux différentes productions et à leur succès, réduisent ledit sentiment d'altérité à propos du Japon et des cultures consommatrices de ces médiums¹⁵³. Il en ressort un agrandissement du cadre de références et de compréhension mondial, les cultures se nourrissant l'une de l'autre. Nous ne sommes plus étonnés

¹⁵¹ LUCKEN, *op. cit.*, p. 72.

¹⁵² *Ibid.*

¹⁵³ Nous sommes toutefois bien conscient que les visions véhiculées par ces médias sont généralement stéréotypées et ne reflètent pas la réalité exacte. Elles participent néanmoins à la création d'un sentiment de familiarité envers la culture japonaise.

désormais de voir des productions francophones revendiquant des inspirations de la culture japonaise, les *yōkai* et autres démons nippons nous semblent presque familiers.

Sur base de cette réflexion et de la prédominance de la réception monolithique de l'occident que nous avons pu constater dans le sous-chapitre consacré aux mangas et *anime*, il semble pertinent de réajuster la problématique et le questionnement autour desquels s'articuleront ce mémoire. La culture grecque et son expression comme composante créatrice dans *Berserk* et *L'Attaque des Titans* demeureront notre angle d'approche principal, de par son importance dans le fil réflexif duquel provient ce travail. Néanmoins, en regard des différentes données que nous avons pu établir, il ne nous apparaît pas judicieux de s'y restreindre exclusivement. L'amalgame syncrétique entre différentes cultures est un élément intrinsèque à cette production. En extraire les mythes grecs serait, à notre sens, une amputation artificielle qui n'aurait que pour unique but la réalisation de ce travail. C'est pourquoi, dans la deuxième partie, nous aborderons également d'autres références qui ne proviendront pas uniquement de la mythologie grecque. De plus, rappelons que parmi le réservoir des mythes de l'humanité, plusieurs partagent des archétypes communs. Y voir une inspiration grecque peut être le résultat de notre éducation occidentale. Nous tâcherons d'articuler les différentes sources d'inspirations potentielles pour voir comment elles ont servi de base à la création de deux œuvres populaires.

3. Instruments d'analyse

À ce stade, le processus de réception, ainsi que celui d'utilisation de la mythologie grecque au Japon ont été détaillés. Il convient d'élargir le panel de nos outils pour l'analyse qui constituera la deuxième partie de ce travail. Le manga est un médium double, à la fois visuel et textuel. Toutefois, le choix opéré dans ce mémoire est de se concentrer sur le caractère fictionnel du corpus établi et d'explicitier comment, dans la construction de l'univers et de sa narration, les mythes classiques ont pu servir de matériaux. Néanmoins, certaines références à

l'illustration seront faites lorsque cela sera jugé pertinent, l'iconographie pouvant servir à étayer certaines de nos hypothèses.

Cette tâche faisant appel à différentes notions de théorie littéraire, nous combinerons trois approches différentes pour constituer notre méthodologie, à savoir l'hypertextualité théorisée par Gérard Genette, la transfictionnalité élaborée par Richard de Saint-Gelais ainsi que la mythocritique telle qu'elle est conçue par Pierre Brunel.

3.1. Hypertextualité et transfictionnalité

La première approche méthodologique est une combinaison de deux théories littéraires : l'hypertextualité, développée par Gérard Genette, et la transfictionnalité, théorisée par Richard de Saint-Gelais. Nous insistons sur cet aspect de combinaison puisque ces deux notions seront utilisées de concert ultérieurement lors de nos analyses.

Tout d'abord, il convient de définir en quoi consiste les deux théories littéraires. Premièrement, la théorie de l'hypertextualité est développée par Gérard Genette dans son ouvrage *Palimpsestes. La littérature au second degré*, publié en 1982. Dans cet essai, il étudie et théorise les relations que peuvent entretenir différents textes entre eux. L'hypertextualité est définie comme telle : « toute relation unissant un texte B (hypertexte) à un texte antérieur A (hypotexte) sur lequel il se greffe d'une manière qui n'est pas celle du commentaire.¹⁵⁴ ». Selon lui, l'hypertextualité est régie par deux dispositifs fondamentaux qui s'expriment dans la relation qu'entretient un hypotexte avec l'hypertexte qui lui est lié. Cette dernière peut être de deux natures différentes. D'une part, la transformation, qui peut relever soit de la parodie, soit du travestissement, soit de la transposition sérieuse, et d'autre part, l'imitation, qui se réalise à travers le pastiche, la charge ou bien la forgerie.

Deuxièmement, la transfictionnalité est théorisée dans le livre de Saint-Gelais *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, publié près de trente

¹⁵⁴ GENETTE (Gérard), *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Éditions du Seuil, 1982, p. 13.

ans plus tard, en 2011. Il la définit comme telle : « *phénomène par lequel au moins deux textes, du même auteur ou non, se rapportent conjointement à une même fiction, que ce soit par reprise de personnages, prolongement d'une intrigue préalable ou partage d'un univers fictionnel.* ¹⁵⁵ ». Il ne reprend pas la catégorisation de Genette, bien qu'il affirme que certains hypertextes puissent être également des transfictions : « *Les suites et les continuations sont à la fois des hypertextes et des transfictions. Mais il est des hypertextes non transfictionnels (pastiches, parodies...) et réciproquement, des transfictions non hypertextuelles.* ¹⁵⁶ », et inversement il existe des transfictions qui ne sont pas des hypertextes : « *L'apparition, entre de nombreux autres personnages historiques ou imaginaires, de don Quichotte dans Terra Nostra ne fait pas de ce roman de Fuentes une imitation ou une transformation de celui de Cervantès.* ¹⁵⁷ ». L'intérêt de Saint-Gelais se porte, non pas sur le texte, mais bien sur les différents phénomènes de transfert d'éléments diégétiques. Prendre pour objet la fiction inclut indubitablement une problématique intrinsèque à l'objet : quelles sont les limites, les frontières de la fiction¹⁵⁸ ? Saint-Gelais lui-même avait bien conscience de la différence de point de vue et des différences entre les deux notions qu'il exprime de la sorte : « *La transfictionnalité est une relation de migration (avec la modification qui en résulte presque inmanquablement) de données diégétiques* » tandis que « *l'hypertextualité est une relation d'imitation et de transformation entre textes* ¹⁵⁹ ».

La question de la pertinence de ces deux notions est tout à fait légitime. Il aurait été envisageable de se baser uniquement sur la transfictionnalité, sans aborder l'hypertextualité. Cependant, la motivation première de cette démarche combinatoire est d'enrichir l'approche méthodologique au sein de

¹⁵⁵ SAINT-GELAIS (Richard), *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Éditions du Seuil, coll. Poétique, 2011, p. 7.

¹⁵⁶ *Ibid.*, p. 10.

¹⁵⁷ *Ibid.*

¹⁵⁸ SAINT-GELAIS (Richard), « La fiction à travers l'intertexte : pour une théorie de la transfictionnalité », dans AUDET (René) et GEFEN (Alexandre) (ed.), *Frontières de la fiction*, Pessac, PUB, 2002, pp. 43-75, disponible sur OpenEdition Books [en ligne]

URL : <https://books.openedition.org/pub/5687?lang=en>.

¹⁵⁹ *Ibid.*, pp. 10 et 11.

ce mémoire¹⁶⁰. En effet, l'hypertextualité genettienne peut compléter sur certains aspects la transfictionnalité gelaisienne, sur laquelle nous nous centrerons.

Rappelons le, notre objet d'étude se porte sur l'analyse de deux mangas spécifiques, *Berserk* et *L'Attaques des Titans*. Étant donné qu'une différence notable réside dans le sujet de l'étude, la transfictionnalité nous semble plus propice. En effet, l'un de nos objectifs consiste à analyser la construction de l'univers fictionnel de ces deux mangas précis. Par conséquent, c'est en toute logique sur cette dernière que se portera notre attention. En outre, Saint-Gelais s'inscrit dans la suite des travaux de Genette, auxquels il ne s'oppose pas et s'en inspire. Il actualise la terminologie en prenant, comme mentionné précédemment, la fiction pour objet et développe de nouveaux termes afin de nommer des phénomènes que Genette avait lui-même perçu, sans pourtant leur donner d'étiquette. En s'armant de la transfictionnalité, nous pourrions tenter d'analyser comment des éléments diégétiques de mythes ont migré vers les mangas. Les différents points terminologiques seront explicités lors des analyses, quand ils seront mobilisés.

Se pose également la question de la notion de mythe (plus explicitement développée dans le sous-chapitre suivant à propos de la mythocritique) à laquelle s'est confronté Saint-Gelais¹⁸. Comme mentionné précédemment, la posture prise pour la réalisation de ce travail est d'étudier les mythes en tant que fiction. Pour les Occidentaux du XXI^{ème} siècle, les mythes de leurs ancêtres ont perdu leur caractère réel¹⁶¹. Si nous les transposons à un lectorat japonais, ils n'ont jamais été rien d'autre que de la fiction.

La finalité à laquelle tend ce travail étant d'envisager et de déterminer les relations de réécritures des mythes occidentaux dans *Berserk* et *L'Attaque des*

¹⁶⁰ Notons que cette idée n'est pas personnelle et s'inspire du mémoire réalisé à l'Uliège par Delphine Spronck, intitulé *De Jules Lemaitre à Éric-Emmanuel Schmitt : Pour une transfictionnalité de l'Odyssée dans le roman contemporain*.

¹⁶¹ PAVEL (Thomas), *Univers de la fiction*, Paris, Éditions du Seuil, 2017 [1^{ère} ed. fr. 1998], pp. 70-71.

Titans et ce, en mobilisant la notion de transfictionnalité, renforcée par l'hypertextualité. Soulignons toutefois que cette dernière sera éprouvée par la double distance qui sépare les mythes occidentaux des mangas : à la fois temporelle et spatiale. Alors que les mythes envisagés prennent racine à l'aube de la civilisation occidentale, ils seront étudiés dans leur expression au sein d'un média japonais et contemporain. Ce constat nous mène à compléter nos instruments d'analyse par une autre approche, la mythocritique, détaillée dans le sous-chapitre suivant.

3.2. Mythocritique

La deuxième approche méthodologique utilisée dans le cadre de ce mémoire est la mythocritique. Bien que l'un des théoriciens les plus connus soit Gilbert Durand, nous nous baserons plutôt sur les ouvrages de Pierre Brunel, notamment *Mythocritique. Théorie et parcours*. En effet, Durand, de par sa posture d'anthropologue, voit en la mythocritique une prémisse à la mythanalyse, une méthode pour faire ressortir le sens psychologique et sociologique d'une œuvre¹⁶². Cette approche pouvant être considérée par moment comme psychanalytique ne correspond pas à la volonté de ce travail. Toutefois, tout le travail de réalisation de grammaire autour de la notion de mytheme (concept provenant de Lévi-Strauss) est un précieux outil pour les analyses réalisées dans le chapitre suivant. Plusieurs éléments de sa méthode seront référencés ultérieurement si nécessaire.

Pierre Brunel témoigne de la difficulté d'établir des lois fixes à propos de la présence de mythes au sein de la littérature¹⁶³. Cela étant dû, en partie, du fait que chaque production textuelle est le fruit de la tradition littéraire antécédente¹⁶⁴. Il distingue néanmoins, bien que spécifiant qu'il ne s'agit pas

¹⁶² DURAND (Gilbert), *Figures mythiques et visages de l'œuvre*, Berg International, 1979, p. 313.

¹⁶³ BRUNEL (Pierre), *op. cit.*, p. 65.

¹⁶⁴ *Ibid.*

de cases imperméables, trois phénomènes : l'émergence, la flexibilité et l'irradiation¹⁶⁵.

Premièrement, l'émergence consiste en une analyse des occurrences mythiques d'un texte¹⁶⁶. Un exercice qui pourrait paraître simple, toutefois Brunel recommande la prudence pour ne pas voir des mentions dans un implicite qui tend vers la fabulation, ce qu'il reproche, par exemple, à Gilbert Durand dans certaines de ces analyses concernant *La Chartreuse de Parme*¹⁶⁷. Néanmoins, tomber dans l'extrême opposé n'est pas louable non plus, conduisant la mythocritique à devenir une simple description paraphrastique¹⁶⁸. Il s'agira donc de réaliser un exercice de funambule entre l'explicite et l'implicite afin de dégager les occurrences pertinentes.

Deuxièmement, la flexibilité, terme par lequel il veut « *suggérer la souplesse d'adaptation et en même temps la résistance de l'élément mythique dans le texte littéraire, les modulations surtout dont ce texte lui-même est fait.* ¹⁶⁹ ». Il aborde les fantaisies que se permet l'écrivain, ces prises de liberté qui font partie de l'essence même du mythe. Par définition presque, le mythe est multiple et malléable depuis sa genèse. Il continue de l'être dans nos écrits contemporains¹⁷⁰. Un texte serait alors une des multiples expressions singulières d'un mythe.

Et pour finir, le troisième phénomène se penche sur pouvoir d'irradiation des éléments mythiques d'un texte. Mentionnons que le postulat de base de la mythocritique est de considérer comme « essentiellement signifiant ¹⁷¹ » la présence de ces occurrences dans un texte. L'ampleur de l'irradiation fluctue en fonction de la place et du moment de rencontre avec l'élément mythique. Dans un titre, il place directement le texte dans une

¹⁶⁵ *Ibid.*

¹⁶⁶ *Ibid.*

¹⁶⁷ *Ibid.*, p. 66.

¹⁶⁸ *Ibid.*, p. 67.

¹⁶⁹ *Ibid.*, p. 69.

¹⁷⁰ *Ibid.*, p. 71.

¹⁷¹ *Ibid.*, p. 72.

certaine dimension, offre une certaine clef de lecture. Parfois, elle est plus subtile, ou latente¹⁷². Dans le livre *Malpertuis* de Jean Ray, elle permet à construire l'atmosphère de l'œuvre, le lecteur s'interroge et lorsque la confirmation a lieu, permet une relecture des éléments précédents. Parmi les irradiations plus ténues, qui peuvent être qualifiées de sous-textuelles, Brunel distingue deux types d'origine : d'une part, l'œuvre globale de l'écrivain, qui viendrait appuyer des occurrences plus implicites, et d'autre part, le mythe lui-même, son impact dans la mémoire collective étant tel que l'explicite devient inutile¹⁷³.

Ces trois phénomènes serviront à étayer l'approche initialement voulue à travers la notion de transfictionnalité, afin de pouvoir décrire au mieux les différentes occurrences mythiques présentes dans notre corpus. Rappelons également que Brunel est bien conscient de la difficulté d'une méthode d'analyse rigoureuse pour un matériau aussi volatile que le mythe.

Afin de clore cette partie méthodologique, il convient de réaliser un point terminologique concernant les termes de mythe, thème et type afin que la lecture des analyses prochaines puisse se faire dans la meilleure compréhension. Le souci terminologique est une problématique récurrente à la mythocritique, le mythe lui-même étant difficilement définissable.

Tout d'abord, commençons par la clef de voûte autour de laquelle s'articulera toute notre terminologie : le mythe. Plusieurs conceptions ont vu le jour, selon différentes écoles. Tout comme Pierre Brunel dans son ouvrage précédemment cité, le mythe est entendu ici comme défini par la thèse d'André Jolles, un universitaire néerlandais, qui traite de la question dans son livre *Einfach Formen* (traduit en français sous le titre *Formes simples* aux Éditions du Seuil). Il se positionne entre la conception transcendantaliste et

¹⁷² *Ibid.*, p. 73.

¹⁷³ *Ibid.*, p. 74.

immanentiste¹⁷⁴ : « [le mythe] crée « une forme simple » antérieur au langage écrit, mais « actualisée » par lui et par le texte littéraire.¹⁷⁵ ».

Comme l'explique Brunel, il existe, d'après Jolles, « trois niveaux dans le travail du langage : la formation du langage en soi (pour lequel on a cherché des explications mythiques) ; la formation de formes simples ; la formation de l'œuvre littéraire, qui apporte la plénitude définitive.¹⁷⁶ ». Notons que par essence, la « forme simple » possède un caractère virtuel et ne se concrétise que dans des formes actuelles, spécialement dans les formes littéraires. C'est ce procédé de concrétisation qu'étudie Jolles et ce dans neuf formes d'expression : Légende, Geste, Mythe, Devinette, Locution, Cas, Mémorables, Conte et Trait d'esprit, qui ont toutes leur chapitre dédié¹⁷⁷. L'analyse suit le schéma suivant : chaque forme provient d'une « disposition mentale » à laquelle répondra un « geste verbal »¹⁷⁸.

Toujours selon Jolles, la disposition mentale propre au mythe est l'interrogation demeurant sans réponse. Pour pallier à cela, une cause est créée, proposée ou imposée. L'exemple le plus frappant étant les mythes relatifs à l'origine du monde. Cette quête étiologique incarne, pour Jolles, l'idéal du mythe¹⁷⁹. Soulignons l'universalité de cette posture, de tout temps et en tout lieu, l'Homme s'est interrogé, s'interroge et s'interrogera. En réponse, le geste verbal associé au mythe est « l'événement », portant en lui un caractère nécessaire, contrairement à l'accident¹⁸⁰. Brunel évoque deux formes relatives au mythe : la fonction étiologique et la fonction allégorique¹⁸¹.

¹⁷⁴ *Ibid.*, p. 15.

¹⁷⁵ *Ibid.*

¹⁷⁶ *Ibid.*, p. 17.

¹⁷⁷ *Ibid.*, p. 18.

¹⁷⁸ *Ibid.*

¹⁷⁹ *Ibid.*, p. 20.

¹⁸⁰ *Ibid.*, p. 21.

¹⁸¹ *Ibid.*, p. 24.

Bien qu'aucune définition précise n'ait été énoncée¹⁸², nous avons pu baliser ce à quoi correspond le mythe. Comme le démontre Brunel dans son chapitre *L'étude des mythes en littérature comparée*, de nombreux amalgames existent entre thème, type, motif et même mythe. Considérant que la terminologie d'une science comme la mythocritique ne se doit pas d'être immuable, il expose ses propres définitions de « thème » et « type » après avoir dressé un panorama de leurs différentes utilisations chez plusieurs théoriciens¹⁸³.

Cela s'accompagne également d'une mise en garde, à confondre ces différents termes, le mythe peut subir une réduction double : soit au nom d'un héros principal soit à une situation particulière¹⁸⁴. Pour expliciter la façon dont il use de la terminologie, il prend l'exemple de la figure de Prométhée et du récit qui l'accompagne. Le thème serait « la révolte » et le type, résultant d'une compilation de certains traits distinctifs de la figure, serait « le révolté ». Nous pouvons en déduire que le thème renvoie à la situation tandis que le type, lui, est l'avatar du héros¹⁸⁵.

¹⁸²Pour Brunel, la définition la moins imparfaite du mythe est la suivante : « *Le mythe raconte une histoire sacrée ; il relate un événement qui a eu lieu dans le temps primordial, le temps fabuleux des « commencements* ». ». Elle provient de l'ouvrage de Mircea Eliade, *Aspects du mythe* aux éditions Gallimard.

¹⁸³ *Ibid.*, p. 28.

¹⁸⁴ *Ibid.*

¹⁸⁵ *Ibid.*, p. 29.

Partie 2 : Analyse par thème

4. Présentation du corpus

4.2. *Berserk de Miura Kentarô*

Dans le cadre de ce mémoire, le manga de *dark fantasy Berserk* de Miura Kentarô sera analysé. Pour consulter le résumé, voir annexe 2. L'œuvre se compose de 41 tomes (364 chapitres reliés et les trois derniers sortis en prépublication), publiés entre 1989 et 2021 en version originale par la maison d'édition japonaise Hakusensha. Les chapitres paraissaient dans le magazine de prépublication de cet éditeur : *Young Animal*. La version francophone, quant à elle, est disponible chez Glénat qui la publie entre 2004 et 2019. Début 2002, alors que le 24^{ème} tome sortait en décembre de cette année-là, Miura a reçu le prix de l'excellence du prix culturel Osamu Tezuka¹⁸⁶¹⁸⁷. Le 20 mai 2021, Hakusensha annonce le décès du *mangaka*, mort le 6 mai 2021, laissant ainsi son œuvre inachevée¹⁸⁸. Le dernier tome sous la plume de Miura sort en 2021 au Japon et en 2022 en France. Il a cependant été annoncé, en juin 2022, par la maison d'édition que les assistants de Miura continueront la série, sous la supervision de Mori Kouji, un mangaka et ami d'enfance de l'auteur¹⁸⁹.

Au cours de ses trente années de parution, *Berserk* a su créer l'engouement et une communauté de fans s'est consolidée autour de cette œuvre, bien que la parution des derniers tomes ait été sujette à de nombreuses pauses, comme le montrent les chiffres de ventes en France du dernier volume (voir annexe 3). Qui plus est, le manga a marqué et influencé les créations d'œuvres fictionnelles de ses contemporains, comme en témoignent Yoshida

¹⁸⁶ Remise de prix annuelle, créée par le journal Asahi Shimbun en 1997, mettant à l'honneur le travail des *mangakas*. Elle tient son nom d'Osamu Tezuka, célèbre figure dans l'histoire du manga.

¹⁸⁷ 過去の受賞作品一覧, dans Asahi Shimbun (consulté le 2 février 2022).

¹⁸⁸ DUNEAU (Clémence), *Mangas : Kentaro Miura, le créateur de « Berserk », est mort à 54 ans*, dans Le Monde, le 20 mai 2021 (consulté le 2 février 2022).

¹⁸⁹ DUNEAU (Clémence), *Mangas : Kentaro Miura, le créateur de « Berserk », est mort à 54 ans*, dans Le Monde, le 20 mai 2021 (consulté le 20 juillet 2022).

URL : <https://www.polygon.com/23158212/berserk-manga-continue-publication-young-animal>

Naoki¹⁹⁰, réalisateur et producteur de *Final Fantasy XIV : À Realm Reborn*, et Miyazaki Hidetaka¹⁹¹, réalisateur de la trilogie *Dark Souls*, *Bloodborn* et *Sekiro : Shadows Die Twice*. Il semblerait que son dernier jeu, *The Elden Ring*, comporte également des références à *Berserk*, notamment au niveau de la ressemblance frappante de certaines pièces d'armures¹⁹².

Une question qui peut se poser en amont de l'analyse est celle du public cible de l'œuvre. À qui est-elle destinée ? Miura y répond lors d'une interview (voir annexe 4) et nous apprend qu'il destine avant tout son manga à un lectorat japonais. Il s'agit d'une information importante, à ne pas négliger lors de notre analyse.

4.2 L'Attaque des Titans de Isayama Hajime

Le deuxième manga de *dark fantasy* sur lequel portera notre analyse est *L'Attaque des Titans*, écrit par Isayama Hajime. Pour consulter le résumé, voir annexe 5. L'œuvre est composée de 34 tomes, parus entre 2009 et 2021, ainsi que de plusieurs hors-séries. Au Japon, les tomes sont édités par la maison d'édition Kôdansha et les chapitres étaient prépubliés dans le *Bessatsu Shônen Magazine*. Concernant la traduction francophone, c'est Pika Éditions qui acquiert les droits en 2013.

C'est d'ailleurs l'année qui voit naître la première saison de l'adaptation en *anime* par Wit studio, ce qui jouera grandement en faveur de la popularité de l'œuvre et de son succès à l'international¹⁹³. C'est le même studio d'animation qui produisent la deuxième et troisième (en deux parties) saisons, respectivement en 2017 et 2018-2019. Pour la quatrième saison, un changement s'opère et c'est le studio MAPPA qui reprend les rênes du projet.

¹⁹⁰ MESSNER (Steven), *Final Fantasy 14's Naoki Yoshida on the death of Berserk creator Kentaro Miura: 'It's unfathomable'*, sur PCGAMER, le 21 mai 2021 (consulté le 2 février 2022).

¹⁹¹ *Dark Souls Design Works Translation : Weapons and Equipment Part 1/2*, sur Giant Bomb, le 24 février 2013 (consulté le 2 février 2022).

¹⁹² EVAN (Valentine), *Berserk Fans Spot Numerous Easter Eggs In Elden Ring*, sur Comicbook, le 6 novembre 2021 (consulté le 2 février 2022).

¹⁹³ Cela se remarque dans les tops Oricon (classement des meilleures ventes de mangas au Japon) réalisés lors de la diffusion de l'*anime*.

Il devait s'agir de la saison finale, elle aussi en deux parties. La diffusion de la première partie commence en décembre 2020 tandis que la deuxième sort sur les écrans en janvier 2022. Finalement, une troisième et ultime partie adaptant l'arc final doit encore paraître et est prévue pour l'année 2023.

5. Choix du corpus

À présent que le corpus a été présenté, il convient de s'interroger quant à son choix et à sa pertinence. Ce questionnement en lui-même s'étend en plusieurs questions, dont des éléments de réponse se dessinent en filigrane depuis le chapitre introductif de ce travail.

La première question que nous sommes légitime de poser est la suivante : pourquoi s'intéresser au manga ? Bien que témoignant d'un intérêt personnel indéniable, ce choix de médium semble être un cas d'étude intéressant et ce, à différents niveaux.

Tout d'abord, le manga est à la fois un média de masse et un nouveau média. Au Japon, c'est grâce à l'augmentation de sa popularité ainsi que de celle des jeux vidéo, de la musique, etc. que la culture grecque antique s'est démocratisée. Avant cela, elle était réservée à une élite intellectuelle¹⁹⁴. En Occident, la France et les États-Unis sont les deux pays qui consomment le plus de mangas. En 2021 sur le sol français, un livre sur quatre vendu était une bd et un sur deux était un manga¹⁹⁵ (le marché du manga représentait donc un huitième des ventes françaises de l'année 2021). Cela témoigne de la grande popularité de la bande dessinée japonaise. Étudier ce format précis nous permet de nous placer dans un phénomène de mondialisation de la culture, et plus spécifiquement celle des médias de masse. La résurgence des mythes classiques dans la culture populaire, comme dans les *comics* américains ou encore au cinéma a été maintes fois étudiées, mais il nous semblait que la question de la migration d'éléments dans

¹⁹⁴ LUCKEN, *op. cit.*, p. 176.

¹⁹⁵ LACHASSE (Jérôme), *LE MARCHÉ DE LA BD ET DU MANGA A BATTU TOUS LES RECORDS EN 2021*, sur BFMTV [en ligne], publié le 28 janvier 2022 (consulté le 17 juillet 2022).

URL : https://www.bfmtv.com/people/bandes-dessinees/le-marche-de-la-bd-et-du-manga-a-battu-tous-les-records-en-2021_AN-202201280271.html

des productions de cultures qui, d'apparence, ne semblent pas entretenir de liens forts avec cet héritage¹⁹⁶ valait la peine d'être posée. Plus largement, elle permet d'envisager la survivance des mythes dans la pop culture et comment ces derniers peuvent évoluer à travers le monde. Le mythe ne serait-il pas, tout comme certaines langues, mort s'il se figeait dans le temps ?

Dans les trois sous-chapitres qui vont suivre, nous nous attarderons sur d'autres points qui justifient notre choix de corpus et sa relation avec l'objectif de ce mémoire. En premier lieu, nous interrogerons la relation qu'entretient le mythe avec le procédé de création artistique. Ensuite, les deux mangas choisis, si nous devons les rattacher à une catégorie, appartiennent au genre de la *dark fantasy*. Nous développerons le lien entre ce genre particulier et le mythe ainsi que la raison de l'étudier sous le prisme de notre recherche. Pour conclure, nous aborderons les points communs entre les deux œuvres, puisqu'il s'agit d'une des raisons permettant de les analyser simultanément.

5.1. Mythe et création, un réservoir à fictions

Lorsque la question de la création se pose, deux visions peuvent s'offrir à nous. D'un côté, cette représentation de l'artiste inspiré, pourvu d'un don, qui à partir du réel donnera de la tangibilité à une œuvre. De l'autre, un artiste ayant pour volonté de créer une œuvre et qui travaillera sans relâche pour la réaliser. Cette dernière considération fait écho à Kentaro Miura, dont la publication de son œuvre majeure, *Berserk*, s'étend sur plus d'une trentaine d'années et témoigne d'un travail de recherche et de synthétisation de ses sources d'inspiration impressionnant. Dans une moindre mesure, cela correspond également au travail d'Isayama Hajime qui a su multiplier des ressources historiques, à la fois mondiale et japonaise, ainsi que de nombreuses références aux mythes de l'humanité. Cela n'amoindrit en aucun cas la puissance de leur imagination créatrice dont ils ont du faire preuve pour mettre en œuvre les deux mangas. Nous pouvons dire que le procédé de

¹⁹⁶ Nous avons démontré que la relation entre Grèce antique et Japon est ancienne et complexe dans un chapitre ultérieur.

gestation de ces deux œuvres prend comme une de ses sources, le mythe, tant elles sont traversées par des questions qui ont elles-mêmes donné naissance à certains mythes. À titre d'exemple, nous pouvons mentionner la question de la liberté, la soif de la connaissance et le libre-arbitre. Dans son article *Création artistique et mythique*, Jean-Jacques Wunenburger nous en témoigne en ces termes : « *Le mythe apparaît ainsi comme une structure symbolique d'images, particulièrement apte à susciter et à diriger la création.* ¹⁹⁷ ». Il ajoute également que pour qu'un mythe puisse être estimé comme vivant, il se doit d'être partagé, de continuer à circuler et d'être redit¹⁹⁸. De par sa nature originellement orale, le mythe possède comme caractéristique inhérente une certaine plasticité, il est modulable au gré de ses pérégrinations dans les différentes cultures¹⁹⁹. Ces deux arguments nous permettent de repointer une position sur laquelle nous voulons nous opposer dans ce travail et qui avait été mentionnée au sein du premier chapitre : nous ne considérons par l'utilisation des mythes dans les mangas comme une dénaturation. De plus, se servir des mythes grecs antiques n'est pas l'apanage des cultures occidentales. « *Un mythe est donc bien une réserve d'œuvres à dire, à faire, et non une mémoire immuable qui contraindrait à la répétition fidèle, stéréotypée.* ²⁰⁰ ».

Qui plus est, la relation entre mythe et création entretient un paradoxe qu'il faut mentionner. Pour que le mythe devienne une grammaire créatrice, il doit choir de son statut de croyance. Grâce à cette démythologisation, il gagne en liberté et en force dynamique²⁰¹. Selon Wunenburger, l'activité créatrice qui illustre le mieux ce principe est l'écriture romanesque qui, d'une part, donne une tangibilité au mythe et, d'autre part, en transcrivant le mythe sous forme de texte, le défigure et dévoile son sens²⁰². Une réflexion similaire peut se

¹⁹⁷ WUNENBURGER, (Jean-Jacques), « Création artistique et mythique », dans CHAUVIN (Danièle), SIGANOS (André) et WALTER (Philippe) (dir.), *Questions de mythocritique. Dictionnaire*, Paris, IMAGO, 2005, p. 69.

¹⁹⁸ *Ibid.*, p. 70

¹⁹⁹ *Ibid.*

²⁰⁰ *Ibid.*, p. 73.

²⁰¹ *Ibid.*

²⁰² *Ibid.*, p. 74.

porter sur le manga, qui en plus d'inscrire le mythe dans du texte, lui donne également un visage. Cette transposition du mythe de l'oral à l'écrit, et dans notre cas, à la fois de l'écrit et du pictural, bien que le désacralisant assure également sa pérennisation²⁰³.

Toujours dans son article, Wunenburger dépeint trois phénomènes de transformations par lesquels le mythe peut faire son entrée dans le monde littéraire : la réanimation herméneutique, le bricolage mythique et la transfiguration baroque²⁰⁴. Ce sont les deux derniers cas de figure qui nous intéressent dans le cadre de notre analyse. Premièrement, le bricolage mythique est une « déstructuration » qui, d'un récit mythique total, le découpe en différents éléments significatifs et mobiles. Ces éléments se séparent du mythe initial pour pouvoir vivre indépendamment. Cela leur permet de s'exprimer dans de nouvelles œuvres²⁰⁵. Dans les deux œuvres que nous allons analyser, ce sont des éléments de récits mythiques qui sont repris, bien que le mythe dans sa globalité ait pu servir de source d'inspiration.

Deuxièmement, la transfiguration baroque est en quelque sorte la transformation intermédiaire. En effet, il s'agit d'un « retour au mythe avec une intention fictionnelle²⁰⁶ ». L'auteur reprend l'essence même du mythe afin de le remythiser en une œuvre inédite. Cela se fait à l'aide de différents procédés : « *d'emboîtement, de superposition, de métissage culturel (mélange des mythes bibliques et de paganisme, par exemple) qui ne sont souvent pas dénués, à leur tour, d'humour ou d'ironie.*²⁰⁷ » ce qui correspond aux différents moyens mis en œuvre dans *Berserk* et *L'Attaque des Titans*. Nous tâcherons de démontrer cela au chapitre suivant. Cependant, nous nous permettons d'émettre une opposition sur un point que mentionne Wunenburger. Dans la phrase qui suit

²⁰³ *Ibid.*, p. 76.

²⁰⁴ *Ibid.*, p. 77-79.

²⁰⁵ *Ibid.*, p. 78.

²⁰⁶ *Ibid.*, p. 79.

²⁰⁷ *Ibid.*

cette citation, il fait de cette capacité le propre de la créativité occidentale²⁰⁸. En raison des différents points abordés tout au long de ce travail et principalement l'aptitude des *mangakas* japonais à mobiliser différentes ressources afin de créer un syncrétisme cohérent des mythes dans leurs œuvres respectives, nous nous devons de marquer notre désaccord.

5.2. La dark fantasy ou un merveilleux lovecraftien

Nous allons maintenant nous souhaitons nous attarder sur deux points qui nous semblent essentiels à la bonne compréhension de notre démarche. Dans un premier temps, puisque les deux mangas que nous analysés en aval appartiennent au sous-genre de la *dark fantasy*, nous allons établir la relation qu'entretient cette catégorie d'œuvre avec le fantastique et le merveilleux. C'est en cela que nous proposons l'appellation de merveilleux lovecraftien. Dans un deuxième temps, nous souhaitons établir la relation qu'entretient ce genre littéraire avec le mythe.

Pour commencer, notons que la *dark fantasy* est, du point de vue terminologique, le vilain petit canard des sous-genres de la *fantasy*. En trouver une définition reconnue est une tâche complexe bien que de nombreuses œuvres à succès lui sont associées. Selon un spécialiste américain de la littérature fantastique et de science-fiction, Gary Hoppenstand, il s'agit d'un type de récit horrifique, se rattachant à la *fantasy* ou à la science-fiction, où l'humanité mène un combat contre des forces qui dépassent sa compréhension²⁰⁹. Si nous consultons l'article Wikipédia dédié²¹⁰, il insiste sur la dimension sombre et violente de ces histoires au centre desquelles se trouvent les actions motivées par les côtés les plus sombres de l'humanité. La proximité entre ce genre et celui de l'horreur est également mise en avant.

²⁰⁸ *Ibid.*

²⁰⁹ HOPPENSTAND (G.), « Francis Stevens : The Woman Who Invented Dark fantasy » dans STEVENS (F.), *The nightmare and other tales of dark fantasy*, Lincoln, University of Nebraska Press, 2004.

²¹⁰ Cela s'inscrit dans une volonté de voir une définition populaire et facilement accessible, sans affirmer que cette dernière soit la plus correcte d'un point de vue académique.

Ce que nous voulons établir ici, c'est en quoi la *dark fantasy* peut être considérée comme un merveilleux lovecraftien, afin de pouvoir, par la suite, étudier le rapport que le fantastique et le merveilleux entretiennent au mythe, comme cela a été le cas dans l'ouvrage *Questions de mythocritique*. Nous pouvons la qualifier de merveilleux, au sens du registre littéraire, par l'évolution du récit dans un monde régit par des règles différentes au nôtre, où le surnaturel à sa place. Quant au terme de lovecraftien, il lie les deux mangas que nous allons aborder avec les œuvres fantastiques de H.P. Lovecraft. *Berserk* et *L'Attaque des Titans*, tout comme l'écrivain américain, couchent tous les trois sur papier l'expression de peurs archaïques²¹¹.

Parmi les thèmes récurrents dans la production de Lovecraft, nous trouvons des similitudes avec les sujets abordés dans notre corpus. Premièrement, ce que nous pouvons nommer l'appel du savoir, et plus particulièrement le savoir interdit. L'auteur lui-même explicite ce sujet : « *Ce qu'il y a de plus pitoyable au monde, c'est, je crois, l'incapacité de l'esprit humain à relier tout ce qu'il renferme. Nous vivons sur une île placide d'ignorance, environnée de noirs océans d'infinitude que nous n'avons pas été destinés à parcourir bien loin. Les sciences, chacune s'évertuant dans sa propre direction, nous ont jusqu'à présent peu nui. Un jour, cependant, la coordination des connaissances éparses nous ouvrira des perspectives si terrifiantes sur le réel et sur l'effroyable position que nous y occupons qu'il nous restera plus qu'à sombrer dans la folie devant cette révélation ou fuir cette lumière mortelle pour nous réfugier dans la paix et la sécurité d'un nouvel obscurantisme.*²¹² ». Ce texte trouve écho dans *L'Attaque des Titans* avec la quête de savoir qui anime Eren, Armin et plus largement le Bataillon d'exploration. Pourtant, les révélations sur l'origine des Titans et la situation du monde extérieur n'apportent pas la paix à laquelle ils aspirent tous. Eren sombre dans une folie meurtrière, provoquant le Grand Terrassement, brisé par une réalité qu'il ne peut accepter. Armin est élevé au rang de héros, falsifiant les

²¹¹ BOZZETO (Roger), « Fantastique et mythe », dans CHAUVIN (Danièle), SIGANOS (André) et WALTER (Philippe) (dir.), *op. cit.*, p. 173.

²¹² LOVECRAFT (H.P.), *L'Appel de Cthulhu -- I. L'horreur d'argile*, Paris, Robert Laffont, 1991, p. 60

événements pour que le reste du monde voie en lui et son groupe les sauveurs de l'humanité, mais aussi dans l'optique de préserver la paix. Un but que nous savons vain, après la lecture de l'épilogue, l'humanité ayant continué ses guerres intestines. Dans *Berserk*, nous pouvons faire un parallèle entre l'usage de savoir interdit et l'utilisation par Griffith de la béhérite. Pour assouvir ses desseins personnels, il donne lieu à la cérémonie de l'Éclipse en convoquant les God Hands, êtres démoniaques qui ne sont pas sans rappeler les entités démiurges de la mythologie lovecraftienne. Cette cérémonie occasionne le sacrifice de la presque totalité de sa troupe, qui sont les êtres qui lui sont le plus chers. Seuls rescapés, Guts qui sombrera dans le désespoir, s'accrochant seulement à la vie pour sa quête de vengeance et Casca, dont l'esprit ne supportera pas le traumatisme, s'enfermant dans un mutisme et un comportement infantin.

Comme nous venons de le souligner, les God Hands nous évoquent les entités lovecraftiennes. Ce qu'ils ont en commun, outre leur aspect et leurs pouvoirs, est le fait qu'ils n'appartiennent pas au même plan dimensionnel que l'humanité. Comme cela sera développé en aval, les God Hands résident dans le monde Astral et non pas dans le monde des humains. Une différence notable est qu'ils ont tous été humains auparavant. Autre point commun, les apôtres et les différents cultes sont non sans rappeler les cultes de l'univers lovecraftien, et ce même dans leur traitement narratif. Ils permettent de disséminer des informations sur les entités tout en créant une tension et un sentiment de peur à leur égard. Cet aspect est renforcé dans *Berserk*, grâce à la construction du récit, puisque nous savons dès le début que Guts déborde de haine et cherche à se venger de Griffith, sans pour autant connaître la cause d'une telle animosité. C'est grâce à l'ellipse racontant la jeunesse de Guts et ses aventures au sein de la troupe du Faucon, ainsi que sa relation avec Griffith que nous réalisons l'ampleur de la trahison. Un autre point intrigant concerne le mystérieux chapitre 83. Suivant le mode de prépublication classique des mangas, il était paru dans le magazine dans lequel paraît *Berserk*. Il dévoilait l'identité et l'apparence de l'Idée du Mal, que nous

pourrions considérer à la fois comme antagoniste et figure de Dieu dans l'univers. Nous assistions à la rencontre entre Griffith et cette entité. Toutefois, Miura a décidé de supprimer ce chapitre lors de la parution du tome relié. Selon lui, dévoiler de façon aussi franche son identité nuisait à son récit.

Dans *L'Attaque des Titans* cette similitude est plus implicite et c'est sur le ressenti lors de la lecture que cela se marque le plus. Nous pourrions même dire qu'Isayama joue avec ce thème. Durant la première partie, les Titans nous rappellent les entités lovecraftienne, par le mystère qui les entoure, par leur apparence gigantesque et effroyable, mais aussi par l'incompréhension totale, à la fois des personnages et du lecteur, de leur *modus operandi*. Lorsque l'humanité passée des Titans est révélée, cela ramène leur monde à un semblant de rationalité. Pourtant l'horreur n'en est qu'exacerbée. Alors qu'ils pensaient se battre contre une force étrangère, le Bataillon d'exploration réalise que son ennemi n'est autre que l'homme lui-même.

La révélation quant à l'identité des Titans couplée à la découverte du monde extérieur ainsi que la divulgation des conditions de vie des Eldiens de l'empire Mahr montre une autre thématique récurrente : la culpabilité héritée. C'est l'un des sujets principaux de plusieurs nouvelles lovecraftiennes, comme dans *Le Cauchemar d'Innsmouth*. Les Eldiens, qu'ils vivent dans l'empire Mahr ou sur Paradis, ne peuvent échapper au poids des péchés de leur ancêtre. Même lors de l'arc final, alors qu'ils ont été les seuls capables de venir à bout d'Eren ainsi que du Grand Terrassement et que leur pouvoir titanesque a disparu, les Mahr lèvent les armes vers eux. C'est cette culpabilité qui est utilisée pour transformer les jeunes Eldiens de Mahr en enfant-combattant, complètement endoctriné en cultivant leur haine des Eldiens de l'île. Cela se remarque particulièrement dans le traitement du personnage de Gaby.

La fatalité est également au cœur des récits lovecraftien tout comme elle se dessine en filigrane dans *Berserk* et *L'Attaque des Titans*. Dans le premier, elle s'incarne à différents niveaux. D'abord dans la chair de Casca et

de Guts, ils sont marqués depuis l'Éclipse et ne peuvent échapper à leur destin, des hordes de créatures démoniaques essayant constamment de les dévorer. Qui plus est, cela se perçoit également dans le mode de fonctionnement des béhérits. Elles sont intrinsèquement destinées à une personne en particulier, sans que nous ne sachions comment ce choix est établi. Si une personne s'en saisit sans qu'elle soit désignée, la béhérit lui échappera, peu importe ce qu'elle fait. À l'inverse, elle trouvera toujours celui ou celle à qui elle appartient, dans des circonstances parfois complètement anodines. Rosine, une des apôtres apparaissant dans l'arc de la Conviction, a trouvé la sienne parmi des cailloux dans le lit d'une rivière. Dans le chapitre 83 abordé précédemment, l'Idée du Mal dit à Griffith que c'est grâce à (ou à cause d'elle, dépendamment du point de vue) qu'il en est là aujourd'hui, qu'elle a plié jusqu'au cours même de l'Histoire pour qu'il puisse se présenter devant elle. Alors que la fatalité avait toujours été ambiguë dans le manga, Miura tranchait définitivement la question. C'est une autre des raisons pour laquelle il avait pris la décision de supprimer ce chapitre, laissant à ses héros la possibilité de tenter de battre leur destin. Concernant *L'Attaque des Titans*, l'œuvre est empreinte d'un grand fatalisme, notamment à propos de la propension de l'espèce humaine de s'entredéchirer, comme cela se remarque dans l'épilogue mentionné en amont. Dans la structure du récit, c'est encore une fois la deuxième partie qui marque la mise en avant de ce concept. Alors qu'ils ont débarrassé l'île de Paradis des Titans purs, une cérémonie d'honneur est organisée. Eren, au contact d'Historia appartenant à la lignée royale, voit le pouvoir du Titan assaillant activé. Cela lui permet d'avoir conscience de la mémoire collective, à la fois du passé et du futur. Il a alors la vision funeste du Grand Terrassement qu'il provoquera. Était-ce un destin figé dans le marbre ou un futur possible ? La question ne sera jamais tranchée. Cependant, plutôt que de chercher à lutter contre ce sort, Eren embrassera sa destinée, mettant jusqu'à mettre en péril la vie des personnes auxquelles il tient le plus. Quand il tente d'expliquer la raison de son plan à Armin, lui-même ne semble pas y croire.

Cela nous amène à la dernière grande thématique de l'œuvre de Lovecraft que nous pouvons retrouver dans notre corpus. Au préalable, il faut savoir que l'auteur a été grandement influencé par Oswald Spenger, un philosophe allemand, notamment connu pour avoir rédigé des essais sur la déchéance de la culture occidentale. Cette idée de civilisation menacée se retrouve dans *Berserk*, de par l'existence de l'Interstice qui permet aux monstres de se rendre dans le monde des humains. Cela se renforce lorsqu'à la mort de Ganishka, la frontière entre les mondes se brise. Griffith, alors réincarné en humain, fait naître de nulle part la cité de Falconia, seule échappatoire des humains, ce qui lui permet de s'ériger en protecteur de la civilisation. Pour ce qui est de *L'Attaque des Titans*, la vision est plus ambiguë. Dans la première partie du manga, pour les Eldiens de l'île ce sont, d'abord, les Titans qui sont les ennemis de la civilisation. Pour les civilisations du monde, ce sont les Eldiens qui représentent le fléau de l'humanité. Ils ont utilisé leur pouvoir titanesque afin d'asseoir leur domination sur le monde avant que leur empire n'entame sa déchéance. Plutôt que de les éradiquer, Mahr a préféré les instrumentaliser afin de faire la même chose qu'eux, mener la guerre aux autres pays. Eren et Sieg sont les deux personnages qui souhaiteront amener une solution. Le Grand Terrassement comme nous l'avons déjà mentionné pour Eren et, pour Sieg, un plan d'éradication douce consistant à la stérilisation totale des Eldiens, afin que les pouvoirs des Titans se perdent. Pourtant, lors de l'épilogue, nous comprenons ce qu'Isayama a voulu transmettre dans son œuvre : le plus grand ennemi de la civilisation humaine n'est autre qu'elle-même.

Maintenant que nous avons établi les raisons pour lesquelles nous parlerons, dans le cadre de ce travail, de merveilleux lovecraftien, mentionnons tout de même que le genre de la *fantasy* entretient un rapport d'inspiration dans les différentes mythologies et fait de nombreux emprunts à

celles venant d'Europe septentrionale²¹³. Ce que nous voulons étudier dans cette partie est la relation qu'entretient à la fois le fantastique et le merveilleux avec le mythe.

Pour commencer, comme nous l'avons défini dans le sous-chapitre concernant la mythocritique, le mythe est un récit qui a pour but de répondre à une question, un trouble que se pose l'humanité. Le plus grand cas étant la question des origines²¹⁴. Le mythe peut donc à la fois donner du sens et à la fois donner voix à « des terreurs liées à des aspects émotionnels, ou à la présence du Mal. ²¹⁵». En se développant, et par leur mise en écrit, les mythes se sont fait représentation de la quête de savoir et de pouvoir des hommes²¹⁶. Le fantastique, lui, évoque un sentiment, une perception de l'homme face à la réalité, comme si quelque chose se cachait entre les lignes du monde, lui procurant terreur et malaise²¹⁷. Le mythe, contrairement au fantastique, est lié dans son essence à une dimension collective, à la peur universelle de l'inconnu²¹⁸. Ce qui le met en corrélation avec le fantastique, c'est ce lien avec la peur, avec l'incompréhension. Ce sentiment peut être un moteur de création, comme en témoigne Miura. Face à son incompréhension de certains événements historiques comme le génocide rwandais, il les incorpore dans son récit pour tenter de les comprendre²¹⁹. Un autre point de convergence entre le fantastique et le mythe est l'emploi de la Surnature. Dans notre corpus, elle est plutôt de nature horrifique ou suscite l'interrogation. Dans *L'Attaque des Titans*, avant la révélation, les Titans représentent cette surnature. Plus tard, il s'agit également du « parasite » ayant donné son

²¹³ BESSON (Anne), *Dictionnaire de Fantasy*, Paris, Vendémiaire, 2018, pp.279-280.

²¹⁴ BOZZETO, *op. cit.*, p. 167.

²¹⁵ *Ibid.*

²¹⁶ *Ibid.*, P 168.

²¹⁷ *Ibid.*, p. 169.

²¹⁸ LOVECRAFT (H.P.), *Épouvante et Surnaturel en littérature*, Paris, UGE, 1969, p. 9.

²¹⁹ Interview effectuée à l'occasion de la sortie en Amérique du Nord de l'adaptation en *anime* de *Berserk*, elle se trouve dans les suppléments audio des DVD zone 3. (Traduction et adaptation française pour le site *Berserk : Après l'Éclipse* par Lady, 2006, révision 2015. Traduite par ZKK de la piste audio du DVD, pour SK.net, décembre 2002)

URL : http://www.apresleclipse.net/auteur_interview_2002bis.php

pouvoir à Ymir et qui continuera de vivre à travers ses descendants. Le Mal n'est plus simple déviance du bien, il devient des entités propres, des figures lui conférant une aura mythique²²⁰. Les deux œuvres ne se contentent pas d'imbriquer différents éléments de mythes déjà existants, elles les agencent de sorte à créer une nouvelle mythologie mêlant l'antique et le moderne. Notons également que les récits fantastiques ne jouent pas uniquement sur l'opposition rationnel/Surnature. L'effet de fantastique peut également être généré par ce qui est nommé « sidération » ou « monstration » par Denis Mellier, dans son essai *L'Écriture de l'excès - Fiction fantastique et poétique de la terreur*²²¹. L'horreur et la fascination sont provoquées chez le lecteur par la chute vertigineuse de la psyché du protagoniste. Ce tour est finement joué dans *L'Attaque des Titans* au travers du personnage d'Eren. Dans la première du manga, il est assez semblable aux héros de *shōnen* classiques, mus par une détermination sans faille et pouvant compter sur le pouvoir de l'amitié pour atteindre son objectif. Cependant, lors de la deuxième partie, ni le lecteur ni ses camarades ne le reconnaissent. Nous assistons, désarmés, à la rupture mentale du personnage et aux atrocités qu'il va commettre par la suite au nom de son idéal. Bien que teinté de fantastique, les univers créés dans *L'Attaque des Titans* et *Berserk* nous apparaissent comme vraisemblable. Cela est notamment dû aux nombreuses références à des faits historiques, à des architectures de notre monde, à des mythes que nous connaissons. Cela permet au lecteur d'à la fois découvrir un univers nouveau sans pourtant être totalement désemparé. Placer leur récit dans ce type d'univers leur permet d'explorer tous les méandres de la nature humaine qui sont au cœur de leur œuvre.

²²⁰ BOZZETO, *op. cit.*, p. 171.

²²¹ MELLIER (Denis), *L'Écriture de l'excès - Fiction fantastique et poétique de la terreur*, Paris, Champion, 1999, chapitre IV.

5.3. *Similarité entre les deux œuvres : Berserk et L'Attaque des Titans*

Parmi tous les mangas s'inspirant de façon explicite ou non des mythes qui ont forgé la civilisation occidentale, il fallait choisir. En effet, en dressant une première liste des œuvres concernées, force est de constater que les influences se trouvent dans toutes les catégories de manga et dans toutes les époques. Tout d'abord, la volonté a été d'étudier des mangas plus contemporains. Comme cela a été montré dans le sous-chapitre consacré, des œuvres telles que *Les Chevaliers du Zodiaque*, *Sailor Moon*, les films de Miyazaki Hayao, *La Petite Olympe et les Dieux* ou bien encore *Ulysse 31* ont été étudiées à plusieurs reprises. Nous voulions donc nous focaliser sur deux mangas qui n'avaient encore pas réellement été abordés sous cet angle. Par conséquent, le champ des possibles s'est vu réduit, sans pour autant produire un corpus traitable.. Un choix arbitraire, bien que motivé, s'est posé. Nous avons décidé de nous pencher sur deux œuvres comprenant des similitudes et appartenant à un même genre : la *dark fantasy*.

Tout d'abord, le cadre « historique » dans lequel l'univers créé se déploie. Dans les deux cas, il s'agit d'une vision globalisante d'un Moyen Âge fantasmé. Notons que cette caractéristique n'est applicable que pour la première partie de *L'Attaque des Titans*, mais elle participe à l'intérêt de l'œuvre. Ce choix d'époque a été notamment justifié par Miura dans une interview : « *Bizarrement, ce n'était pas le vraiment cas. Même si j'y ai beaucoup pensé au début, n'est-ce pas. Les aspects sordides correspondraient au début du Moyen Âge, mais pour les aspects resplendissants, ce serait à une époque bien différente, celle du château de Versailles. C'est pourquoi j'ai réuni tout le Moyen Âge d'un coup, du début à la fin, et j'en ai fait une seule époque. Par exemple, je crois que le bal du Midland correspond à une période bien plus proche de la nôtre ; alors que les histoires de fiefs féodaux se placeraient dans un passé bien plus lointain. Il en est de même pour la chasse aux hérétiques. Donc, je pense que dans une perspective d'Européen, les gens doivent se dire : "Mais qu'est-ce que c'est que ça ?!", d'une manière équivalente à celle dont nous, les Japonais, nous ressentons parfois l'image*

que les étrangers peuvent avoir du Japon, du genre : "Ooh ! Ninja !". Toutefois, je dessine avant tout cette œuvre afin qu'elle plaise à un public japonais, alors tant pis. Je ne travaille pas avec en tête une stratégie de succès international ! (rires)²²²». Cet extrait nous renseigne également sur le public ciblé par l'œuvre, c'est-à-dire les lecteurs japonais. Néanmoins Miura témoigne, dans une autre interview, de son enchantement quant à son succès à l'international (notamment aux États-Unis) et serait intéressé de connaître la réception que fait le public occidental de cet univers de *fantasy* à la japonaise²²³. Cela se ressent également dans l'onomastique des personnages et des lieux, avec une majorité de consonances germaniques.

Cela nous amène à un deuxième critère de sélection des œuvres : leur succès, à la fois sur le sol nippon qu'à l'international. Comme déjà évoqué dans la présentation des œuvres, tous les deux font partie des meilleures ventes pour le manga. Les adaptations en *anime* ont également rencontré leur public, bien que la dernière série adaptée de *Berserk* ait déçu en raison d'une mauvaise maîtrise de la technologie CGI. À l'heure où ces lignes sont écrites, l'adaptation en *anime* de *L'Attaque des Titans* n'est pas encore finie bien qu'elle touche à sa fin. L'adaptation de l'arc final devrait voir le jour dans le courant de l'année 2023 et suscite l'attente chez les fans. Il était important pour nous de considérer le succès comme un facteur de choix. Ce que nous voulons étudier c'est la résurgence de mythes antiques dans un média de masse choisi et comment est-ce que cela se manifeste. Comme cela a été mentionné en amont, pour qu'un mythe perdure, il doit être réécrit et trouver son public. C'est en cela que le succès nous semble être une donnée pertinente.

Un dernier point que nous devons évoquer est le rapport de filiation entre les deux œuvres qui sont chacune, les premières-nées de leur auteur. De plus, Isayama témoigne dans une interview que le manga de Miura Kentarô a été une grande source d'inspiration pour écrire et dessiner *L'Attaque des*

²²² MIURA (Kentarô), *Berserk. Illustration file*, Paris, Glénat, 2009.

²²³ *Op. cit.*

*Titans*²²⁴. Ceci peut se remarquer notamment sur le ton de l'œuvre ainsi qu'à l'attention toute particulière portée à la psyché humaine et à ses traumatismes. Cela nous permet de mettre en parallèle certaines thématiques et traitement du récit. C'est pour ces différentes raisons que cette paire de manga est pour nous digne d'intérêt.

6. Analyse par thématiques

6.1. Avant-propos

Les différents éléments évoqués dans ce préambule aux analyses ont déjà été évoqués en amont, ou du moins transparaissent dans ce travail. Toutefois, d'un point de vue méthodologique, il nous semble judicieux de les rappeler à ce stade.

Tout comme cela a été explicité dans la première partie de ce mémoire se consacrant à l'émergence des références à la mythologie grecque, et plus largement occidentale, les créateurs de manga ont pratiquement toujours eu recours à une forme de syncrétisme des mythes, qu'ils soient antiques ou modernes, occidentaux ou orientaux. Un imaginaire collectif mondial s'est créé au cours des âges, renforcé par un phénomène de mondialisation. Ni *Berserk* ni *L'Attaque des Titans* ne font exception à la règle. Toutefois, retenons que les symboles, mythes et autres figures peuvent être explicites, détournés ou implicites. De plus, concernant les mythologies, notre point d'approche est la mythologie grecque. Il est important de souligner qu'elle partage nombre de points communs avec d'autres mythologies du monde, que cela soit tant au niveau de sa cosmogonie, de son panthéon ou de ses mythes avec d'autres mythologies du monde. Là où pour notre œil occidental, empreint de son héritage classique, l'association peut se faire rapidement sans pourtant être pertinente.

²²⁴ Natasha Inc, « 映画「ベルセルク 黄金時代篇III」 - 諫山創インタビュー、窪岡俊之監督インタビュー - コミックナタリー 特集・インタビュー », sur コミックナタリー [en ligne], publié le 28 janvier 2013, consulté le 25 juillet 2022
URL : https://natalie.mu/comic/pp/berserk_kourin

Dans les analyses qui suivront, l'un des défis principaux sera de ne pas tomber dans le relevé simple de symboles ou de références et de ne gager en rien les éléments abordés comme vérité absolue, mais plutôt comme des pistes interprétatives, témoins d'un phénomène plus large. Pour cela, plusieurs éléments seront mis de concert, tout comme des parallèles entre les deux œuvres seront réalisés afin d'étayer les théories présentées. En effet, il faut mentionner que le manga de Miura Kentaro a marqué Isayama Hajime, et par la même occasion *L'Attaque des Titans*.

De plus, les deux œuvres possèdent cette richesse commune d'interprétation qui fait que chaque lecteur peut en faire une lecture intime sur base de ses propres connaissances et de sa propre culture. Que cela soit dans *Berserk* ou dans *L'Attaque des Titans*, de nombreuses clefs de lecture et d'innombrables symboles sont disséminés tout au long de ces récits, certains étant plus accessibles que d'autres. Il serait insolent de prétendre pouvoir toutes les déceler et les analyser de la façon adéquate au sein de ce mémoire. Bien que la mythologie grecque et sa place au sein des mangas aient été le fer de lance de ce travail, pour la pertinence des analyses qui suivront, nous nous attarderons également sur la présence de la mythologie nordique et des récits chrétiens. Cela se justifiant par leur caractère, à la fois occidental et fondateur d'un point de vue culturel. Tout cela s'inscrivant dans une volonté de mettre en exergue l'ampleur pluriculturelle de ces deux bandes dessinées japonaises. Bien que cela constitue un pan non négligeable des influences présentes, celles concernant la pop culture moderne ne feront pas l'objet d'analyse à proprement parler. Elles seront parfois mentionnées pour étayer une des thématiques abordées, démontrant ainsi la pluralité des sources d'inspiration mise en œuvre pour créer ces deux univers.

Bien que lors de l'élaboration de notre méthodologie nous avons délaissé les théories de Gilbert Durand concernant la mythocritique, nous utiliserons sa classification de symboles et des archétypes dans le cadre de nos analyses. Selon lui, l'imaginaire est régi par deux régimes : le diurne et le

nocturne²²⁵. Le premier est un affrontement contre la monstruosité, avec une exaltation de la puissance, souvent solaire et de la transcendance par l'ascension. Le deuxième est composé de deux catégories. D'une part, le régime nocturne mystique qui ne combat pas de plein fouet la monstruosité, mais utilise l'euphémisation avec de l'adoucir. D'autre part, le régime nocturne synthétique qui est une conciliation entre la posture héroïque du régime diurne et celle, conciliante, du régime nocturne mystique²²⁶. C'est sur base de cette classification que nous avons élaboré deux sous-chapitres d'analyse : l'ascension et la descente.

Notons également que de nombreuses approches auraient pu être envisagées pour analyser *Berserk* et *L'Attaque des Titans*, et que de nombreuses pages pourront encore être rédigées sur le sujet tant ces deux récits ayant marqué, chacun à leur façon l'histoire du manga, sont riches en thématiques et en réflexions.

6.2. La cosmologie

Dans *Berserk*, la majorité du récit se déroule dans le royaume du Midland, identifiable à un syncrétisme de l'Europe médiévale. Bien qu'elles ne soient pas toutes présentes graphiquement dans le manga, d'autres nations et d'autres cultures sont mentionnées, rendant l'univers tangible et vivant. En plus de ce que nous pourrions appeler un axe horizontal, le monde de *Berserk* s'étend également de façon verticale. Dans le tome 24, Flora la sorcière des bois explique à Guts et ses amis que : « Le monde ne s'étend pas seulement en largeur et en longueur, mais aussi en profondeur. ²²⁷ ». Il existe donc également un axe vertical sur lequel s'entassent différentes dimensions. Nous pouvons les séparer en trois grandes catégories : le monde physique, le monde Astral et le monde Idéal. Entre les deux premiers existe également une sorte de zone tampon : l'Interstice ou le Seuil. C'est elle qui permet aux

²²⁵ DURAND (Gilbert), *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, Armand Colin, 2021, p. 506-507.

²²⁶ *Ibid.*

²²⁷ MIURA (Kentarô), *Berserk*, Paris, Glénat, 2005, volume 24, chapitre 201, *Le monde astral*.

créatures, appartenant au monde Astral, d'apparaître dans le monde physique. Depuis l'épisode de l'Éclipse, Guts et Casca, à cause de leur marque, peuvent voir cette zone et y sont en quelque sorte coincés, attirant à eux différentes créatures maléfiques. Le Seuil ainsi que le monde Astral sont composés de différents niveaux, avec une idée de profondeur. Au plus profond du Seuil se trouve Qlipoth, un endroit qui rappelle l'Enfer où Guts doit se rendre pour sauver Casca et Farnese²²⁸. C'est aussi là que Slan sera la première des God Hand à se réincarner. Pour le monde Astral, la descente mène vers les Abysses, dont nous ne savons par grand-chose hormis qu'il s'agit du repaire d'une divinité nommée l'Idée du Mal. Le monde Idéal est encore plus obscur, la seule connaissance à son sujet nous vient de Schierke, l'apprentie de Flora, qui le décrit comme : « le monde des âmes qui se trouvent à la source de la vie.²²⁹ ». Un tournant marquant a lieu lors de la mort de l'empereur Ganishka²³⁰. Son corps se transforme en un arbre gigantesque qui rompt la frontière entre le monde physique et Astral, entraînant des hordes de monstres sur son passage.

Dans ce premier paragraphe concernant les différentes dimensions organisant le monde dans lequel se déroule *Berserk*, nous pouvons déjà noter différentes références, principalement marquées par *Qliphoth* appartenant à la tradition juive et les Abysses. Ces profondeurs peuvent prendre leur inspiration dans deux sources. D'une part, dans la mythologie grecque, il s'agit de la partie la plus enfouie du Tartare. D'autre part, la même idée souterraine et infernale demeure dans la religion catholique, mais décrit également le néant précédant la création de l'univers. De plus, cette conception pluridimensionnelle n'est pas sans rappeler celle de la cosmogonie nordique et des différentes strates reposant sur l'Yggdrasil, l'arbre-monde. Le nom du Midland nous évoque également Midgard, le monde des hommes, dans sa construction. Cette image de l'arbre est également présente dans

²²⁸ Ce passage sera plus amplement analysé dans le sous-chapitre *La chute*

²²⁹ MIURA, *Ibid.*, chapitre 203.

²³⁰ MIURA, *Ibid.*, chapitre 304.

L'Attaque des Titans. C'est au cœur d'un arbre gigantesque que la première Ymir reçoit le pouvoir des Titans et c'est par la vision d'un arbre similaire que se clôt l'épilogue. De plus, l'Axe reliant tous les Eldiens entre eux se trouve sur le Chemin, lieu où se trouve emprisonné l'esprit d'Ymir, prend des allures d'arbre-monde luminescent. Cet Axe ne tenant pas compte de l'espace et du temps, ils relient toutes les consciences eldiennes présentes, passées et futures, ce qui peut nous rappeler l'Yggdrasil.

Dans *L'Attaque des Titans*, les origines du monde dans lequel les protagonistes évoluent ne nous sont pas expliquées. L'esprit d'Ymir Fritz peut être considéré comme une sorte de divinité. Par le passé, elle est érigée comme telle par l'empire d'Eldia, en faisant une figure bienveillante qui protège ses sujets et les mènent à la victoire. Certains Eldiens de Mahr continuent de la vénérer. Cela se retrouve dans le passé de la deuxième Ymir, celle du Bataillon d'exploration. Alors qu'elle était orpheline, elle fut choisie par une secte pour incarner une figure de réincarnation de l'Ymir originel et fut vénérée par différents cultes. Cependant, les Mahrs découvrent la secte, les arrêtent et les transforment en Titans purs pour les envoyer sur Paradis. L'empire Mahr, lui aussi, instrumentalise la figure d'Ymir, en en faisant la première d'une engeance du démon qui souille tous les Eldiens et justifie leur oppression²³¹.

Eren est, quant à lui, vu par les pro-Jaäger comme une figure christique qui les délivrera de l'oppression du reste du monde. Contrairement à la tradition chrétienne, c'est par la violence qu'il décide de mener son combat. Nous pouvons également faire un parallèle entre le Christ qui meurt sur la croix « pour nous » et le plan d'Eren, consistant à se faire passer pour l'antagoniste principal et, ainsi, mourir pour assurer à ses amis et son peuple la paix.

²³¹ Nous retrouvons l'idée du péché originel, inscrit dans la chair de ses porteurs.

Toutefois, le point d'analyse qui nous semble le plus intéressant dans ce manga est l'usage qui est fait des mythes. Dans le récit, les mythes ne sont pas un héritage d'une ancienne culture, mais des instruments créés et utilisés par le pouvoir politique. L'exemple le plus marquant étant le mythe fondateur que Karl Fritz instaure sur l'île de Paradis. Il dépossède son peuple de son Histoire, leur faisant croire qu'ils sont les derniers survivants de Titans. La Genèse du monde est vague, elle ne dit rien sur l'apparition du monde hormis la situation actuelle de l'espèce humaine. Lorsque les Eldiens se retrouvent confrontés aux Titans à l'extérieur des Murs, comment peuvent-ils mettre en doute ce que la royauté leur a appris ? Les informations sur le monde extérieur sont censurées et détruites, comme le témoigne Armin dans le premier chapitre, possédant un livre hérité de son grand-père concernant les animaux²³². Le culte des Murs est lui aussi une création factice, élevant au rang de sacré les trois enceintes. Tout cela dans le but de protéger le secret qu'elles enferment, à savoir les Titans nécessaires pour le Grand Terrassement²³³. L'empire de Mahr possède, lui aussi, son mythe artificiel : le héros national Helos, connu pour avoir vaincu l'empire d'Eldia. Des statues le représentant vainquant un Titan se trouvent un peu partout dans l'empire de Mahr. Pourtant, il ne s'agit que d'une invention commune résultant de l'association entre Fritz et Teyber, dans le but de permettre à Mahr de se relever de son oppression en croyant en une figure héroïque. Ces différents mythes causent l'aliénation des différents peuples et sont l'une des raisons de la souffrance de ces derniers.

6.3. Les personnages

Pour entamer ce sous-chapitre concernant l'analyse des personnages principaux de notre corpus, nous souhaitons tout d'abord réaliser un point quant à la figure du héros dans les mangas et *anime*. Si nous réfléchissons aux grands récits mythiques, certains noms nous viennent immédiatement à

²³² Il est d'ailleurs harcelé en raison de son intérêt pour le monde extérieur et considéré comme un hérétique par d'autres enfants de son âge.

²³³ Notons que seuls certains membres haut-placés sont au courant du secret des Murs.

l'esprit tels qu'Héraclès, Jason, Achille ou bien encore Persée. Comme nous l'avons mentionné dans le sous-chapitre concernant la mythocritique, il arrive même parfois que le nom du héros prenne le pas sur le mythe en lui-même. Les mangas, tout comme les récits mythiques, possèdent leur part d'illustres noms qui ont marqué l'histoire et parviennent même à éclipser l'œuvre à laquelle ils appartiennent. De plus, dans le manga, l'accent est mis sur le procédé d'identification et l'empathie ressentie par le lecteur. Il est crucial que le protagoniste principal ait un impact.

La figure du héros, dans les récits mythiques grecs, s'articule autour de la notion d'*arété*, mot dépourvu de traduction française moderne et dont la définition a évolué au cours des siècles. Chez Homère, il est l'apanage des héros et désigne à la fois leur vaillance guerrière et leur honneur, ce que nous pourrions traduire par son sens éthique²³⁴. Lorsque nous analysons les héros de *Illiade*, nous pouvons remarquer une dualité dans ce sens éthique : d'une part, la sagesse et, d'autre part, le courage. D'un côté Ulysse, de l'autre Achille. L'éloquence face à la vertu martiale. Nous pourrions utiliser cette bipartition dans l'analyse de nos protagonistes principaux.

En effet, à la fois dans *Berserk* et dans *L'Attaque des Titans*, il ne s'agit pas d'un héros unique autour duquel s'articule l'histoire, malgré les apparences, mais de la mise en avant d'une triade de protagonistes. Dans le premier manga, nous avons Griffith, Guts et Casca tandis que dans le deuxième, il s'agit d'Eren, Armin et Mikasa. Un premier point commun est que ces deux trios sont respectivement composés de deux hommes et d'une femme²³⁵. De plus, ils peuvent être mis en parallèle comme nous le démontrerons en aval.

²³⁴ BENEDETTI COHEN (Lady) et BUELVAS GARCIA (Leonel), *De la épica al anime: viejos y nuevos caminos de la figura heroica*, dans *Visitas al patio* (n°6), Carthagène, Presses de l'Université de Carthagène, 2012, pp. 115-130.

²³⁵ Notons que l'organisation en trio de personnages composé de deux hommes et une femme est bien présente dans *L'Attaque des Titans*. Par exemple, nous avons les trio Jean, Conny et Sasha/Erwin, Livã et Hansi/Reiner, Bertolt et Annie. C'est un schéma récurrent dans l'œuvre d'Isayama.

Si nous reprenons la distinction précédemment établie pour classer les protagonistes masculins, nous pouvons, à première vue, mettre du côté de l'éloquence Griffith et Armin tandis que Guts et Eren seront dans la catégorie de la vertu martiale. Toutefois, les frontières ne sont pas imperméables. Le choix qui paraît le plus évident est Armin, véritable tête pensante du trio, dont l'éloquence et l'intelligence ont su leur sauver la vie à maintes reprises. De plus, il est faible physiquement ce qui ne sera contré que lorsqu'il héritera du Titan colossal. Griffith est un chef de troupe charismatique, qui sait se faire adorer de ses hommes et des grands du Midland. Il est particulièrement rusé et intelligent. Ajoutons à cela que son apparence physique tranche avec la conception musclée du héros et se construit en totale opposition avec celle de Guts. Griffith a les traits fins, de longs cheveux, l'allure angélique et le blanc lui est associé alors Guts est anguleux et massif, les cheveux courts et drus, un air démoniaque lorsqu'il combat et sa couleur est le noir. Leur arme s'oppose également, la rapière pour Griffith et pour Guts, la *dragonslayer*, une épée démesurément grande et imposante, que lui seul peut manier²³⁶. Pourtant, malgré les apparences, Griffith cache un cœur insensible et Guts une fidélité sans faille et un grand cœur. Notons toutefois que Griffith est également une fine lame. Le premier duel l'opposant à Guts est gagné haut la main, ce qui conduira ce dernier à rejoindre la Troupe du Faucon. Il ne parviendra à le vaincre en duel qu'à une seule reprise, lorsqu'il veut quitter la Troupe. Malgré cette force physique, c'est l'ambition et les manipulations qui démarque Griffith, c'est pourquoi nous le rangeons dans cette case. Cela nous permet de faire le lien avec le personnage d'Eren, en effet, lors de la deuxième partie du manga, nous réalisons qu'il est lui aussi motivé uniquement par son ambition et par le plan qu'il veut mener à bien. Bien qu'il finisse par justifier comme étant l'unique moyen pour que ses amis aient une vie paisible, il n'hésite pas à mettre leur vie en péril. En cela, nous pouvons le rapprocher de Griffith. Leur rêve de grandeur ayant mené à leur chute. Pourtant, ce caractère

²³⁶ Posséder une arme particulière, bien souvent que lui seul peut manier, est également une caractéristique de cette catégorie d'héros.

manipulateur n'est pas ce qui caractérise le plus Eren, mais son Titan, l'assaillant. Peu à peu son identité est même niée par le poids du pouvoir de visions de son Titan, tout comme l'identité de Griffith est annihilée lorsqu'il devient Femto. Concernant Guts, c'est sans trop de mal que nous l'associons à la vertu martiale. C'est par sa férocité, voire bestialité, au combat qu'il se démarque dès les premières pages du manga.

Cette force physique et cette impression de quasi-invincibilité ne sont pas sans évoquer la figure d'Achille. Ainsi, Guts peut être perçu comme une réécriture sombre et nihiliste du héros grec. Au niveau même de l'intrigue, deux épisodes peuvent faire écho à *Illiade*. Tout d'abord, lorsque Guts décide de quitter la Troupe du Faucon parce que son honneur et sa vision du monde ne correspondent plus à celle de Griffith. Cela rappelle le moment où Achille décide de se retirer du conflit lorsque son honneur est bafoué. Suite à cela, Guts ne reviendra auprès de la Troupe que lorsque Griffith est capturé pour avoir couché avec la fille du roi, ce qui prédétermine la mort de ce dernier. Nous pouvons mettre cela en parallèle avec la mort de Patrocle. Cela nous amène au passage connu sous le nom de « La colère d'Achille ». La disposition mentale²³⁷ dans laquelle se trouve Guts, après l'épisode de l'Éclipse où il a perdu à la fois son meilleur ami Griffith et sa troupe²³⁸, n'est pas sans rappeler l'état dans lequel se trouve Achille après la perte de Patrocle. Pourtant, au niveau du caractère c'est Griffith que nous pouvons le plus rapprocher du guerrier grec, il se montre égocentrique envers les autres et ne semble vrai qu'auprès de Guts. De plus, nous pouvons retrouver des nuances homoérotiques dans leur relation, comme cela a été dépeint dans différentes versions de la relation qui unissait Achille et Patrocle.

²³⁷ Le titre du manga *Berserk* évoque un état de transe dans lequel peuvent se mettre les combattants, les dotant d'une force surhumaine. Le terme vient lui-même du *berserker*, type de guerriers de la mythologie nordique pouvant entrer dans une fureur sacrée.

²³⁸ Rajoutons à cela que, bien que survivante, Casca n'est plus que l'ombre d'elle-même, sa psyché ayant été grandement endommagée suite au traumatisme.

Maintenant que les deux duos masculins ont été traités, nous allons nous attarder sur les deux représentations féminines des trios : Casca et Mikasa. Le premier constat que nous pouvons poser est qu'elles ne correspondent pas à l'archétype féminin. Il s'agit dans les deux cas de femmes guerrières. Cette représentation, parfois liée à la virginité²³⁹, est l'une des deux plus courantes dans les différents mythes. La deuxième étant la femme comme partie intégrante du héros, il peut s'agir d'un lien familial, d'une « récompense » ou bien d'un obstacle²⁴⁰. Quand elle est associée au bellicisme, la figure féminine est liée au renoncement, que cela soit de ses attributs féminins traditionnels ou bien les aspirations (famille, maternité, grand amour) qui lui sont généralement associés²⁴¹. Cela se remarque particulièrement dans le cas de Mikasa qui, à la fin du manga, doit choisir entre son amour pour Eren et son devoir de membre du Bataillon d'exploration²⁴². C'est sa vertu martiale qui l'emporte sur ses sentiments. Ce choix permet de rompre le cycle, montrant à l'Ymir originel que le renoncement à l'amour est possible, ce qui permet la disparition des Titans. En cela, elle fait un meilleur guerrier, au sens de la vertu martiale des héros grecs, qu'Eren.

Dans *Berserk*, la société est profondément misogyne. Si les femmes veulent tracer leur voie, il n'existe pour elles que deux alternatives : soit tracer leur route dans un monde d'hommes, en devant continuellement prouver leur valeur, soit évoluer en marge de la société. Même au sein de la Troupe du Faucon, bien que respectée pour ses compétences, Casca reçoit bon nombre de remarques de la part de ses compagnons d'armes. Cela la pousse à renier toute trace de féminité, de son armure jusqu'à ses pratiques. Lors d'une scène de bal, elle ne s'autorise pas à danser, de peur que cela la renvoie trop à son image de femme et soit vu comme une faiblesse. Elle possède toutes les

²³⁹ Mikasa peut correspondre à cette figure de la guerrière vierge, son amour pour Eren n'aboutissant jamais dans le manga.

²⁴⁰ BENEDETTI COHEN (Lady) et BUELVAS GARCIA (Leonel), *op. cit.*

²⁴¹ *Ibid.*

²⁴² La mission principale du Bataillon étant la protection de l'humanité.

qualités d'un excellent guerrier, pourtant sa condition de femme lui est rappelée de manière forte. Durant la guerre d'égo entre Guts et Griffith, elle sera violée par ce dernier pour qu'il puisse asseoir sa supériorité. L'ironie du sort veut que ce soit Griffith même qui l'avait sauvé d'un viol, alors qu'elle était encore enfant²⁴³.

Nous avons brièvement évoqué en amont le terme de *berserker* qui donne son nom au manga de Miura, nous aimerions revenir sur une des reliques que possède Guts à la moitié de l'œuvre : l'armure du *berserker*. Bien qu'elle permette à Guts de venir à bout de nombreux ennemis, elle n'est pas sans danger. Elle le plonge dans un état de déshumanisation totale, lui permettant, certes, de combattre sans avoir à se soucier de la douleur et des blessures néanmoins, elle détruit sa psyché et le fait s'en prendre à toutes personnes qui l'entourent, amis y compris. Ce mécanisme l'éloigne du traditionnel cadeau divin qui permet aux héros de vaincre sans aucun prix à payer. L'inspiration pour cette armure provient des mythes nordiques et des guerriers affublés de ce patronyme. Il en est question notamment dans *La Saga des Rois de Norvège*, un récit du XIII^{ème} siècle²⁴⁴. La transe de ces guerriers étaient permises par la connexion avec l'esprit d'animaux totem, à savoir le sanglier, l'ours et le loup. L'apparence de l'armure étant celle d'un canidé voire d'un loup²⁴⁵, cela renforce le lien qu'elle entretient avec les légendes scandinaves.

Un dernier groupe de personnages que nous souhaitons abordés sont les God Hands. Bien que leur inspiration soit principalement moderne, nous voulons porter notre attention sur les cérémonies grâce auxquelles ils apparaissent. D'une part, les cérémonies classiques qui transforment l'instigateur en Apôtre, moyennant un béhérit et un sacrifice. D'autre part, l'Occultation, ayant lieu tous les 216 ans et qui voit naître un nouveau God

²⁴³ BOËTON, *op. cit.*, p. 47.

²⁴⁴ *Ibid.*, p. 40.

²⁴⁵ L'association entre Guts et le chien sera développée dans le sous-chapitre *La descente*.

Hand²⁴⁶. Cette idée cyclique peut être mise en relation avec des pratiques de l'Antiquité : la théurgie et la goétie. Si nous mettons en parallèle les pratiques de ces cérémonies antiques et celles du manga, de nombreux points de ressemblance se révèlent. En effet, elles nécessitent toutes des sacrifices et des rituels afin de permettre à une âme de s'élever de façon divine pour communier avec celles d'instances supérieures. Un témoignage intéressant est celui d'un philosophe du V^{ème} siècle, Proclus, qui déclarait lui-même être la réincarnation de Nicomaque de Gérase, un célèbre mathématicien. L'écart entre la mort de Nicomaque et la naissance de Proclus ? 216 années²⁴⁷, ce qui est anecdote assez marquante.

Pour clore ce sous-chapitre, notons que les protagonistes de *Berserk* et *L'Attaque des Titans* ne sont pas des héros, au sens héroïque du terme. Loin des super-héros de *comics* comme un Superman, ce sont des êtres profondément humains, avec toute l'ambiguïté morale que cela incombe. Leur sens moral est constamment mis à rude épreuve, leur faisant affronter de multiples épreuves et si certains, à l'instar de Griffith et Eren, l'abandonne totalement au profit de leurs aspirations, les autres personnages nous montrent qu'aucune décision n'est réellement la bonne. Quoiqu'ils décident de faire, d'autres personnes en souffriront. Même Mikasa, dont la vertu l'emporte sur son amour, tue sans hésitation d'anciens compagnons d'armes pour mener à bien sa mission.

Lorsque Alex Nikolavitch aborde la relation entre les super-héros et les héros mythiques, il nous dit ceci : « *Les comic-books de super-héros jouent quasiment selon les mêmes règles que les mythes anciens, qu'ils soient grecs, égyptiens, babyloniens, voire aztèques. Les figures des héros civilisateurs, des défenseurs, des guerriers au destin tragique s'y retrouvent et s'y articulent quasiment de la même manière décrivant un âge des héros, un âge des merveilles, qui tente d'être*

²⁴⁶ Dans le manga, c'est ce qui se passe lors de l'Éclipse, où Griffith sacrifie la Troupe du Faucon et devient le God Hand Femto.

²⁴⁷ BOËTON (Quentin), *op. cit.*, p. 128.

le nôtre sans l'être vraiment.²⁴⁸ ». Dans *L'Attaque des Titans*, durant la première partie, notre trio peut correspondre à cette vision super-héroïque, cherchant à tout prix à protéger ce l'humanité et lui offrir une liberté nouvelle²⁴⁹. C'est la découverte du reste du monde, de leur passé et des guerres intestines qui rongent les Hommes qui aura raison de leurs idéaux. Dans *Berserk*, c'est toute la notion d'errance et de destin tragique des héros qui sont mis en exergue. Ce qui nous paraît d'abord comme être le récit d'une quête de vengeance est en réalité une histoire s'étendant sur plus de 9000 pages sur la souffrance et le chemin laborieux de la guérison.

6.4. Le bestiaire

La brèche permettant aux créatures, malveillantes comme bienveillantes, de s'immiscer dans le monde des humains nous conduit à l'analyse de ce qui s'en échappe. Cette dimension est composée de différentes couches, au plus profond nous allons, au plus nous aurons affaire à des entités de moins en moins définies, qui parfois tiennent plus du concept que des êtres vivants. La mystérieuse entité qui guide les *God Hands*, nommée l'Idée du Mal, y séjourne, dans un endroit appelé les Abysses. Dans le chapitre 201, Flora explique également le fonctionnement de l'existence des créatures. Leur incursion dans le monde physique n'est possible que sur base des croyances humaines, sans quoi ils ne peuvent pas apparaître. Cela est mis en évidence avec Puck, la fée qui accompagne Guts et sa bande. Au début de leur rencontre, Farnese était incapable de le voir, endoctrinée par l'Église.

La figure du diable revêt plusieurs visages au cours du récit. L'un des plus marquants auquel nous sommes confrontés explicitement est le Seigneur Bouc dans le tome 18. Un culte païen, évoquant le satanisme traditionnel de notre réalité, organise des cérémonies comprenant orgie, blasphème et sacrifice ce qui correspond à la vision stéréotypée que nous avons de cette

²⁴⁸NIKOLAVITCH (Alex), *Mythe & super-héros*, Paris, Moutons électriques, coll. « Bibliothèque des Miroirs », 2011, p. 194.

²⁴⁹ À cela prêt que le monde dans lequel ils évoluent ne correspond pas à un monde de merveilles, au sens positif du terme.

pratique. Le point d'intérêt réside dans l'utilisation de l'image du bouc. C'est une association courante, bien ancrée dans la culture contemporaine, d'associer un homme à tête de bouc avec l'image du malin. Si nous questionnons cette association, nous pouvons trouver une première origine dans le chapitre 25 de l'Évangile selon Saint Matthieu où le bouc est utilisé en opposition aux brebis du Seigneur²⁵⁰. Cette image chrétienne est, en réalité, un détournement des attributs habituellement associés au dieu Pan dans la mythologie grecque. Il s'agit du dieu des bergers, profondément lié à la nature et qui représente la part sauvage de l'homme. La fécondité et la folie lui sont également associées. En cela, il pouvait représenter tout ce que l'Église, au Moyen Âge, cherchait à détruire dans les religions païennes. Rajoutons à cela que dans son iconographie, il est fréquemment représenté comme ayant un sexe démesurément grand et en érection. L'Église chrétienne va reprendre cette figure de la divinité grecque pour la diaboliser. Dans *Berserk*, cette influence est marquée, mais le Seigneur Bouc n'est pas la seule représentation d'un être mi-humain, mi-bouc. Dans le troisième tome, elle est également combinée à une autre figure symbolique : celle de Baphomet²⁵¹. L'occultisme est une source d'inspiration prolifique dans l'imagination de Miura qui démontre, ici encore, sa capacité à produire des syncrétismes de différentes croyances et iconographies pour donner vie à son univers.

Se pencher sur le bestiaire présent dans *Berserk* peut donner l'impression de s'attaquer à un nœud indémêlable tant la multiplicité des références et des sources d'inspiration foisonne. Plutôt que de dresser une liste interminable qui ne serait pas digne d'un grand intérêt, nous allons remonter au monstre mythique duquel semblent découler toutes ses créations : la chimère. Traditionnellement, elle est représentée comme un monstre mêlant les attributs du lion, de la chèvre et du serpent. La première

²⁵⁰ BOËTON, *op. cit.*, p. 156.

²⁵¹ MIURA, *op. cit.*, chapitre 6 *Les anges gardiens du désir* (4).

mention écrite de cette créature se trouve dans *Illiade*²⁵². Aujourd'hui, la chimère désigne à la fois d'autres créatures résultant d'un assemblage de plusieurs animaux et également une utopie impossible. Miura est très friand de ce procédé lors de la création de ses personnages ou de ses monstres. Nous pouvons le constater dans les formes que prennent les Apôtres qui prennent des formes mi-humaines, mi-animales. De plus, les traits animaliers sont une synthétisation de ce qui peut générer l'effroi chez l'animal dont il s'inspire. Il joue également sur l'exagération du nombre d'appendices, d'yeux ou bien de bouches pour susciter la peur et le dégoût. Plus largement, nous pouvons considérer la composition du bestiaire présent dans *Berserk* comme une chimère à part entière, un assemblage de plusieurs cultures et mythes, anciens ou modernes, qui pourtant fonctionnent. La suspension consentie de l'incrédulité n'est jamais mise à mal au cours de la lecture de l'œuvre, Miura réussit le tour de passe-passe de savoir imbriquer tout ce patchwork afin d'en donner un ensemble cohérent et porteur de sens. La dernière allusion à la chimère que nous pouvons faire est dans le choix du prénom *Griffith*. Ceci renvoie à une créature chimérique mi-lion mi-aigle, le griffon, mais également aux rêves démesurés de Griffith. Ils ne sont rien d'autres que les chimères d'un enfant pauvre ayant une soif insatiable de grandeur et de revanche sur l'injustice de la vie.

Dans *L'Attaque des Titans*, le bestiaire est plus restreint. En réalité, il est uniquement composé des Titans et des différentes formes qu'ils peuvent prendre. Le titre de l'œuvre, du moins dans sa traduction, nous renvoie directement au célèbre épisode de la titanomachie dans la mythologie grecque, épisode racontant le combat entre Zeus et son père, Cronos. Cette guerre contre son ascendance peut être mise en parallèle entre la guerre que les Eldiens mènent aux Titans, qui sont en réalité d'autres Eldiens ayant muté. La capacité de transformation étant génétique, vouloir débarrasser l'humanité des Titans est en quelque sorte une lutte contre son ascendance. L'ironie étant

²⁵² HOMERE, *Illiade*, Paris, Actes Sud, collection « Babel », chant VI.

qu'à cause du pouvoir des Titans qui les avait aidé à conquérir le monde, les Eldiens se font dévorer par leurs semblables.

Toutefois, une double « erreur » de traduction a eu lieu dans le titre. Tout d'abord, le titre japonais est *Shingeki no Kyojin* (進撃の巨人). Il serait plus « juste » de le traduire par le ou les (le pluriel étant contextuel en japonais) Titans de l'attaque, ou assaillant. Il s'agit en réalité du nom du titan dont hérite Eren et Titan au centre de l'histoire. Cependant, une deuxième zone d'ombre demeure. Le terme *kyojin* traduit par titan est composé de deux kanjis : 巨 qui signifie gigantesque, gros ou grand et 人 qui est celui de la personne. Si nous consultons le dictionnaire en ligne Jisho, la traduction fournie est géant et non pas titan²⁵³. De plus, le mot titan n'existe pas en tant que tel dans la langue japonaise, l'occurrence dans le dictionnaire est une transcription en katakana du mot anglais *titans*²⁵⁴. Pourtant, cette erreur de traduction est présente dans toutes les traductions occidentales du titre et le titre mondialement usité est *Attack on Titans*. Bien que la gigantomachie existe dans les récits grecs, se rendre compte de cette nuance nous permet de lier les titans/géants anthropophages à une autre source : la mythologie nordique. Notons qu'au niveau de l'iconographie, nous retournons du côté de la mythologie grecque bien qu'ils s'agissent de peintures du romantiques Francisco de Goya, à savoir *Saturne dévorant un de ses fils* et *Le Colosse*.

En sachant que le prénom de la première Eldienne a s'être transformé en Titan est Ymir, cela semble corroborer cette hypothèse. En effet, dans les mythes scandinaves Ymir est le premier géant. Ils sont décrits comme démesurément grands, à l'apparence effroyable et au caractère ambigu.

²⁵³ 巨人 dans Jisho [en ligne]

URL : <https://jisho.org/word/%E5%B7%A8%E4%BA%BA> (consulté le 12 août 2022)

²⁵⁴ タイタン dans Jisho [en ligne]

URL : <https://jisho.org/word/%E3%82%BF%E3%82%A4%E3%82%BF%E3%83%B3> (consulté le 12 août 2022)

Cependant, aucune correspondance précise ne peut être trouvée entre un géant nordique et un Titan du manga²⁵⁵.

Une troisième piste qui peut être évoquée est l'inspiration judéo-chrétienne. D'une part, les Titans partagent un point commun avec le Golem de la tradition juive, tous deux sont modelés à partir de la terre²⁵⁶. Cela renvoie également à l'aspect difformes de Titans, vaguement humanoïdes sans être achevés²⁵⁷.

Pour finir, pointons que les géants anthropophages sont répandus au sein de différentes cultures. De ce fait, nous pourrions établir une liste infinie de Titans ou de Géants desquels auraient pu s'inspirer Isayama. Rajoutons également deux éléments de la culture japonaise qui se combine aux influences susmentionnées : les *kaijus*, dont l'exemple le plus connu mondialement est Godzilla, et les *mecha*, comme dans *Gundam* ou *Neon Genesis Evangelion*. Ce sont deux genres très populaires au Japon et Isayama a avoué en être fan. Difficile de ne pas voir l'influence des films de monstres géants sur la conception et le *modus agendi* des Titans. Pour ce qui est des *mecha*, les Eldiens ont, à la place d'une armure de robot géant, une faite de chair et de muscle²⁵⁸.

6.5. L'ascension

Si nous reprenons les structures de l'imaginaire théorisée par Gilbert Durant, la structure héroïque appartient au régime diurne, qui est celui de l'antithèse, de l'action face à la monstruosité. Il s'organise par antithèse, le solaire contre le nocturne, le bien versus le mal, la lumière face aux ténèbres, mais également l'ascension et son pendant la chute²⁵⁹.

²⁵⁵ DRAPEAU (Clément), *Au-delà des murs de l'Attaque des Titans. Les chaînes de la liberté*, Toulouse, Third éditions, 2022, p. 231.

²⁵⁶ C'est Ymir qui modèle les Titans dans le Chemin, c'est comme ça qu'elle soignera Sieg.

²⁵⁷ *Ibid.*, p. 232.

²⁵⁸ *Ibid.*, p. 192.

²⁵⁹ DURAND, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire, op. cit.*, p. 45.

La figure mythique à laquelle nous associons cette propension à l'ascension est Icare. Qui plus est, il est intéressant de remarquer que, bien qu'héritée de la tradition grecque, elle a subi un changement de perception par les Japonais. Comme le mentionne Michael Lucken, l'utilisation de la figure d'Icare, bien que présente depuis longtemps dans les travaux d'érudits, son apparition dans la littérature et les médias de masse est relativement récente²⁶⁰. C'est d'abord en littérature, dans les années 70, que ce personnage est popularisé et, notamment, par l'écrivain Mishima Yukio. Cet auteur, qui s'est donné la mort alors qu'il était au sommet de sa gloire, avait publié un poème où il s'identifiait au fils de Dédale (voir annexe 6). C'est en majeure partie grâce à cet auteur, et à son œuvre que la perception japonaise du mythe d'Icare diffère tant de la vision occidentale. Alors que dans notre vision eurocentrée, il représente à la fois les dangers de la transgression de l'autorité, qu'elle soit parentale ou des groupes sociaux, et ceux de la vanité, offrant une morale à l'histoire mettant la prudence et la raison en avant, dans l'imaginaire japonais la représentation est tout autre²⁶¹. En effet, elle est définie comme telle par Lucken : « *Il incarne, au contraire, suivant une perspective éminemment moderne, la tension de l'homme vers le divin quand bien même l'accès au ciel lui est définitivement fermé. Il symbolise le dépassement de soi, le principe d'attraction du fini pour l'infini qui se loge même au cœur de la tragédie du vivant.*²⁶² ».

Il s'agit également d'une figure rémanente dans les œuvres du cinéaste Miyazaki Hayao, que cela soit représenté sous la forme d'un aviateur comme dans *Nausicaa*, *Le Château dans le ciel* ou *Porco Rosso* mais également de façon moins imagée avec le personnage d'Hauru, un homme-oiseau dans *Le Château ambulant*²⁶³. C'est dans son dernier long métrage, *Le Vent se lève*, que s'exprime ce mythe de la façon la plus évocatrice²⁶⁴. Cette réinterprétation du mythe par les Japonais nous rappelle que les différents récits mythologiques ne sont pas

²⁶⁰ LUCKEN, *op. cit.*, p. 178.

²⁶¹ *Ibid.*

²⁶² *Ibid.*, p. 178-179.

²⁶³ *Ibid.*, p. 177.

²⁶⁴ *Ibid.*, p. 179.

gravés dans le marbre, ils peuvent muter, être transformés, à travers les époques et par les peuples qui en prennent possession²⁶⁵.

Pour ce qui est du manga *Berserk*, s'il y a bien un personnage auquel nous pouvons identifier la perception japonaise d'Icare, il s'agit de Griffith. Jeune homme, idéaliste et ambivalent, il est à la tête d'une troupe de mercenaires nommée la troupe du Faucon, nom dans lequel nous pourrions voir un premier indice. Né dans la misère, il entretient un rêve auquel il s'accrochera durant toute l'histoire : créer son propre royaume. Leader charismatique, il parvient à réunir sous sa coupe de nombreuses personnalités différentes, ce qui ne le déconcentre pas de ses objectifs. La seule personne faisant exception à ça est Guts, le protagoniste principal. Griffith mène sa troupe d'une main de maître, réussissant à faire élever son statut de simples mercenaires à armée personnelle du roi de Midland, en jouant un rôle décisif dans la victoire de la guerre qui faisait rage.

L'aspiration de Griffith de s'élever, au sens propre comme métaphorique, peut être liée à ce que nous mentionnions comme cette volonté de tendre vers le divin. Alors que lui et sa troupe sont au sommet de sa gloire, deux événements provoqueront la chute de Griffith. Premièrement, Guts souhaite se séparer de la troupe du Faucon. Pour regagner sa liberté, il doit remporter un duel contre son chef. Grâce à l'expérience accumulée sur le terrain, il triomphe et s'en va, ce qui déstabilise émotionnellement Griffith. Conjointement à cela, le chef de la troupe fréquentait Charlotte, la fille du roi de Midland. Suite au départ de Guts, il décide de consommer leur relation et séduit la princesse, ce qui le fera arrêter par la garde du Roi qui lui tient ces paroles : « *C'est la fin de tes rêves... de ton ambition... de tout. Le Faucon est tombé à terre. Il ne reprendra plus son envol.*²⁶⁶ »²⁶⁷. Le jeune homme est alors incarcéré à

²⁶⁵ *Ibid.*

²⁶⁶ MIURA, *op. cit.*, volume 9, chapitre 55, *Le faucon déchu*.

²⁶⁷ La chute avec l'ascension forme un diptyque et est le sujet du sous-chapitre suivant.

la Tour de la Renaissance²⁶⁸ et torturé pendant une année complète, avant d'être sauvé par une escouade dont Guts a pris la tête. Estropié de multiples façons, Griffith n'est plus que l'ombre de lui-même. Les seules pensées qui lui permettaient de tenir mentalement étaient concentrées sur son rêve d'idéal et sur Guts, pour qui il voue une certaine obsession.

Alors que dans la conception japonaise du mythe d'Icare, cela se conclut inexorablement par la mort, Griffith n'échappe pas à ce destin funeste. Toutefois, son idéal est trop grand que pour s'achever avec la mort de ce qu'il était. Bien que toujours en vie physiquement, l'esprit et l'humanité de Griffith n'existent déjà plus. C'est ce qui le poussera à utiliser son *béhérit*, afin de convoquer les God Hands. Griffith fait alors un choix, qui trouve un écho dans des paroles qu'il tiendra dans des chapitres ultérieurs : « *Je ne vais pas... trahir mon rêve. C'est tout.*²⁶⁹ ». Afin de pouvoir continuer son ascension et de poursuivre son rêve, il décide de sacrifier ce qui lui est le plus cher : sa troupe. Cela donne lieu à un des passages les plus sombres du manga : l'Éclipse. Des monstruositées de tous les âges et de tous les continents de l'humanité sont convoquées et décimeront les anciens camarades de Griffith. Seuls survivants, Guts et Casca, non sans séquelles. Cela permet à Griffith de renaître en Femto, *God Hand* dénué d'humanité, cristallisant l'ambition et l'idéal du jeune homme. C'est une version sombre et nihiliste du mythe d'Icare que nous livre Miura, où, pour atteindre le divin, Griffith choisit délibérément le sacrifice, abandonnant ce qui lui restait d'humanité et mourant symboliquement.

Par la suite, en convoquant une nouvelle Éclipse, Femto, qui de par son statut de *God Hand* ne pouvait s'incarner dans le monde physique, réussit à récupérer une enveloppe charnelle. Les puissants de Midland verront en lui l'incarnation de la prophétie du Faucon de lumière, n'ayant pas connaissance des massacres réalisés pour atteindre cet objectif. Son idéal semble se

²⁶⁸ Le nom de la tour est comme annonciateur du destin de Griffith, qui renaît en Femto.

²⁶⁹ *Ibid.*, volume 22, chapitre 178 *Réunion sur la Colline des épées*.

concrétiser par la création de Falconia, ville dont il est aux commandes et seule échappatoire possible pour les habitants de Midland.

Tant au niveau de l'étymologie de son nom, Griffith, qui rappelle le griffon, créature mythologique possédant des attributs aviaires, que dans les éléments graphiques qui composent ses armures (présence de plumes et d'ailes) et que son titre, plus tardif de Faucon de lumière, tout semble symboliquement lier ce personnage à Icare.

Un raisonnement similaire peut être porté sur le personnage d'Eren. Premièrement, il est à de nombreuses reprises associé à un oiseau dans son iconographie. Il grandit rapidement les échelons du Bataillon d'exploration, notamment grâce au pouvoir de son Titan. Par la suite, il devient un leader révolutionnaire. Plus son ascension se marque, plus il se détache de ses deux amis de toujours, Armin et Mikasa. Aveuglé par sa vision prophétique, il ne vit que pour mettre son plan à exécution, se déshumanisant petit à petit. La motivation première et primaire d'Eren était sa soif de liberté et de découverte du monde. Quand il réalise que la vision chimérique qu'il s'en était construit ne correspond aucunement à la réalité, une fracture s'opère. Sa presque immortalité²⁷⁰ et la forme finale de son Titan, un croisement entre un cadavre de baleine gigantesque et un corps humain tendent à lui donner une aura divine monstrueuse, renforcée par la figure christique que voient en lui les révolutionnaires. Le Grand Terrassement prend alors des allures de châtiments divins qui s'abattent sur le monde entier, n'épargnant personne sur son passage.

La symbolique de l'oiseau et des ailes se retrouvent à plusieurs reprises dans le manga. Tout d'abord, il s'agit du blason du Bataillon d'exploration, deux ailes, une blanche et l'autre bleue. Elles symbolisent la liberté, celle de l'humanité. Dans la philosophie du Bataillon, c'est le savoir qui peut leur permettre d'atteindre cette liberté, notamment en en apprenant plus sur les

²⁷⁰ Il survit à une décapitation grâce au pouvoir de l'originel.

Titans. Cette vision du monde peut être rapprochée de la pensée aristotélicienne. De plus, pour réussir à survivre face aux Titans, le Bataillon est équipé de l'engin tridimensionnel qui permet aux hommes de s'élever afin de pouvoir combattre. Outre l'aspect visuel marquant, il permet aux combattants de transcender leur nature humaine leur permettant presque de voler, et ce, afin d'atteindre le point vital des Titans derrière leur nuque. Un autre élément caractéristique du Bataillon est la présence de chevaux spécialement entraînés pour eux. Si nous conjuguons ces deux images, nous retrouvons avec un cavalier pourvu d'ailes, qui n'est pas sans rappeler Pégase, le cheval ailé de la mythologie grecque. Dompté par Bellérophon, il aide ce dernier à vaincre la chimère²⁷¹.

Un dernier personnage est tardivement associé à l'oiseau dans *L'Attaque des Titans*. Il s'agit de Falco²⁷², un Eldien de Mahr, qui a hérité du pouvoir du Titan mâchoire. Comme cela a été mentionné dans le résumé en annexe, la transformation de Falco en Titan n'était pas préméditée. Il a été mis au contact avec le liquide cérébrospinal de Sieg, ce qui entraîne sa transformation lors de la Bataille de Shiganshina. Par la suite, il reprend conscience grâce au sacrifice de Porco, le précédent détenteur du mâchoire. Avec Gaby, ils représentent tous deux la nouvelle génération. Lors de l'arc final, il rêve qu'il est en train de voler, ce qui ne correspond pourtant pas aux caractéristiques de son Titan. C'est parce qu'il a consommé le liquide cérébrospinal que la forme de son Titan possède également des caractéristiques du Titan bestial. Cette transformation opportune permet de renverser le cours de la situation et d'éviter des pertes inutiles. Tout comme les ailes du Bataillon, le Titan de Falco²⁷³ reflète à la fois la liberté et l'espoir.

²⁷¹ Le mythe de Bellérophon se termine par le héros tentant d'atteindre le Mont Olympe par orgueil et qui tombe de sa monture. Selon les versions, il finit mort ou estropié.

²⁷² Il s'agit du nom latin pour faucon.

²⁷³ Pour l'anecdote, son apparence semble inspirée de l'armure de Griffith.

6.6. La chute

Ce sous-chapitre, si nous le combinons avec le précédent, forme une sorte de diptyque de la verticalité. Celui-ci sera consacré aux profondeurs, à la fois matérielles et spirituelles, ainsi qu'au processus de chute ou de descente qu'elles occasionnent. Ainsi, il se forme en parallèle du précédent. En reprenant le symbole de la chute explicité par Gilbert Durant, nous réalisons que dans de nombreux mythes il est synonyme de catastrophe²⁷⁴.

Une situation récurrente lors des récits mythiques grecs est la catabase. Il s'agit de la descente aux Enfers du héros, souvent à un moment décisif de son aventure. Selon Joseph Campbell, c'est un élément constitutif du voyage du héros et de ce qu'il nomme le monomythe²⁷⁵ (cela sera exemplifié dans le sous-chapitre suivant). Dans la mythologie grecque, cela a été accompli par différents héros comme Héraclès, lors de ses douze travaux, ou Orphée, qui a échoué à ramener Eurydice. Ce topos se retrouve également dans l'œuvre de Virgile, *L'Énéide*, où Énée s'y rend pour consulter son père. Plus encore, il s'agit du thème central de *La Divine comédie* de Dante, qui entretient une relation transfictionnelle avec *L'Énéide*. Les Enfers proposés par Dante sont une vision syncrétique, qui n'est pas sans rappeler ce que nous avons pu rencontrer concernant l'utilisation des classiques dans les mangas. Son influence marque grandement la production de Gô Nagai, un mangaka notamment reconnu pour ses œuvres comme *Devilman*, *Goldorak* et *Mazinger Z*. Miura lui-même est un grand adepte de l'auteur dont les œuvres ont eu un impact sur son travail.

Toutefois, il semble important de souligner que la catabase n'est pas le seul apanage de la mythologie grecque. Ce motif se retrouve dans différentes cultures. À titre d'exemple, nous pouvons mentionner la tradition juive et *Le livre d'Enoch* ou, plus anciennement encore, les récits concernant la déesse sumérienne Inanna. La catabase n'a pas non plus été importée au Japon par le

²⁷⁴ Durant, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, op. cit., p. 102.

²⁷⁵ CAMPBELL (Joseph), *Le Héros aux mille visages*, Paris, J'ai Lu, 2013, p. 410.

biais des classiques. Dans les mythes fondateurs du shintoïsme, une des deux croyances majoritaires du Japon, cela est présent dans l'histoire d'Izanami et Izanagi. Elles sont les deux divinités créatrices du monde selon la cosmogonie shintoïste. Morte en donnant naissance à une divinité du feu, Izanami se retrouve aux Enfers. Izanagi souhaite aller rechercher son épouse et s'y rend. Malheureusement, Izanami avait déjà consommé la nourriture des Enfers et son corps avait commencé à pourrir. Furieuse d'avoir été surprise dans un tel état, elle poursuit son époux et le menace de, chaque jour, prendre la vie de mille de ses créations. Ce à quoi il rétorque qu'il en créerait mille-cinq-cents, ce qui donne lieu au cycle de la vie et de la mort. Ce récit peut faire écho à deux mythes grecs. Précédemment cité, Izanagi peut rappeler la figure d'Orphée, tentant d'aller rechercher son épouse aux Enfers et échouant, bien que cela ne soit pas de son fait dans ce cas-ci. Le motif de l'absorption de nourriture, lui, n'est pas sans rappeler l'histoire de Perséphone, qui, dans certaines versions, est contrainte de demeurer aux Enfers étant donné qu'elle a consommé des grains de grenade. N'ayant pas mangé le fruit dans son entièreté, elle peut remonter à la surface huit mois sur douze auprès de sa terre, ce qui explique le cycle des saisons.

Dans le manga *Berserk*, le motif de la catabase est lui aussi exploité²⁷⁶. Cela se déroule dans le chapitre intitulé *Qliphoth*. Comment cela a été évoqué dans le sous-chapitre concernant la cosmogonie, Guts doit se rendre dans le confins des Abysses afin de porter secours à Casca et Farnese, qui ont été kidnappées suite à une attaque de troll. Le lieu est une ancienne cave que Slan, une des God Hands, a transformé en portail. Des trolls et des ogres sont hostiles à l'homme et, du point de vue graphique, certaines créatures bien qu'inoffensives génèrent un sentiment d'horreur comme une espèce d'anémones avec des doigts visiblement humains au bout. Nous retrouvons ici le thème du héros qui descend dans les enfers pour aller rechercher

²⁷⁶ MIURA, *op. cit.*, volume 25, chapitre 215 *Qliphoth*.

quelqu'un qui lui est cher, au prix d'épreuves. La plus grande étant l'affrontement opposant Slan à Guts.

Lors du troisième tome, le combat entre Guts et le Comte permet au béhérit de ce dernier de s'activer. Les différents protagonistes tombent alors dans une dimension qui offre une vision singulière de l'enfer. Il s'agit d'un dédale d'escaliers, semblant infinis dont la source d'inspiration première est l'œuvre de l'artiste Maurits Escher, plus précisément sa *Maison aux escaliers*²⁷⁷. Cette vision de l'Enfer ordonnée, presque mathématique et vide peut s'opposer à des visions plus chaotiques. Ici, l'illustration nous renvoie à une image de labyrinthe qui peut symboliser « l'idée de difficulté, de dangers de mort²⁷⁸ ». L'apparente logique et clarté du lieu génère l'angoisse, plus nous fixons les pages, plus notre regard se perd dans les points de fuite, amenant à une sensation claustrophobique. À cette vision s'oppose une autre vision infernale, il s'agit de celle du chapitre consacré à l'Éclipse, conclusion finale à l'arc de l'Âge d'or qui nous a permis de comprendre les origines de la quête de vengeance de Guts. Alors que l'influence d'Escher donnait une vision ordonnée, ici il s'agit d'un véritable capharnaüm infernal. Pour ce qui est de la source d'inspiration visuelle, nous pouvons mentionner celle de Jérôme Bosch. Les scènes de l'Éclipse semblent prendre place dans le tableau de l'Enfer qu'il avait peint.

Dans *L'Attaque des Titans*, deux épisodes peuvent correspondre à une catabase. Pour la première, le schéma du héros qui doit aller sauver quelqu'un est inversé, c'est Eren qui est capturé. Le dernier descendant de la lignée royale veut le sacrifier pour que Christa/Historia, sa fille bâtarde puisse contrôler un Titan tout en bénéficier des pouvoirs du sang royal. Dans le panthéon grec, Hadès est le dieu des Enfers, mais également celui des cristaux et des pierres précieuses. Or la cave dans laquelle ils sont emmenés

²⁷⁷ Remarquons que l'utilisation de cette influence pour dépeindre un lieu infernal a été reprise plus récemment dans la série coréenne à succès *Squid Game*.

²⁷⁸ DURAND (Gilbert), *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, op. cit., p. 93.

est majoritairement composée de cristaux. C'est le moment du récit où Eren apprend la vérité sur son père et le massacre de la famille royale, ainsi que l'origine des Titans dans les Murs, ce qui le déstabilise énormément. Nous pouvons également faire un parallèle entre la famille Reiss, qui règne sur Paradis, un Enfer artificiel à ciel ouvert créé par leur ancêtre. Si nous voulons pousser l'allégorie, nous pouvons mentionner que les Murs sont organisés en cercle, comme les différentes zones des Enfers.

La deuxième catabase n'est pas une descente dans un lieu naturel, mais dans la cave de la maison familiale des Jaeger. Au début de l'histoire, Grisha, le père d'Eren, promet à ce dernier de lui montrer ce qu'y s'y cache. Malheureusement, les Titans envahissent Shiganshina. Plus tard, Eren se retrouve en possession de la clef de la cave sans qu'il ne sache trop comment²⁷⁹. Ces deux passages de l'histoire sont des moments clés de révélation, où nous nous rendons compte que la connaissance à un prix. La quête du savoir et de liberté amène à la souffrance et à la désillusion.

Pour en revenir à *Berserk*, deux personnages qui se construisent sur le principe de l'antithèse tout en cultivant une forme de fascination l'un pour l'autre sont Griffith et Guts. Comme nous l'avons développé au sous-chapitre précédent, tout en Griffith tend vers l'ascension. Même la mort de son humanité le porte à s'élever en tant que God Hand. Contrairement à cela, le mouvement qui caractérise Guts est la chute. C'est dans la chute qu'il naît d'une mère morte, pendue²⁸⁰. Ainsi, il est enfant de la Mort elle-même, signe de mauvais présage. Alors que les héros, dans l'Antiquité, sont caractérisés par leur ascendance divine, celle de Guts en est aux antipodes. Toute son enfance n'est que violence, grandissant sur les champs de bataille. Il n'est pas animé par de grandes ambitions comme Griffith, seule la volonté primaire de survivre le pousse à agir. Lorsqu'il est seul, Guts s'enfonce dans ses plus bas

²⁷⁹ C'est Grisha qui lui donne avant de lui administrer le sérum pour le transformer en Titan, avant de laisser son fils le dévorer.

²⁸⁰ Son prénom, pouvant être traduit par « entraille », est une référence directe aux conditions de sa venue au monde.

instincts, dans haine contre le monde. C'est au contact des autres qu'il s'humanise, d'abord avec la Troupe du Faucon puis auprès de ses nouveaux camarades. Pourtant sur le chemin de la guérison, l'acquisition de son armure le refait tomber dans la bestialité. Nous avons déjà évoqué le lien entre le loup et le *berserker*. Toutefois, si l'animal de totem de Griffith est le faucon qui vole au-dessus des autres, celui de Guts est le loup à plusieurs égards. Dès son enfance, son père adoptif parle de lui comme d'un « clebs » ou d'un « clébard » dont il fera un enfant soldat. Plus tard, d'autres personnages feront la comparaison entre le guerrier et le canidé. Cela se retrouve même dans sa façon de combattre, il n'hésite pas à utiliser sa mâchoire comme un animal. Casca, dans son inconscient, imagine Guts comme un canidé noir estropié, tirant son cercueil. Nous pouvons le comparer à un chien errant, mais pourtant fidèle à ses compagnons. Durant l'Antiquité et en Europe, le loup a toujours été un emblème de férocité. C'est un animal fréquemment utilisé pour effrayer les enfants et dans la mythologie grecque, Hadès porte une peau de loup. C'est un animal souvent associé à la mort²⁸¹.

Lorsque nous comparons la façon dont est représenté le binôme Griffith/Guts, il est intéressant de constater que les attributs lumineux et ascendants, généralement attribués à la figure héroïque solaire, sont l'apanage de Griffith, pourtant considéré comme l'antagoniste de l'histoire, du moins de celle de Guts. À l'inverse, Guts est dépeint dans la noirceur et les ténèbres. Miura effectue ici une inversion des codes.

6.7. La structure initiatique dans L'Attaque des Titans

Dans ce dernier sous-chapitre consacré à l'analyse, nous nous pencherons sur la structure initiatique dans *L'Attaque des Titans* en s'interrogeant sur sa construction narratologique. Le choix de ne se pencher que sur un seul des deux mangas de notre corpus est justifié par le fait qu'il s'agisse du seul étant terminé. Nous pouvons retrouver un canevas similaire

²⁸¹ DURAND, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, op. cit., p. 68.

dans *Berserk*, toutefois, nous jugeons cela insuffisant que pour réaliser une analyse la plus exhaustive qu'il soit. Cette partie renvoie à deux théoriciens que nous avons pu évoquer en amont : Gilbert Durand et Joseph Campbell. En premier lieu, il convient de se pencher sur le genre du *nekketsu* auquel peut être assimilé *L'Attaque des Titans*, du moins pour la première partie du récit. Ensuite, nous établirons le rapport entre le genre susmentionné et la structure narrative initiatique. Pour finir, nous illustrerons ce rapport en prenant *L'Attaque des Titans* comme cas de figure.

Le genre *nekketsu*, que nous pourrions traduire littéralement par sang bouillant, est une sous-catégorie codifiée du manga de type *shônen*²⁸². Il est caractérisé par un parcours initiatique au cours duquel le héros doit faire face à de nombreux obstacles, devant toujours se dépasser. En raison de cela, l'une de ses caractéristiques principales est sa détermination à toute épreuve²⁸³.

L'usage de la structure initiatique dans les mangas voit sa première manifestation avoir lieu dans *La nouvelle île au trésor*, de Tezuka Osamu, auteur mentionné dans les premiers chapitres. La particularité de cet usage est qu'il provient de la structure des contes occidentaux et tranche avec les structures narratives en rigueur dans les *comics* et les bandes dessinées européennes. Ce schéma narratif devient un élément constitutif du genre *nekketsu* auquel appartiennent de grands noms du manga comme *Dragon Ball*, *Naruto*, *One Piece* et *Les Chevaliers du Zodiaque*²⁸⁴. Ceci nous permet de poser légitimement la question de l'imaginaire initiatique et de son existence.

La structure initiatique dans les mangas permet aux héros de chercher, non pas du sens à leur vie, mais qui ils sont et de le découvrir au fur et à

²⁸² À noter que le *shônen* n'est pas un genre littéraire, mais une catégorisation de manga en fonction du public cible : ici les jeunes garçons.

²⁸³ Résumé de la définition proposée dans le lexique du site Manga-news [en ligne], consulté le 10 août 2022.

URL : <https://www.manga-news.com/index.php/definition/Nekketsu>

²⁸⁴ VINCENT (Frédéric), *La structure initiatique du manga. Une esquisse anthropologique du héros*, dans *Sociétés* (n°106), publié en avril 2009, disponible sur Cairn [en ligne], consulté le 10 août 2022.

URL : <https://www.cairn.info/revue-societes-2009-4-page-57.htm?contenu=article>

mesure des différents obstacles qu'ils franchissent. Ils réalisent leur nature humaine, expérimentent leur finitude et c'est en partant d'eux-mêmes qu'ils trouveront sens à leur existence et le groupe social dans lequel ils souhaitent évoluer²⁸⁵. Cela renvoie aux angoisses primitives tel que l'Être, les Origines, le Sens et la Mort. En se basant sur les travaux de Durand, le parcours initiatique est une épreuve ontologique. Les quatre étapes principales seraient : « sacrifice, mort, tombe, résurrection²⁸⁶ ».

Joseph Campbell s'est également interrogée sur les structures initiatiques et leur récurrence dans les différents récits produits par l'Homme, en tous temps et en tous lieux. Dans sa théorie à propos du voyage initiatique, il découpe la narration en plusieurs étapes²⁸⁷. Tout d'abord, une description du quotidien et du monde dans lequel le héros évolue, ce qui permet au lecteur de faire la différence entre ce qui relève de la normalité du monde ou non (ce qui est important quand il s'agit d'œuvre ayant lieu dans un univers fantastique). Ensuite, un élément perturbateur, nommé appel de l'aventure, qui rompt avec le modèle d'ordre établi sous lequel évoluait le monde du héros. Il s'en suit la rencontre du mentor, qui prépare le héros au sacrifice. L'étape suivante consiste en doute et méditation, accompagnant une chute symbolique du héros. Cette chute aboutit à la mort, elle aussi symbolique. Cette rencontre avec la mort donne lieu à un changement ontologique du héros²⁸⁸.

Si nous prenons le récit de *L'Attaque des Titans* et le personnage d'Eren, nous pouvons inscrire le manga dans la structure du parcours initiatique. Nous pouvons même dire que l'œuvre est composée de trois cycles, chacun

²⁸⁵ *Ibid.*

²⁸⁶ DURAND, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, *op. cit.*, p. 351.

²⁸⁷ CAMPBELL (Joseph), *op. cit.*

²⁸⁸ VINCENT (Frédéric), *op. cit.*

occasionnant une mort symbolique d'Eren et une nouvelle identité du personnage²⁸⁹.

Le premier cycle est celui qui correspond le plus au canevas classique du voyage initiatique. Les premiers chapitres du manga nous font découvrir la réalité d'Eren, Armin et Mikasa : une vie banale, à l'intérieure des Murs, où la quête de savoir et la soif de liberté sont proscrits. L'admiration d'Eren pour le Bataillon d'exploration fait déjà de lui un être en décalage avec l'ordre social²⁹⁰. L'élément perturbateur est l'apparition du Titan colossal et de la destruction de l'enceinte. L'invasion des Titans et le décès de sa mère rompt l'équilibre primaire de son univers. Il s'agit d'un appel à l'aventure forcé, mais qui permet à Eren de poursuivre sa volonté initiale : découvrir le monde par-delà les Murs. Dans ce premier cycle, l'identification de la figure d'un mentor est compliquée. Mikasa joue un rôle de figure maternelle et, contrairement à *l'anime*, l'entraînement des jeunes recrues constituent une ellipse. C'est la perte de sa ville et de sa mère qui renforce l'engagement d'Eren. La Bataille de Trost marque la chute qui aboutit à la mort symbolique. Alors qu'ils sont confiants en leur capacité, Eren et les autres de sa promotion désenchangent rapidement quand le combat s'engage avec les Titans. Ils se font décimer. Eren décide de se sacrifier pour sauver Armin, son meilleur ami, tombant dans l'estomac d'un Titan. C'est l'épisode de la première mort symbolique d'Eren, qui renaît en Titan assaillant.

Le deuxième cycle s'ouvre sur cette révélation : des humains peuvent se transformer en Titan, ce qui remet en doute les connaissances, du moins officielles, de l'humanité. Les mentors sont plus faciles à discerner : le général Pixies d'un côté, et ceux qui dirigent le Bataillon d'exploration : Erwin (qui sera surtout un mentor pour Armin), Livaï et Hansi. L'appel à l'aventure consiste à la reconquête du Mur Maria, grâce aux pouvoirs nouvellement

²⁸⁹ Pour ne pas alourdir cette analyse et en raison de l'intrigue complexe, nous vous encourageons vivement à consulter le résumé en annexe, pour une meilleure compréhension.

²⁹⁰ Bien que comme cela soit mentionné dans le résumé, la création du Bataillon d'Exploration résulte d'un besoin de canaliser ce type d'individu.

acquis par Eren. Le fait qu'il soit, du moins à sa connaissance à ce moment de l'histoire, la seule personne capable d'une telle prouesse galvanise Eren. Cela est illustré dans le manga par la scène où le Titan d'Eren tient tant bien que mal un rocher au-dessus de lui pour reboucher le Mur de Trost. Cette image rappelle l'iconographie du Titan Atlas portant le poids du monde. Ici Eren porte les espoirs de la reconquête des Murs. Il y a plus d'épreuves qui attendent le héros : l'arc du Titan féminin, la perte du Mur Rose, la découverte des Titans dans les fondations des Murs, la révélation de l'origine de Christa ainsi que celle de Reiner et Bertolt, la première utilisation du pouvoir de l'originel par Eren, le gouvernement qui souhaite l'annihilation du Bataillon et ce clôt, il nous semble, avec le premier épisode de catabase où Eren est prisonnier avec Christa/Historia. La chute est symbolisée et la mort est plus symbolique : apprendre que son père est responsable de la mort de la famille Reiss et la vérité sur l'origine des Murs aboutit à la mort de l'identité d'Eren, qui remet en question qui il est, son ascendance et sa volonté. C'est le moment de l'histoire où Eren se montre le moins déterminé, il est prêt à abandonner sa vie au profit d'Historia. Cependant, grâce à ses compagnons d'armes, il s'accroche. Pour survivre, il avale un sérum qui lui confère une nouvelle capacité. Il renaît encore plus fort qu'avant.

Le troisième cycle commence après la reconquête du Mur Maria, qui est en quelque sorte l'aboutissement du deuxième, lors de la remise des décorations et couvre jusqu'à la fin de l'œuvre. Le premier élément perturbateur est la révélation de la cave du père d'Eren. Les protagonistes apprennent la vérité sur le destin du monde hors de l'île, sur leurs origines et celles des Titans. Ces informations complètent celles reçues par Eren lors du deuxième cycle. Leur conception du monde est bouleversée, le monde extérieur n'a pas disparu et ils sont les descendants d'un ancien empire, dont les descendants du continent sont opprimés. L'appel à l'aventure a lieu lors de la cérémonie d'honneur, quand Eren, en touchant Historia, a une vision de l'avenir. Cela le pousse à s'exiler seul sur Mahr afin de mettre en œuvre son plan. L'histoire se décentre d'Eren, qui de héros principal glisse petit à petit

dans la figure de l'antagoniste. Cette chute aboutit à une nouvelle mort symbolique : il est le « méchant » de l'histoire, ayant poussé son père au massacre, manipulé tout le monde afin de pouvoir mettre en place le Grand Terrassement. Pourtant, une dernière renaissance a également lieu. Lors de sa mort physique, ses amis ont une vision de lui leur expliquant son plan naïf. En se faisant passer pour le grand méchant aux yeux de l'humanité, Eren espère en faire d'eux les sauveurs et ainsi leur assurer un avenir dans la paix. L'épilogue nous prouve le contraire, mais Eren est réhabilité aux yeux de ses amis.

Comme nous l'avons démontré, les trois différents cycles marquent des étapes différentes de la vie d'Eren qui peuvent être corrélés chronologiquement avec des périodes de la vie : enfance, adolescence et adulte. À chaque changement, l'identité d'Eren se voit modifiée, le plus marquant étant la rupture entre le deuxième et le dernier cycle ce qui a déplu à un certain nombre de lecteurs.

7. Bilan

7.1. Hypertextualité et transfictionnalité

Utiliser les deux théories que sont l'hypertextualité et la transfictionnalité dans le cadre de ce travail nous avait semblé, de prime abord, comme une évidence pour étudier les migrations d'éléments constitutifs mythiques des récits antiques jusqu'à notre corpus. Les identifications que nous avons pu mettre en avant dans nos analyses sont trop ténues que pour les envisager strictement sous le regard de la transfictionnalité ou de l'hypertextualité. Nous nous trouvons face à un cas limite où les deux histoires ne peuvent être analysées comme un tout. Si nous découpons les récits par arcs narratifs, certains épisodes peuvent être considérés comme des réécritures thématiques de certains mythes. De plus, nous avons montré la difficulté d'extraire un mythe unique sur lequel aurait pu s'appuyer telle ou telle partie de l'histoire. Cela s'explique par le syncrétisme caractéristique des productions de mangas usant de références

aux mythes occidentaux. En raison de cela, cela démontre notre incapacité à utiliser les catégories genettienne et saint-gelaisienne afin de décrire les processus rencontrés. Notre corpus n'est ni une réécriture, ni une réinterprétation des mythes. Elles puisent toutes deux dans les forces symboliques et créatrices de ces derniers afin de pouvoir constituer leur propre création mythique.

7.2. *Mythocritique*

a) **Émergence**

Rappelons-le, l'exercice de l'émergence constitue en l'analyse des occurrences présentes dans notre corpus. Nous avons mis en évidence de nombreuses occurrences présentes dans des thématiques variées. Il va de soi qu'il ne s'agit pas là d'une liste exhaustive de toutes celles comprises dans les deux mangas. De plus, nous nous sommes arrêtés à celles correspondant à des mythes antiques, mais l'exercice aurait pu être le même pour les mythes modernes. À titre d'exemple, comme source d'inspiration pour le personnage d'Eren nous aurions pu démontrer le lien l'unissant avec la figure de Lucifer, telle qu'elle est dépeinte dans *Le Paradis perdu* de John Milton. Nous pouvons également souligner que pour un même objet d'analyse, plusieurs sources d'inspirations peuvent être décelées.

Si nous devons comparer les deux œuvres, les occurrences sur lesquelles nous portons notre analyse sont plus présentes et plus diversifiées au sein de *Berserk* que dans *L'Attaque des Titans*. Cela se remarque principalement en ce qui concerne la cosmologie et le bestiaire de l'univers créé par Miura. Toutefois, cela n'impacte aucunement la richesse de l'œuvre d'Isayama.

b) **Flexibilité**

La flexibilité, quant à elle, relève des modulations qu'effectue un auteur sur un mythe. Force est de constater que Miura et Isayama ont pris le mythe pour ce qu'il est : une impulsion créatrice malléable dont

ils peuvent user. Cela se manifeste notamment par les agglomérations de plusieurs mythes pour constituer un seul élément ou bien encore l'altération du « sens originel » du mythe. Cela dénote notamment dans le mythe d'Icare, bien qu'ici le changement ne soit pas du fait des auteurs, mais de la culture japonaise qui s'est réapproprié le mythe. Pour ce qui est de l'agglomération, nous pouvons prendre à titre d'exemple le cas des Titans, aux origines à la fois grecque et nordique. L'erreur de traduction ne fait que renforcer l'aspect incertain de l'origine de ces colosses.

c) Irradiation

L'irradiation, dans les deux œuvres, se fait dès la lecture du titre qui renvoie tous deux à des univers mythiques. Dans *Berserk*, elle présente à presque chaque page tellement l'œuvre est riche en référence. Miura réalise une véritable synthèse cohérente de toutes les influences culturelles qu'il possède. Comme cela a déjà été souligné, la prolifération de références multiples fait corps avec le récit, lui donnant toute sa tangibilité. Il y a quelque chose de réaliste dans ce monde de *dark fantasy* et dans sa manière de dépeindre les tourments humains, amplifiés par les éléments fantastique. Si nous nous penchons sur ses autres productions, nous pouvons constater que *Berserk* n'est pas le seul manga et que toute sa bibliographie puise son inspiration dans les mythes comme le titre *Gigantomachia*.

Pour ce qui est de *L'Attaque des Titans*, l'irradiation est plus ténue ou latente. La question même du mythe est posée et surtout celle de son instrumentalisation par les puissances dirigeantes du monde. Pendant la majeure partie de l'œuvre, il est difficile de démêler le mythe de la réalité. Cela renforce le regard pessimiste de l'œuvre portée sur l'espèce humaine. Alors que l'humanité pensait devoir vaincre une forme de vie supérieure qu'était les Titans, elle réalise peu à peu que la guerre qu'elle mène est en réalité contre elle-même.

Contrairement à Miura, il n'est pas possible d'analyser le reste de la production d'Isayama afin de savoir s'il s'agit d'un mécanisme créatif de l'auteur. En effet, auparavant il n'avait publié que deux one-shots dans des magazines qui ne nous sont pas parvenus.

Conclusion

« Collez-moi un pistolet sur la tempe, demandez-moi si je crois en eux, tous ces dieux et ces mythes dont je parle dans mes écrits, et je serai obligé de répondre que non. Pas de façon littérale. Pas à la lumière du jour ni dans des lieux bien éclairés, avec du monde autour de moi. Je crois aux histoires que nous pouvons raconter avec eux.

Je crois aux reflets qu'ils nous renvoient, quand on les raconte.

Et, oubliez-la ou ignorez-la à vos risques et périls, mais la vérité demeure : ces histoires ont de la puissance.²⁹¹ »

Neil Gaiman

Nous voilà arrivés au terme de ce travail où nous avons analysé, à l'aide de la mythocritique, comment des éléments constitutifs de mythes antiques ont migré dans deux mangas spécifiques et de quelle façon ils ont été utilisés.

La première question à laquelle nous avons répondu concerne la relation de possession et de réception entre la culture grecque classique et le Japon. Comme nous avons pu le constater, il s'agit d'une part constitutive de la culture nipponne depuis le XVI^{ème} siècle. D'abord l'apanage des intellectuels, cet héritage pris place dans la culture populaire japonaise dès le XX^{ème} siècle. Dans les mangas et anime, une de ses caractéristiques clés est le syncrétisme que le mangaka réalise en l'associant avec d'autres mythologies et tradition. Ce chapitre nous a permis de démontrer que le Japon est « légitime » d'utiliser des références provenant de la Grèce classique, ce dont certains intellectuels comme Salvatore Settis contredisent.

Lors de l'analyse de notre corpus, nous avons confronté nos instruments théoriques à cette particularité. Notre premier outil, la mythocritique telle que perçue par Pierre Brunel nous a permis de mettre en évidence trois axes primordiaux : l'émergence, la flexibilité et l'irradiation. Nous avons pu constater que Miura Kentarô dans sa production témoigne d'une plus grande utilisation des mythes qu'Isayama Hajime. Cependant, nos deuxièmes outils, à savoir l'hypertextualité et la transfictionnalité, ont été éprouvés par la multiplicité des influences et nous nous sommes retrouvés dans une situation de cas limite. Les

²⁹¹ GAIMAN, *op. cit.*, p. 91.

catégorisations réalisées par Genette et Saint-Gelais bien que pertinentes dans le cadre de nos recherches sont difficilement applicable quand il ne s'agit pas d'une relation de un à un.

À travers ce travail de recherche, nous avons voulu démontrer par quel moyen les mythes antiques peuvent survivre et s'intégrer à notre culture populaire contemporaine. Plus que d'une volonté de fidélité historique, pour peu que nous puissions user de ce terme quand nous parlons de mythes, nous pouvons observer qu'ils agissent comme éléments constitutifs primaires de l'inspiration créatrice. Nous ne les retrouvons pas seulement dans le manga, mais au sein de tous les médiums de la pop culture. La réappropriation de l'Antiquité est un dénominateur de la culture de masse. Si nous tenons compte du phénomène de mondialisation culturelle actuel, l'Antiquité est devenue un véritable socle dans un imaginaire collectif global. De plus, ils sont tous les deux des miroirs : de nos angoisses enfouies, de nos grandes questions, de nos sociétés.

« *Le mythe se répète, la culture de masse également. Il n'est pas tout à fait de l'art, la culture de masse non plus* ²⁹² » nous disait Umberto Eco. Il s'agit d'une des raisons qui nous ont poussés à étudier la résurgence des mythes dans les mangas. Leur appartenance à la culture populaire est, il nous semble, l'un des piliers de leur survivance dans la conscience collective.

La question autour de laquelle s'articulait ce mémoire concernait la production artistique. Comment la connaissance des mythes antiques est-elle venue aux artistes japonais et comment ils se les sont appropriés. Il nous semble néanmoins propice de souligner qu'à nos yeux une étude complémentaire à ce travail pourrait être réalisée. Il s'agirait, non pas de se concentrer sur le processus de création, mais sur la réception que les différents publics font de telles références et les différents impacts qu'elles peuvent générer sur ces derniers.

Ne l'oublions pas, ces histoires sont puissantes.

²⁹² UMBERTO (Eco), *Innovation et répétition : entre esthétique moderne et post-moderne*, dans Réseaux, vol. 12, no 68, 1994, p. 9-16.

Annexe

Annexe 1 : tableau reprenant des néologismes japonais ayant des origines grecques²⁹³

grec	Θεο λογία	δημο κρατία	συμ πάθεια	παρά δοξος
français	théo logie	démo cratie	sym pathie	para doxe
japonais	shin gaku 神 学	min shu 民 主	dō jō 同 情	gyaku setsu 逆 説
coréen	sin hak 신 학	min ju 민 주	dong jeong 동 정	yeok seol 역 설
chinois	shén xué 神 学	mín zhǔ 民 主	tóng qíng 同 情	
vietnamien	thần học	dân chủ	đồng cảm	

Annexe 2 : Résumé de *Berserk*

Berserk se découpe en cinq grands arcs narratifs principaux : le guerrier noir, l'âge d'or, l'ère des châtiments, le faucon millénaire et Fantasia²⁹⁴.

Le guerrier noir

Le premier arc présente le personnage principal, Guts, un guerrier solitaire suivi par Puck, un petit elfe, dans les contrées de Midland. Sans que le lecteur ait plus d'explications, il suit Guts dans une quête de vengeance. Le guerrier veut tuer deux personnes haut placées qui cachaient une nature démoniaque. Après avoir vaincu le baron, il se met en quête du second, un comte, et tombe sur un objet nommé béhérit. C'est cet objet étrange en forme d'œuf qui est à l'origine de la nature démoniaque du comte, le mettant au service d'entités supérieures et maléfiques, appelées Main de Dieu. Le comte retrouve son béhérit et convoque les God Hand. Guts appelle l'un d'entre eux Griffith et semble lui vouer une haine toute particulière. Les God Hand concèdent à tuer Guts, mais pour cela le comte doit leur sacrifier sa propre fille. Il refuse et est aspiré en Enfers.

²⁹³ LUCKEN, *op. cit.*, p. 83.

²⁹⁴ BOETON, *op. cit.*, pp. 15-18.

L'âge d'or

Cet arc est une analepse. Il raconte la naissance et l'enfance particulièrement sombre de Guts, jusqu'à son adoption par une troupe de mercenaires, la troupe du Faucon dirigée par Griffith, un homme fascinant qui porte un béhérit en pendentif. Il y rencontre également Casca, pour qui le héros va finalement ressentir des sentiments amoureux. Le lecteur assiste à l'ascension de la troupe, au développement des relations entre Guts et Griffith, entre Guts et Casca, etc. Le contact des autres donne un aspect plus humain à Guts, qui était dépeint comme un être assoiffé de vengeance dans le premier arc. Pour parachever son ascension sociale, Griffith courtise la fille du roi, mais cela entraîne de nombreuses disputes entre lui et Guts. Ce dernier finit par quitter la troupe pour faire sa route en solitaire. En réaction à cela, Griffith déflore la princesse, mais ils se font surprendre. De colère, le roi le fait arrêter et torturer. Après des mois de torture, c'est un Griffith brisé et mourant que la troupe récupère. Désespéré, il va utiliser son béhérit pour convoquer les Mains de Dieu. En échange de la vie de l'entièreté de sa troupe, ils lui promettent de renaître en tant qu'un des leurs, sous le nom de Femto. L'événement qui se déroule est connu sous le nom de l'Éclipse, où la presque totalité des mercenaires sont massacrés. Dans un accès de folie, Femto viole Casca et mutilé Guts, qui ne doivent leur survie qu'à l'apparition d'un mystérieux cavalier à tête de mort. Casca est traumatisée, amnésique et n'est plus que l'ombre d'elle-même. Après s'être fait poser un bras canon et avoir reçu son épée, la "Tueuse de Dragons", Guts laisse sa compagne auprès du forgeron pour partir assouvir sa vengeance.

L'ère des châtements : cet arc introduit de nouveaux personnages. D'une part, Mozguz qui est le chef de l'Inquisition. D'autre part, l'ordre religieux du Saint-Siège et plus spécifiquement Farnese et Serpico. Guts, quant à lui, a été marqué lors de l'Éclipse et, conséquemment à cela, attire les créatures maléfiques. Il est fait prisonnier par l'ordre du Saint-Siège et réussit à s'échapper en prenant en otage Farnese. Captive, elle entrevoit pour la première fois les abominations de son monde qui poursuivent Guts. Elle finit par abandonner sa troupe et le rejoindre dans sa quête. Les contrées du Midland sont victimes d'une invasion de la part de

l'empereur kushan, Ganishka, qui ravage les terres. Parallèlement à ces événements, Casca est capturée par un culte satanique puis par Mozguz. Elle possède la même marque que Guts et, en raison de cela, le grand Inquisiteur veut la condamner au bûcher. Guts reçoit un avertissement en rêve du sort de Casca et part pour la sauver. Tout se complique lorsque, conjointement, ont lieu une deuxième Éclipse et un assaut de la part de l'empire kushan. Femto est alors réincarné en humain, sous les traits de Griffith. Il s'échappe de la bataille, alors que les membres de l'Inquisition, transformés en créatures démoniaques, combattent contre Guts et ses amis. Finalement, notre héros s'en sort et s'enfuit.

Le faucon millénaire

L'empire kushan continue à assoir sa suprématie sur le Midland. Toutefois, tous les habitants ont eu une vision prophétique en rêve, annonçant qu'un faucon de lumière va leur amener leur salut. Griffith se reconstitue une troupe, mais de chevaliers démoniaques, pour lutter contre cette menace. Cela le fait bien voir par le peuple. De leur côté, Guts et ses amis se dirigent chez Flora, une sorcière amie du cavalier à tête de mort. Elle révèle beaucoup d'éléments sur l'univers et leur offre de nouvelles armes ainsi que l'armure du *Berserker* à Guts. L'arc se clôt sur la bataille opposant Ganishka et Griffith, qui se conclut par la victoire de ce dernier. Vaincu, Ganishka, qui était en réalité lui aussi une créature démoniaque, se change en arbre lumineux. Cet événement va déstabiliser la structure du monde, rompant la frontière entre le monde réel et le monde astral. À cet instant, une cité, Falconia, apparaît de nulle part. Griffith en est à la tête, les habitants courent s'y réfugier et il est vu comme le faucon de lumière de la prophétie.

Fantasia

Alors que les deux mondes fusionnent, Guts et sa bande décident de se rendre sur Elf Helm, une île dont Puck est originaire. Il s'y trouverait un remède permettant de soigner l'esprit malade de Casca et de lui rendre sa force d'antan. Après plusieurs épisodes en mer, ils arrivent finalement à atteindre l'île. La reine des elfes les informe que, pour soigner Casca, ils devront pénétrer dans son esprit pour rassembler les morceaux de sa psyché. C'est Farnese et son serviteur Serpico qui

vont mener cette quête à travers les traumatismes de Casca. Lors du dernier tome, Casca retrouve la mémoire.

Annexe 3 : Classement des ventes des séries de manga en 2019

Classement 2019 des ventes de séries						
Rang	Séries	Evolution	PDM (vol.)	Tomes 2019	Tomes 2018	Lancement Fr
1	One Piece	12.3%	7.3%	4	4	2000
2	Dragon Ball & Super	39.6%	5%	5	5	1993
3	My Hero Academia	24.8	4.7%	5	5	2016
4	Fairy Tail & 100 Years Quest	-5.2%	4.4%	4	5	2008
5	Naruto & Boruto	41%	4.1%	2	2	2002
6	The Promised Neverland	138%	3.1%	6	5	2018
7	One-Punch Man	11.7%	3%	5	4	2016
8	Berserk	32.3%	2%	1	1	2004
9	L'attaque des Titans	-1.5%	2%	3	3	2013
10	Tokyo Ghoul & Re	-20.8%	1.8%	3	5	2013
11	Black Clover	16.7%	1.5%	6	5	2016
12	Dr Stone	232.8%	1.3%	5	3	2018
13	Ki & Hi	10%	1.2%	2	1	2016
14	Seven Deadly Sins	10.3%	1.2%	6	6	2014
15	Assassination Classroom	-36.2%	1.1%	-	3	2013
16	Kingdom	276.8%	0.9%	24	10	2018
17	Edens Zero	405.3%	0.9%	5	1	2018
18	Splatoon	47.3%	0.8%	3	3	2017

Annexe 4 : extrait d'une interview de Kentarō Miura datant de décembre 1996²⁹⁵

« Donc, je pense que dans une perspective d'Européen, les gens doivent se dire : " Mais qu'est-ce que c'est que ça ?!" d'une manière équivalente à celle dont nous, les Japonais, nous ressentons parfois l'image que les étrangers peuvent avoir du Japon, du genre "Ooh ! Ninja !" Toutefois, dessine avant tout cette œuvre afin qu'elle plaise à un public japonais, alors tant pis. Je ne travaille pas avec en tête une stratégie de succès international ! »

Annexe 5 : résumé de L'Attaque des Titans

Le résumé présenté par Clément Drapeau dans son livre *Au-delà des murs. L'Attaque des Titans*²⁹⁶ retrace les événements dans l'ordre chronologique dans l'histoire du monde créé par Isayama. Cela ne correspond pas à la façon dont cela est raconté dans le manga, mais cela permet une meilleure compréhension pour des lecteurs qui ne seraient pas familiers de l'œuvre.

Le péché d'Ymir

²⁹⁵ BOËTON, *op. cit.*, p. 26, traduction de l'auteur.

²⁹⁶ DRAPEAU, *op. cit.*, pp. 17-48.

Le récit débute dans une lointaine antiquité, il y a 1 820 ans. Les Eldiens – tribu vivant dans les forêts tempérées du continent – sont un peuple agressif et guerrier qui n’hésite pas à s’en prendre aux clans voisins pour dérober leurs richesses et réduire les vaincus en esclavage. Leurs pratiques sont violentes et barbares : ils tranchent notamment la langue de leurs captifs pour s’assurer de leur docilité. Leur niveau technologique semble simple, équivalent à ceux des peuples germains de notre Antiquité.

Parmi les esclaves se trouve une jeune fille, Ymir, qui un soir libère les cochons de leur enclos. Le chef de la tribu, qui porte le patronyme de Fritz, menace de crever un œil à chacun d’entre eux si le coupable n’est pas désigné. Sans hésiter, les opprimés dénoncent la fillette. Afin de la châtier comme il se doit et de divertir ses troupes, Fritz décide d’en faire la proie d’une chasse à l’homme. Il lance une battue dans la forêt environnante. Blessée par les flèches de ses poursuivants, Ymir se réfugie dans la carcasse d’un arbre à l’apparence antédiluvienne. Elle tombe alors dans une fosse submergée où elle rencontre un étrange organisme qui va fusionner avec elle. Ce dernier possède un corps de ver de plus d’un mètre, doté de neuf paires de tentacules principaux ainsi que de nombreux filaments sur la partie opposée/ S’il s’avère difficile de distinguer la tête, celle-ci semble être l’extrémité du corps dotée de deux antennes. Alors que la jeune Ymir est terrifiée à l’idée de se noyer, la créature se lie à sa colonne vertébrale.

Les chasseurs eldiens, toujours à la recherche de leur proie, assistent à un spectacle défiant l’imagination. Une géante à l’apparence cauchemardesque, haute de plus d’une centaine de mètres, se dévoile alors ; la forme titanesque d’Ymir est terrifiante. Elle conserve une silhouette féminine, mais son visage squelettique est dénué de peau, et sa cage thoracique de plexus solaire. Les côtes saillent à travers l’épiderme, évoquant les tentacules du mystérieux organisme.

Cette transformation est aussi surprenante que le retour d’Ymir auprès de Fritz. Plutôt que de fuir ou de se venger de son bourreau, celle-ci décide effectivement de mettre au service du souverain sa nouvelle puissance. Comment expliquer que cette jeune fille, après avoir acquis des pouvoirs presque divins,

restera toute sa vie auprès d'un homme aussi abject, qui ne vit que pour la gloire et la violence ? La réponse est simple : Ymir, malgré le monstre qu'est Fritz, est amoureuse de lui. Une vérité odieuse, car le souverain n'aura de cesse de la traiter comme une esclave.

Semblant croire qu'elle pourrait gagner l'affection du chef devenu roi, Ymir met à son service son pouvoir titanesque. Afin de renforcer sa lignée, Fritz lui fait alors « l'honneur » de « [lui offrir] sa semence », dans l'espoir d'obtenir des enfants héritant des capacités de leur mère. Grâce à sa force, la jeune fille permet en outre d'aménager les terres conquises, contribuant à la mise en place d'infrastructures routières et à l'aménagement de terres cultivables. L'ancienne tribu eldienne devient un royaume prospère, baptisé du nom de ses habitants : Eldia.

Mais le nouveau royaume se heurte au sud au peuple mahr. Si les informations et les sources s'avèrent parcellaires, on peut supposer que Mahr constitue elle aussi un royaume et une force politique majeure sur le continent. Le nom *Mahr* suppose qu'il s'agit d'un peuple s'étant développé sur les pourtours de la mer intérieure. En rômaji, Mahr s'écrit *mare*, ce qui renvoie au mot latin désignant la mer. Leur armée évoque très fortement les légions romaines de notre Antiquité, et leur attirail témoigne d'un haut degré de maîtrise de la métallurgie.

On peut imaginer que l'avancée d'Eldia vers le sud se soit heurtée à la première grande puissance capable de lui tenir tête. Mais aussi bien organisées que soient les légions de Mahr, elles ne peuvent résister à l'armée eldienne, guidée par l'effroyable Titan d'Ymir. La conquête prend quelques années afin de permettre à Eldia d'établir son autorité sur les terres colonisées, renforçant son pouvoir. Entre-temps, Ymir met au monde trois filles : Maria, Rose et Sina – ce qui n'empêche pas le roi Fritz de continuer à s'adonner aux plaisirs avec ses maîtresses. Il est possible que sa reine, en accouchant successivement de trois filles et en ne lui donnant aucun héritier mâle, l'ait fortement déçu.

Après plusieurs années de conquête, Eldia finit par soumettre définitivement le royaume de Mahr. Le peuple eldien abandonne son mode de vie rural et troque

les maisons de bois contre des bâtisses en pierre, amorçant une transition vers une société plus policée, bien loin de la vie tribale d'autrefois.

Tandis que Fritz et sa famille assistent à ce qui doit être l'ultime reddition de l'armée mahr, l'un des généraux ennemis s'empare d'une lance dissimulée sous le sol (montrant là un acte prémédité, sûrement un dernier baroud d'honneur pour mettre à bas le tyran) et tente de transpercer Fritz. Ymir s'interpose et se retrouve blessée en plein cœur. C'est alors qu'elle se laisse mourir. Les derniers mots qu'elle entend sont : « Ymir, mon esclave. » Sa capacité surnaturelle de régénération aurait pu empêcher son trépas, et pourtant... Nous savons que cette faculté ne fonctionne que si le possesseur d'un Titan a encore l'envie de vivre. Or, Ymir renonce bel et bien à la vie à ce moment-là, se rendant compte qu'elle ne recevra jamais l'amour du monstre qu'elle aime. Ce dernier ayant perdu son atout principal commet l'acte le plus abominable qui soit. Dans l'espoir de récupérer les pouvoirs d'Ymir, il contraint ses trois filles à dévorer leur mère sous les yeux d'une assistance médusée. Un acte d'anthropophagie abominable qui scelle par le sang la destinée d'Eldia et de ses Titans.

Le règne d'Eldia

Malgré l'horreur infligée à ses filles, il faut croire que le tyran a vu juste : Maria, Rose et Sina héritent du pouvoir d'Ymir, devenant les premières détentrices de Titans après leur mère. Nous ne savons pas comment s'opérera ensuite la division de ce pouvoir, celle qui donnera naissance aux huit autres Titans primordiaux qui seront confiés à huit familles nobles. Ce que l'on sait en revanche, c'est que sur son lit de mort, le roi Fritz ordonne à ses filles de croître et de se multiplier, afin que jamais le sang d'Ymir ne se tarisse. Quand leur heure viendra, elles devront donner leur échine à leurs descendants afin de perpétuer la lignée des Titans, et par extension le règne d'Eldia. Néanmoins, ce pouvoir semble limité, un Titan primordial réduisant la durée de vie de son hôte à treize ans à partir de l'acquisition. Ce phénomène inexplicable est appelé « la malédiction d'Ymir ».

Durant près de mille sept cents ans, Eldia prospère pour devenir la première puissance mondiale. La soif de conquête des descendants de Fritz et d'Ymir,

soutenus par le pouvoir des neuf Titans primordiaux issus de cette dernière, érige un empire écrasant avec facilité toute résistance, à l'extérieur comme à l'intérieur. Si la lointaine Heazul, située à l'est, devient une partenaire à la fois politique et économique, il y a fort à parier que cela tient plus du fait de la distance entre les deux pays que d'une véritable volonté diplomatique. Le peuple d'Ymir ayant prospéré, la puissance d'Eldia se révélant incontestable grâce au pouvoir des Titans, la chute viendra de divisions intérieures.

Un titan aux pieds d'argile

Le destin d'Eldia n'est pas différent de celui des grands empires de notre histoire. En exerçant sa domination sur un territoire que l'on imagine très vaste et en partageant son pouvoir en neuf familles, il ne fait aucun doute que l'Empire va constituer un État à l'équilibre particulièrement fragile et va connaître les turpitudes typiques de ce genre d'organisation politique. Disputes intestines, soulèvements, relâchements de l'administration territoriale, noblesse factieuse... La seule possibilité du maintien d'un tel empire est le recours à un gouvernement despotique afin d'assurer l'obéissance de l'ensemble des sujets. Or, le despotisme est sûrement l'un des régimes le plus soumis à l'instabilité en raison de sa nature même.

En effet, les neuf Titans primordiaux appartiennent aux neuf familles nobles dont les lignées sont restées les plus pures, sûrement par la pratique d'une endogamie systématique. Bien sûr, le Titan dit « originel », capable de commander aux autres, est l'apanage de la famille Fritz. Cependant, fort de leur influence et de leur puissance, les neuf familles n'hésitent pas à entrer en rivalité pour le pouvoir. Obligé de composer avec ces disputes intestines, le souverain voit la stabilité de son empire menacée. Alors que Karl Fritz devient le 145^{ème} roi et qu'il hérite du Titan originel, les dissensions entre les familles se transforment en véritable guerre civile. Cependant, il est difficile d'affirmer avec certitude l'ordre des événements. La guerre civile avait-elle déjà éclaté avant que Karl Fritz n'hérite de l'originel ? Ou bien est-ce son couronnement et potentiellement ses idées qui entraînent la guerre civile ? En tout cas, il s'avère que Karl Fritz constitue un original dans sa lignée. En obtenant le pouvoir du fondateur et en se ceignant de la couronne, celui-ci se voit conforté dans

ce qu'il pensait déjà : Eldia doit disparaître. Entre les guerres intestines, les différents massacres et génocides, ainsi que le traitement du peuple mahr, qui, depuis presque deux millénaires, constitue les principaux esclaves de l'Empire, il est temps que tout s'arrête.

La guerre civile opposant les huit familles (appelée la Grande Guerre des Titans), où se nouent pactes et trahisons, s'avère une aubaine pour lui. S'alliant au clan Teyber – possesseur du Titan marteau d'arme -, Karl Fritz monte une incroyable supercherie. On peut supposer que la famille Teyber trouve elle aussi son compte dans cette alliance. En effet, grâce à une négociation secrète avec les Mahrs, Fritz et Teyber mettent fin à la guerre civile en défaisant les autres familles et en orchestrant une fausse révolte pour destituer Karl Fritz lui-même. Afin de donner une figure à cette révolution, ils mettent en avant un Mahr du nom d' Helos, chargé de devenir le héros du peuple et l'effigie de ce soulèvement. Les comploteurs savent très bien que toute nation a besoin de figures héroïques, martiales et rusées. L'histoire ne dira jamais si Helos avait ces qualités ni quelle était son implication dans le plan concocté par les deux familles. Tout porte à croire qu'il n'est en fait qu'un prête-nom, l'idole creuse d'un héros fabriqué de toutes pièces.

Karl Fritz destitué, il s'exile sciemment avec une partie de ses sujets sur l'île de Paradis, au nord-est du continent, tandis que les Teyber, soutenant Helos, deviennent les éminences grises de la nouvelle Mahr. S'assurant une position de choix, à l'abri des besoins et contrôlant le pays dans l'ombre, les Teyber n'hésitent pas à vendre le reste du peuple d'Ymir aux Mahrs afin de compenser les millénaires de soumission et de gagner leur position.

Il y a de fortes chances que le geste des Teyber ne relève pas d'un acte de philanthropie. Leur alliance avec Karl Fritz leur permet *de facto* de prendre le pouvoir. Conservant la puissance des Titans tout en ayant à leur disposition les sept autres primordiaux, les Mahrs tiennent désormais leur revanche. Et, par extension, les dirigeants de l'ombre du clan Teyber deviennent la famille régnante, bien que restant dans un anonymat relatif. Si les Teyber ont su pleinement saisir l'occasion d'accéder au pouvoir et ont vendu leur peuple, on peut imaginer que c'est leur

influence qui empêcha un génocide généralisé du peuple d'Ymir une fois le soulèvement Mahr réussi. Néanmoins, ils laissent le choix de gouvernement aux Mahrs. Échaudés par presque deux millénaires de servitude et d'humiliation, ces anciens esclaves trouvent alors leur catharsis par le militarisme et la conquête.

Le peuple d'Ymir est donc, en 741, déchu et séparé en deux. La majorité, restée sur le continent, est opprimée, parquée dans des camps de concentration ou tout simplement tuée. Difficile de faire oublier au monde la domination violente et implacable de l'ancien Empire. De nombreux peuples, comme les Mahrs, une fois libérés, réclament une dette de sang pour les outrages séculaires qu'ils ont subis. Dans les nouveaux territoires mahrs, de nombreux camps voient le jour, où les Eldiens sont enfermés et mis à distance du reste de la population. Dénués de droits, niés dans leur humanité, traités de démons, les Eldiens voient leur quotidien devenir un véritable enfer. Les Mahrs n'hésitent pas à puiser dans cette réserve d'hommes et de femmes afin de constituer une armée lui permettant d'entamer la conquête de ses voisins nouvellement libérés. Alors que l'on aurait pu croire l'âge de la terreur des Titans enfin terminé, l'horreur n'a fait que changer de camp. Bénéficiant d'une force de frappe imparable constituée de sept Titans primordiaux ainsi que d'une chair à canon facilement sacrificable, Mahr étend ainsi son hégémonie à tout le continent. Appliquant une conscription forcée chez les vaincus, la nouvelle nation accroît sa puissance à chaque victoire, restaurant peu à peu les limites de l'ancien Empire eldien.

Nouvel Éden

L'autre partie du peuple d'Ymir suit quant à elle le roi Frit sur l'île de Paradis. Territoire tempéré et disposant de toutes les ressources nécessaires, c'est un lieu parfait pour y construire un havre de paix. Karl Fritz utilise le pouvoir de l'originel afin de bâtir trois gigantesques remparts concentriques avec, en guise de fondations, des milliers de Titans colossaux. Le roi sait que son peuple devra un jour payer ses crimes. Mais il souhaite, jusqu'au jour du jugement, lui permettre de vivre en paix. Pour parachever son œuvre, il utilise une autre capacité liée à son Titan : celui de l'effacement de la mémoire. Dérobant les souvenirs de tous ceux qui le suivent, il fait

croire que l'humanité a disparu, dévorée par les Titans, excepté les survivants ayant pu se réfugier derrière les Murs. C'est sûrement dans le but de parfaire cette illusion que les Mahrs ont pris l'habitude de relâcher les condamnés eldiens sous forme de Titans sur l'île. Et il est à parier que l'influence des Teyber se cache derrière cette décision. De plus, cela semble aux militaires mahrs une juste vengeance que de terrifier les Eldiens avec leurs propres armes. Cette modification de la mémoire s'avère aussi l'occasion de faire régresser technologiquement le peuple dans le but de rendre le mensonge plus efficace. Afin de conserver la paix dans l'enceinte des trois Murs – qu'il nomme Maria, Rose et Sina en hommage aux filles d'Ymir -, Karl Fritz met en place un régime autoritaire et monarchique où le pouvoir est fortement centralisé par le roi. Il forme un gouvernement constitué de nobles de plusieurs familles sélectionnées pour une raison très particulière. Eldiens ne faisant pas partie du peuple d'Ymir, ils sont insensibles aux pouvoirs d'altération de la mémoire. Ils obtiennent de très nombreux privilèges en échange de leur silence. Deux lignées déclinent cet accord : la lignée des Asiatiques, et celle des Ackerman. Leur refus entraîne une persécution systématique de la part du régime durant des décennies. Malgré la tentative désespérée du chef de clan de négocier la paix en échange de sa vie, les Ackerman sont traqués sans relâche. Les membres survivants sont obligés de tomber dans l'anonymat.

Pour éviter toute révolte au sein d'un espace aussi restreint, le pouvoir constitue un corps d'armée chargé de faire régner la paix au sein des Murs. Celui-ci est divisé en trois ordres supervisés par un général en chef : la Garnison, dont le but est d'assurer la défense des Murs et la paix civile, le Bataillon d'exploration, chargé d'explorer au-delà des Murs et de percer le secret des Titans, et enfin les Brigades spéciales, une police militaire s'occupant des crimes graves ou ayant lieu au sein des troupes de Paradis. Cette dernière joue aussi le rôle des renseignements, à la fois dans l'armée et dans les districts. Enfin, il existe un quatrième corps d'armée, agissant indépendamment des trois autres et au service direct du roi : les Brigades centrales. Leur rôle est de suppléer les Brigades spéciales en faisant disparaître les potentiels agitateurs ou ceux pouvant, par leurs découvertes ou leurs théories, perturber la paix du roi. En dehors des corps d'armée, nous trouvons la guilde des

marchands qui possède un poids économique important, les ordres religieux, et enfin le reste du peuple, qui ne bénéficie pas d'une représentation politique quelconque.

Le paradoxe des trois corps

La Garnison, le corps d'armée regroupant la majorité des soldats, est chargée de l'entretien des Murs, de leur défense et de la paix à l'intérieur des différentes zones urbaines. Elle compte vingt mille soldats réguliers aux niveaux très hétérogènes et intègre dans ses effectifs les Brigades d'entraînement.

L'existence du Bataillon d'exploration peut apparaître comme une anomalie. Si le but est de laisser « l'humanité » dans l'ignorance de ses origines et la peur des Titans, pourquoi mettre en place un corps d'armée dont la finalité s'oppose justement à cela ? La réponse est aussi élégante que simple et terrible. Consciente qu'il y aura toujours des individus marginaux ou atypiques rêvant de liberté, de connaissance ou de révolte contre le monde, la royauté crée le Bataillon, qui permet de canaliser ces individus en les menant à une mort volontaire. Bien qu'ils puissent avec les années développer le dispositif de manœuvre tridimensionnelle leur donnant de meilleures chances pour vaincre les Titans, leurs expéditions restent infructueuses et catastrophiques, autant sur le plan humain que sur le plan économique. Véritable soupape de l'armée, le Bataillon permet, d'une part, d'entretenir l'espoir chez certains qui se précipitent vers la mort, et, d'autre part, par leurs terribles défaites, de décourager quiconque voulant sortir des Murs, rappelant à chaque tentative la domination supposée des Titans. Les traditionnels retours des soldats exsangues ont de quoi refroidir les ardeurs des téméraires souhaitant découvrir ce qui existe de l'autre côté des Murs. Le Bataillon n'est qu'un autre rouage cynique du paradis imaginé par Fritz et ses successeurs. Du moins, il s'agit là de sa fonction, jusqu'à ce qu'un homme aussi compétent et retors qu'Erwin Smith en obtienne le commandement.

À l'opposé du Bataillon d'exploration, on trouve les Brigades spéciales et les Brigades centrales. Ces deux corps sont tournés vers la conservation de la paix intérieure et servent de police interne à l'armée, mais aussi au sein des districts.

Autant le Bataillon se doit de canaliser les éléments originaux dangereux pour le régime, autant les Brigades spéciales ont pour but de concentrer les meilleurs soldats dans le même corps, au service direct de l'ordre et de la paix. Pour chaque Brigade d'entraînement, on offre aux dix premiers lauréats la possibilité de rejoindre les Brigades spéciales. L'honneur, la sécurité et les avantages qui en découlent permettent d'attirer les meilleures recrues, ce qui constitue une forme d'aristocratie militaire à même de dominer les autres branches de l'armée et d'assurer la paix du roi. Le second effet est de déposséder les autres corps, notamment le Bataillon, de recrues de choix à même de soutenir l'entreprise.

Les Brigades centrales se distinguent par leur caractère secret et leur absence de morale. Répondant directement au roi et au gouvernement, elles exécutent toutes les basses œuvres considérées comme nécessaires pour le bien commun. Muselant les opposants politiques, assassinant ceux qui s'approcheraient trop de la vérité ou contesteraient le discours officiel, elles incarnent la face sombre du paradis de Karl Fritz. Développant en secret un dispositif de manœuvre antipersonnel, leur tâche est aussi d'éliminer le Bataillon d'exploration le jour où celui-ci en apprendra trop sur l'extérieur et représentera donc un danger pour le pouvoir en place.

Le pacte de non-agression

Une fois tout cela constitué, le roi se retire dans l'anonymat, laissant la place à une autre lignée prenant aussi le nom de Fritz. Quant à lui, il adopte le patronyme de Reiss et s'éloigne des affaires de l'État. Savourant son paradis artificiel et sa tranquillité relative, il pense offrir un dernier cadeau à son peuple avant que la justice du monde ne s'abatte sur eux. Dans l'ombre, ses héritiers transmettront le Titan originel à chaque génération. Afin qu'aucun d'entre eux ne fasse voler en éclats son illusion, Fritz n'oublie pas de créer une forme de pacte les contraignant à se soumettre à sa volonté.

Avant de se retirer, il menace les nations de lâcher les Titans colossaux des Murs si la paix venait à être troublée. Bien entendu, cela n'est qu'une manœuvre de dissuasion afin de décourager quiconque voulant perturber la tranquillité de son nouveau royaume. Les futurs possesseurs de l'originel, pieds et poings liés par le

« pacte de non-agression », seront dans l'incapacité de déclencher ce que l'on surnomme « le Grand Terrassement ».

Ayant figé son peuple à la fois dans le temps et dans l'espace au sein d'un Éden illusoire dirigé par un pouvoir autoritaire, Fritz lègue l'originel à sa progéniture, la vérité disparaît petit à petit, devenant le seul privilège du possesseur de l'originel. À ce dernier d'assumer le poids du mensonge et les péchés du passé d'Eldia, tout en étant soumis à l'ombre du dernier roi eldien.

Alors que Mahr devient la première puissance mondiale grâce à la force des Titans, Paradis vit retirée du monde, dans l'ignorance totale de son passé et du présent, prisonnière d'un temps arrêté et de murs infranchissables. Tout cela aurait pu continuer un temps si la course à l'armement, la recherche de matières premières et l'hostilité internationale n'avaient pas poussé Mahr dans ses retranchements. Mais à la grande histoire se mêle la petite. C'est celle d'un jeune garçon eldien voulant emmener sa sœur voir les dirigeables qui mènera le monde à la catastrophe.

La révolte de Grisha Jäger

Jeune Eldien élevé dans un camp de Revelio – une ville importante de l'Empire de Mahr -, Grisha Jäger est un garçon curieux, au tempérament aventureux. Âgé de 11ans, il tente de passer outre les interdictions de circulation pour emmener sa petite sœur Faye contempler les dirigeables de l'aérodrome. Ils sont malheureusement repérés par deux officiers mahrs, Kruger et Gross. En guise de punition pour leur témérité, Grisha est violemment molesté par le premier, tandis que le second offre la jeune fille à ses molosses. Un meurtre abominable qui est directement classé sans suite. Après tout, qui se préoccuperait d'une « engeance du démon » ? Alors que son père s'écrase devant la police, Grisha a du mal à contenir sa colère. L'assassinat de sa sœur est le point de départ de sa lutte contre la tyrannie mahr.

Devenu adulte et médecin, Grisha reprend le cabinet de son père. C'est lors d'une consultation qu'il est recruté par la résistance eldienne, un groupuscule clandestin bien décidé à renverser Mahr et à sauver le peuple d'Ymir de son horrible

oppression. Ses compétences de médecin, son instruction et son ressentiment font de Grisha une recrue de choix. Celui-ci accepte et s'engage à corps perdu dans sa nouvelle lutte. Les conjurés bénéficient de l'aide de la Chouette, un agent infiltré dans la hiérarchie militaire, mais dont l'identité reste un véritable mystère. Celle-ci offre aux résistants des informations vitales, tout en leur faisant parvenir des livres désormais interdits vantant la grandeur et la gloire d'Eldia, que Grisha traduit avec plus ou moins de fidélité. Ses connaissances, sa ferveur et son engagement en font rapidement l'un des chefs de la résistance. C'est durant l'une de leurs réunions secrètes qu'il rencontre Dinah Fritz, l'un des derniers membres d'une branche royale abandonnée sur le continent. Les deux jeunes gens tombent amoureux et se marient. Dinah donne plus tard naissance à un enfant que Grisha baptise Sieg, ce dernier incarnant la promesse d'un monde meilleur.

Alors que la pression internationale s'intensifie et que les progrès technologiques menacent la suprématie offerte par le pouvoir des Titans, Mahr lance un programme de recrutement afin de sélectionner les futurs détenteurs des primordiaux. Une sélection minutieuse, un entraînement intensif et une exposition constante à la propagande permettraient d'obtenir de véritables soldats à même de garantir la supériorité militaire de l'Empire alors en difficulté. Toute cette opération a pour finalité de monter une opération de grande ampleur sur Paradis afin de récupérer le Titan originel et de s'assurer du contrôle des ressources rares de l'île. Sautant sur l'occasion, Grisha inscrit Sieg au programme de recrutement, mais le jeune garçon s'avère particulièrement décevant. Instrumentalisant leur fils, le couple Jäger tente tant bien que mal de pousser Sieg dans ses retranchements, mais cela ne fait que creuser le fossé entre parents et enfant. Le garçon ne trouve du réconfort qu'auprès de ses grands-parents et de Tom Xaver, le détenteur du Titan bestial, qui manifeste une grande affection pour lui. Le comble est atteint lorsque Grisha manifeste sa honte et sa déception après l'un des examens. Réduit à l'état d'outil pour la cause, subissant constamment le regard méprisant de son père et soumis à la doctrine restauratrice eldienne, Sieg, poussé par Xaver et pas la peur de voir ses grands-parents déportés, dénonce ses propres parents. Ironiquement, c'est ce qui lui permet d'être finalement admis au programme des aspirants guerriers.

La dénonciation de Sieg a pour effet le démantèlement total de la résistance. Après avoir été longuement torturés, tous les membres sont déportés sur l'île de Paradis pour y être transformés en Titans purs dénués de conscience. Grisha assiste impuissant à l'horrible métamorphose de ses camarades et de sa femme. La sentence est opérée par de vieilles connaissances : Gross et Kruger. Alors que le premier s'apprête à jeter Grisha en pâture aux horribles monstres, il est poussé par le second, qui se métamorphose en Titan avant de détruire l'intégralité des forces mahrs présentes. Kruger révèle alors à Grisha qu'il est la Chouette et qu'il a, toutes ces années, œuvré pour la restauration d'Eldia. Ancien membre d'une branche royale impitoyablement massacrée, il a réussi à se cacher des autorités tout en obtenant l'un des Titans primordiaux, le Titan assaillant. Après lui avoir révélé plusieurs informations cruciales, Eren Kruger confie à Grisha une dernière mission : s'infiltrer derrière les Murs, récupérer le Titan originel et sauver Eldia. Afin de s'acquitter de cette mission, il lui transmet son Titan en lui injectant le sérum titanique puis en se laissant dévorer, confiant ainsi ses espoirs à Grisha.

Autre vie

Grâce à son Titan, Grisha parvient aux frontières du Mur Maria. Il est repéré par Keith Shardiz, un membre du Bataillon d'exploration. Bien que méfiant face à cet étranger se baladant à l'extérieur des Murs et semblant amnésique, Keith ramène Grisha à Shiganshina, le district sud du Mur Maria. Grisha joue parfaitement son rôle d'ingénu et met au service de la communauté ses compétences de médecin. Tout en se liant d'amitié avec Keith, il tombe amoureux de la jeune Carla, alors serveuse dans une auberge fréquentée par les deux hommes. Keith, lui aussi amoureux de Carla, reconnaît sa défaite et se lance frénétiquement dans son devoir de soldat, galvanisé par les discours enflammés de Grisha sur la réussite et le courage. Il devient finalement le 12^{ème} major du Bataillon d'exploration, mais ne parvient pas à offrir à l'humanité les victoires dont elle rêve tant.

Entre-temps, Carla donne à Grisha un nouveau fils, que ce dernier nomme Eren en hommage à son bienfaiteur Eren Kruger. Jouant à merveille son rôle de mari, de père et de médecin, il continue cependant à remonter la trace de la famille

royale après avoir compris que l'actuel roi Fritz n'était qu'un leurre. Il repère finalement la chapelle de la famille Reiss – véritable détentrice de l'originel -, mais le goût de sa nouvelle vie le fait finalement renoncer à son projet. Lui qui a tant souffert et échoué dans son ancienne vie a enfin une chance d'expier ses erreurs. Il décide ainsi de protéger sa famille et abandonne sa mission.

Une nouvelle génération de guerriers

À Mahr, le programme des aspirants guerriers se révèle à la mesure des espérances. Sieg a obtenu le Titan bestial et son ascendance royale lui permet de manifester des capacités hors norme, comme la transformation des Eldiens en Titans par le biais de son liquide cérébrospinal, ainsi que la faculté de contrôler ces derniers. Les nouvelles recrues élues pour recevoir les Titans primordiaux s'avèrent parfaitement redoutables et, en l'espace d'une nuit, quatre sont sélectionnés pour lancer l'opération de récupération du Titan originel sur Paradis : Reiner Braun, Bertolt Hoover, Annie Leonhart et Marcel Galliard, respectivement détenteur du Titan cuirassé, du Titan colossal, du Titan féminin et du Titan mâchoire. Le plan consiste à atteindre le Mur Maria et à créer une brèche afin de permettre aux Titans purs déjà présents sur l'île de pénétrer dans l'enceinte protectrice. La finalité de la manœuvre est de contraindre le porteur du Titan originel à réagir, du moins à se révéler, permettant à terme sa capture.

C'est ainsi qu'en 845 est lancée l'opération devant permettre à Mahr de confirmer sa suprématie. Mais celle-ci manque d'avorter à peine commencée. Fraîchement débarqués sur l'île, les quatre enfants-soldats sont pris par surprise par un Titan pur se cachant sous le sol. Marcel se sacrifie en sauvant Reiner, et les trois enfants survivants ne peuvent que fuir dans la panique. Malheureusement, ils sont dans l'incapacité de retourner à Mahr sans résultat et en ayant perdu l'un des primordiaux. Reiner parvient à convaincre par la force et la peur ses compagnons de continuer la mission. Ainsi, les trois guerriers mahrs se mettent en route et parviennent à la porte du district de Shiganshina. Alors que le Titan féminin attire les créatures des alentours, le colossal pulvérise la première porte du district pendant que le cuirassé finit le travail en détruisant la poterne intérieure. Profitant

du chaos, les trois Eldiens mahrs se mêlent au flot des réfugiés, ignorant ce qu'ils viennent de mettre en branle.

Alors que son père est absent, Eren Jäger et ses amis, Armin et Mikasa sont les spectateurs impuissants de l'attaque des Titans et de la destruction des portes de Shiganshina. Pendant ce terrible accident, Eren assiste démuni à la mort de sa mère Carla, ironiquement dévorée par le Titan qu'est devenue Dinah, la première femme de son père Grisha.

En apprenant l'attaque, ce dernier se précipite à la chapelle des Reiss pour supplier le détenteur de l'originel d'intervenir. Il y trouve la famille Reiss au grand complet et se confronte à Frieda, l'aînée de la fratrie et actuellement possesseuse du Titan tant convoité. Soumise à la volonté du premier roi, la jeune femme déclare ne pas vouloir intervenir. L'heure du châtement pour les crimes du passé est venue. Grisha, désespéré, ne trouve pourtant pas la force d'affronter l'héritière du roi Fritz. Ce n'est que poussé par la volonté de son propre fils depuis le futur qu'il se résout à les combattre. En effet, le Titan assaillant permet de lier les souvenirs des différents détenteurs à travers le temps. Eren, futur hôte de l'assaillant, pousse son père à agir depuis l'avenir.

Pris d'une rage sanguinaire, Grisha massacre la famille et s'empare de l'originel ; seul Rhodes, le père, parvient à s'enfuir. Entre-temps, ce contact avec l'esprit futur de son fils lui a permis d'entrevoir l'avenir et l'horreur d'un Grand Terrassement qui sera un jour déclenché par Eren. Confus, il parvient à finalement retrouver son fils et Mikasa, parmi les réfugiés, mais apprend avec effroi la mort de sa femme. Fou de chagrin et de douleur, il entraîne Eren dans la forêt voisine pour lui transmettre à son tour les Titans assaillant et originel, et ce, en toute connaissance de cause.

Latence

Devant l'afflux de réfugiés et les menaces de disette, la monarchie lance une opération militaire de grande ampleur pour reconquérir le territoire perdu face aux Titans. Derrière cette manœuvre se cache la volonté de réduire drastiquement la

population après la perte de plus d'un tiers du territoire. Un prétexte qui permet de réduire la population intra-muros de 20%, évitant ainsi la famine tout en se débarrassant de la plupart des réfugiés des classes populaires. Livrés à eux-mêmes, Eren, Armin et Mikasa n'ont d'autres choix que de travailler comme main-d'œuvre agricole, avant de s'engager dans l'armée. Au même moment, Annie, Bertolt et Reiner continuent leurs investigations. Se faisant passer pour des réfugiés, ils s'engagent eux aussi dans l'armée afin d'en infiltrer les rangs et entrer dans les Brigades spéciales pour faciliter leur tâche.

C'est ainsi qu'en 847, Eren et ses compagnons intègrent la 104^{ème} Brigade d'entraînement et y font connaissance des trois imposteurs ainsi que de leurs futurs camarades : Jean Kirschstein, Marco Bott, Sasha Brauss, Ymir, Christa Lenz et Conny Springer. Après deux ans d'entraînement intensif, les jeunes cadets sont enfin prêts pour leur intégration. Certains rêvent des Brigades spéciales, réservées aux dix meilleures de leur promotion, alors que d'autres, comme Eren, veulent intégrer le Bataillon d'exploration pour aider à la reconquête du Mur Maria.

La bataille de Trost

Alors que le Bataillon d'exploration entreprend sa 56^{ème} expédition extra-muros, Reiner, Bertolt et Annie conviennent de profiter du stationnement de leur unité au district de Trost pour lancer une nouvelle attaque, leur recherche de l'originel ayant fait chou blanc. Alors qu'Eren et d'autres cadets stationnent sur le Mur, Bertolt prend la forme de colossal et lance l'assaut en détruisant la porte. Le cauchemar de Shiganshina s'apprête à recommencer. Les cadets se joignent à la Garnison pour repousser les hordes de Titans qui pénètrent dans la ville. Confiants en leurs capacités et galvanisés par les discours héroïques d'Eren, des cadets en escouade s'élancent à l'assaut des créatures. Hélas, leur motivation ne peut rien contre la force implacable des géants anthropophages, et l'unité est aussitôt décimée. Eren, en se lançant contre l'un des monstres, perd sa jambe, mais parvient à sauver Armin en se faisant avaler à sa place.

De leur côté, les autres recrues tentent de survivre tant bien que mal. La situation est critique quand un Titan décide, contre toute attente, de s'en prendre à

ses congénères. Épargnés par cette intervention miraculeuse, les cadets de la 104^{ème} Brigade parviennent à sortir vivants de cet enfer. Mais qu'elle n'est pas leur surprise lorsque leur étrange sauveur s'évapore, laissant alors place à un Eren évanoui. Sans le savoir, ce dernier a survécu en réveillant le pouvoir de l'assaillant, transmis par son père.

Qu'un être humain puisse se transformer en Titan, voilà une nouvelle qui finit de semer la panique dans la chaîne du commandement. Le chef de la Garnison, Dot Pixis, malgré la peur qu'inspire Eren, décide de tout jouer sur ce nouvel atout. Grâce à un plan aussi audacieux que dangereux, le jeune homme parvient à reboucher le trou dans le Mur grâce à un immense rocher en utilisant son nouveau pouvoir. Malheureusement, alors que les soldats tentent de protéger Eren, Marc – l'un des membres de la 104^{ème} et ami de Jean – assiste à une discussion entre Reiner et Bertolt qui ne laisse planer aucun doute quant à leurs intentions. Découverts, les jeunes guerriers n'ont d'autres choix que de profiter du chaos général pour désarmer Marco et le livrer à un Titan, le faisant ainsi taire à jamais. Maintenant qu'Eren a dévoilé son pouvoir de primordial, les jeunes guerriers de Mahr prennent pour objectifs de le capturer et de l'emmener sur le continent.

Le Titan féminin

La transformation d'Eren en Titan ne laisse pas les autorités de marbre. Tandis que certains souhaitent le mettre à mort, Erwin Smith, major du Bataillon d'exploration, propose de mettre ce pouvoir au service de la reconquête du Mur Maria et prend le jeune Jäger sous son aile. On lui adjoint la surveillance assidue du caporal Liviä, le soldat « le plus fort de l'humanité ». Eren est alors mené dans l'une des bases du Bataillon, où il fait notamment la rencontre d'Hansi Zoé, la spécialiste de la recherche concernant les Titans. Pendant ce temps, les compagnons d'Eren doivent, après leur baptême du feu, choisir leur affectation. Exceptée Annie, tous choisissent à contrecœur le Bataillon d'exploration, bien conscient du danger que représentent les Titans. Mais ils n'ont pas le temps de s'apitoyer que déjà la 57^{ème} expédition extra-muros se prépare.

Sans même savoir encore maîtriser ses nouveaux pouvoirs, Eren, comme ses compagnons, rejoint l'expédition chargée officiellement de préparer les avant-postes en vue de la reconquête de Shiganshina. Cette première sortie constitue une nouvelle épreuve, la formation se faisant attaquer par Annie transformée en Titan féminin. Sa maîtrise des techniques de combat lui permet de neutraliser une grande partie des soldats, se frayant un chemin sur les cadavres pour capturer Eren. Elle tombe cependant dans le piège d'Erwin, l'expédition n'étant qu'un prétexte pour appâter un éventuel traître. La guerrière venue de Mahr parvient à faire Eren prisonnier, qui ne doit son salut qu'à l'intervention conjointe du caporal Livai et de Mikasa. Après son échec, elle réussit toutefois à s'échapper *in extremis*.

Exsangue, le Bataillon bat en retraite sans avoir pu capturer le Titan féminin ni avancer dans la reconquête. Le gouvernement saisit ce prétexte pour réclamer la garde d'Eren et la démission d'Erwin. Le Bataillon va ainsi au district de Stohess pour rendre des comptes. Annie est alors contactée par Armin pour que celle-ci aide à faire évader Eren. Après un long jeu de dupes, la jeune fille comprend qu'elle a été démasquée, et un nouveau combat s'engage. Eren et ses compagnons réussissent à la vaincre, mais la guerrière décide de se réfugier dans une gangue de cristal indestructible la rendant inconsciente. Si la traîtresse a été démasquée, il ne s'agit là que d'une demi-victoire.

La chute du Mur Rose

Encore une fois, pas le temps de souffler pour le Bataillon d'exploration. Il se remet à peine du combat qu'une terrible nouvelle se répand : le Mur Rose serait tombé et des Titans arpenteraient maintenant la campagne en quête de victimes. Pendant la bataille de Stohess, une partie des recrues de la 104^{ème} est immobilisée à l'extérieur sous la surveillance alerte d'officiers d'élite du Bataillon. Ce sont les premiers à découvrir cette nouvelle invasion. Celle-ci est en fait menée par Sieg Jäger – envoyé par l'état-major de Mahr après cinq années sans nouvelles de leurs agents infiltrés – qui a utilisé le pouvoir de sa lignée pour transformer en Titans purs tous les membres du village de Ragako (dont est originaire Conny) en vue de semer le chaos et d'obtenir des informations. Tandis que les recrues battent en retraite dans la

forteresse d'Utgard, elles sont assaillies par la horde de Sieg, puis ne sont sauvées que par l'intervention d'Ymir qui se transforme à son tour en primordial sous les yeux médusés de ses camarades. En effet, la jeune fille n'est autre que ce Titan qui a dévoré, cinq ans plus tôt, Marcel Galliard, obtenant ainsi sur un coup du sort le Titan mâchoire. Elle combat pour ses compagnons, et particulièrement pour Christa dont elle s'est prise d'affection.

En parallèle de ces événements, le combat contre Annie à Stohess a détruit une portion du Mur, d'où émerge la face d'un Titan gigantesque. Hansi découvre alors que le Culte des Murs, une religion vénérant les trois remparts comme des divinités, semble bien plus au courant que quiconque de cette situation. Elle parvient à convaincre le pasteur Nick de lui révéler des informations cruciales. En sachant peu, il avoue néanmoins qu'il y aurait au sein de la 104^{ème} Brigade une personne à même de les mener à des réponses. Il s'agit de Christa Lenz, en réalité Historia Reiss, fille bâtarde de Rhodes Reiss, l'unique survivant de la vraie lignée royale. Le Bataillon s'élance sur la piste des cadets et arrive encore une fois *in extremis* pour sauver les survivants. Christa révèle alors à tous son véritable nom. Enfin réunis, les anciens de la 104^{ème} Brigade d'entraînement sont menés jusqu'au Mur Rose pour prendre un repos bien mérité.

Le choc des Titans

Alors que tout danger semble être écarté, le mystère de la présence de Titans dans l'enceinte de Rose reste entier, le Mur ne paraissant pas endommagé. C'est alors que Reiner décide soudainement de révéler à Eren que Bertolt et lui sont en réalité les Titans colossal et cuirassé. Il lui propose de partir avec eux – afin de récupérer le Titan assaillant pour le compte de Mahr – en échange de l'arrêt des hostilités contre l'humanité des Murs. Face au refus d'Eren, Reiner dévoile sa nature de Titan et se prépare à déclencher l'offensive. Il est arrêté par Mikasa qui bondit sur les deux traîtres, les blessant grièvement. Sans le savoir, Reiner et Bertolt viennent de tomber dans le piège du Bataillon. En effet, par recoupement, Hansi et Armin avaient réussi à déduire que les deux recrues étaient des agents infiltrés.

Reiner et Bertolt se transforment et une rixe terrible s'engage entre le Bataillon d'exploration et les guerriers mahrs. Eren parvient à prendre le dessus sur Reiner, et alors qu'il est sur le point de gagner, Bertolt – qui vient de capturer Ymir pour récupérer le Titan mâchoire – interrompt le combat et le kidnappe. Les deux traîtres s'enfuient avec leurs deux captifs, laissant un Bataillon affaibli et désespéré. Ce dernier est alors rejoint par Erwin à la tête de nouvelles recrues fraîches et prêtes à en découdre. Eren étant leur seul espoir, la major décide de lancer la chasse aux traîtres.

La poursuite s'engage entre le Bataillon et les deux guerriers mahrs. Ymir, comprenant bien la situation, décide de faire une alliance avec Reiner et Bertolt afin de sauver Historia. En effet, étant elle-même originaire de Mahr, elle sait très bien d'où ils viennent et ce qui attend prochainement l'île, mais elle est prête à tout pour secourir la fille dont elle est tombée amoureuse. Alors que le Bataillon rattrape les fugitifs, Ymir jaillit sous sa forme de Titan mâchoire et capture Historia avant de rejoindre Reiner qui transporte Bertolt et Eren. Ils sont très vite rattrapés par le Bataillon. Les fuyards se retrouvent pris en tenaille entre leurs anciens compagnons et Erwin qui a attiré une horde de Titans purs. S'ensuit une mêlée cauchemardesque entre Titans, guerriers mahrs et soldats eldiens. Alors qu'il charge, Erwin perd son bras entre les mâchoires de l'une des créatures, mais finit cependant par blesser Bertolt, libérant Eren.

Malheureusement, ce n'est pas la fin de la bataille, qui tourne court pour le Bataillon. Les Titans sont trop nombreux, et les blessés comme les morts s'accumulent. Apparaît alors le Titan pur souriant, autrefois Dinah et responsable de la mort de Carla, la mère d'Eren. Incapable de se transformer, ce dernier projette son poing contre ce monstre qu'il déteste dans un geste dérisoire. Il déclenche alors sans le savoir le pouvoir de l'originel : tous les Titans purs se ruent sur le souriant pour le dévorer. Reiner comprend ainsi que l'originel, celui qu'ils avaient cherché depuis tant d'années, était sous leurs yeux depuis le début. Il n'a pas le temps de se remettre de sa surprise qu'Eren dirige la meute de Titans vers lui, permettant au Bataillon de s'échapper. Pour honorer sa dette envers Marcel qu'elle a autrefois dévoré, Ymir

choisit de rester avec Reiner et Bertolt, abandonnant Historia, mais obtenant la promesse des deux guerriers venus de Mahr de la tirer de l'île avant que celle-ci ne se transforme en champ de bataille.

À peine remis de leurs émotions, les membres du Bataillon se retrouvent confrontés à un nouvel ennemi inattendu : leur propre gouvernement. En effet, le pouvoir d'Eren a révélé aux têtes dirigeantes la perte de l'originel par la famille Reiss, que Rhodes – survivant du massacre et véritable roi de Paradis – s'est bien gardé d'éventer. Bien décidé à se débarrasser d'un Bataillon devenu gênant et à recouvrer sa puissance, le gouvernement lance une vaste opération ayant un double objectif : récupérer le Titan originel et mettre hors-jeu Erwin Smith devenu menaçant. Le premier mouvement est de faire intervenir les Brigades centrales et d'éliminer le pasteur Nick après lui avoir soutiré des aveux par la torture. Ils maquillent le meurtre en cambriolage ayant mal tourné, mais Hansi, qui découvre la scène de crime, n'est pas dupe.

Pendant ce temps, Historia livre au Bataillon le peu qu'elle sait de ses origines. Elle serait la fille bâtarde d'un membre de la noblesse, Rhodes Reiss, dont le rôle serait important au sein du gouvernement. Elle est donc, comme Eren, une cible, bien que les véritables raisons ne soient pas encore révélées. Convoqué à la capitale, Erwin laisse Livaï et Hansi s'occuper des contre-mesures et débusquer leur ennemi. Alors que la troupe est en visite à Trost, Historia et Eren sont enlevés, non pas par les Brigades centrales, mais par les hommes de main de Dimo Reeves, un riche notable de la ville. Il s'agit en réalité d'un piège, Jean et Armin s'étant déguisés pour se faire passer pour leurs compagnons et faire sortir leurs ennemis de leur cachette. Ils sont aussitôt sauvés par leurs camarades, et Dimo tombe entre les mains de Livaï. Ce dernier, comprenant que le marchand œuvrait sous la contrainte et qu'il s'agit d'un acteur essentiel pour la reconstruction de Trost, décide de passer un marché avec lui. Reeves accepte, ayant à cœur les intérêts de son peuple. Cet arrangement permet au Bataillon de faire main basse sur deux membres des Brigades centrales, qui, après une série de tortures et de duperies mises en scène par Livaï et Hansi, avouent la vérité : Rhodes Reiss est le véritable roi, et Historia est son héritière.

Les choses s'accélérent quand le chef de la 1^{ère} Division spéciale des Brigades centrales, Kenny Ackerman – une ancienne connaissance de Livaï – entre en scène. Il déjoue les plans de Dimo Reeves, qu'il assassine, met la main sur Historia et Eren, et échappe à une embuscade du Bataillon, qui se retrouve contraint de tomber dans la clandestinité. En effet, Erwin Smith, toujours à Mitras – la capitale -, est arrêté, et le Bataillon est déclaré hors la loi, car accusé du meurtre de Reeves. C'est sans compter les manœuvres d'Erwin, qui tente de rallier les autres chefs de l'état-major, notamment Dot Pixis et Daris Zackley.

Mené devant le faux roi et le gouvernement pour être jugé, Erwin assiste à un coup de poker de la part du commandant de la garnison. Bien que peu convaincu par les arguments d'Erwin et souhaitant à tout prix éviter la guerre civile, Pixis garde une grande défiance envers le gouvernement. Il met en scène une fausse attaque du Mur Rose par les Titans pour voir la réaction de ses supérieurs. Ces derniers ordonnent la fermeture des portes de Sina, condamnant tous les habitants se trouvant entre le deuxième et le troisième Mur. Devant cette triste décision, Pixis leur révèle le stratagème et, avec le soutien de Zackley, destitue le gouvernement corrompu.

Malheureusement, Eren et Historia sont toujours prisonniers, entre les mains de Rhodes Reiss, dans les cavernes de cristal sous la chapelle familiale. Ayant enfin les mains libres, Livaï et Hansi organisent la contre-attaque. Le projet de Rhodes Reiss est en effet de faire dévorer Eren par Historia. Il tente de renouer avec sa fille naturelle et de la convaincre de prendre la succession en devenant la nouvelle détentrice de l'originel. Il révèle notamment à Historia et à Eren l'origine des Murs et la transmission de l'originel, l'occasion pour le jeune homme d'apprendre que son père est le responsable du massacre de la famille Reiss.

Au même moment, le Bataillon engage dans la caverne le combat avec les troupes de Kenny Ackerman. Historia, suivant les préceptes appris auprès d'Ymir, refuse de se plier à la volonté de son père et délivre Eren. Dans un geste de désespoir, Rhodes Reiss avale le sérum titanique et se transforme en un gigantesque Titan d'une centaine de mètres de haut. Le Bataillon est dans une impasse. Tentant le

tout pour le tout, Eren ingère une fiole de sérum où est inscrit « armure-Braun » et se transforme, parvenant à solidifier son corps pour protéger ses compagnons.

Il faut à présent arrêter le monstre qu'est devenu le roi, qui fonce vers le district d'Orvud. Le Bataillon est rejoint par Erwin, qui a repris ses fonctions et assume le commandement de la défense du district. Grâce à une stratégie minutieuse, il parvient à faire exploser l'horrible créature, à laquelle Historia donne le coup de grâce, se délivrant ainsi de l'influence de son père. L'occasion pour elle de se déclarer à la fois sauveuse et reine des Murs.

De son côté, Livaï retrouve la trace d'un Kenny agonisant, qui lui révèle son appartenance au clan Ackerman et leur lien de parenté. Avant de mourir, il lui confie la seule dose de sérum titanique restante. Quelques jours plus tard, Historia Reiss est couronnée et acclamée par le peuple. Une nouvelle ère s'ouvre pour le royaume des Murs, sous la garde bienveillante de leur nouvelle reine.

La reconquête de Shiganshina

Fort d'un nouveau gouvernement, d'un soutien inédit de la part de l'ensemble de la nation, et mieux armé grâce aux innovations techniques cachées par la monarchie, le Bataillon peut enfin envisager la reconquête du Mur Maria. Grâce à sa nouvelle capacité de durcissement, Eren est enfin en mesure de sceller la porte de Shiganshina. Néanmoins, Erwin se doute bien que cela ne se fera pas sans heurts, et il faudra sans doute compter sur l'ennemi pour les attendre. Malgré son bras en moins, il insiste pour diriger lui-même l'opération.

Renforcé par l'afflux de recrues séduites par la promesse d'héroïsme et d'aventure, le Bataillon d'exploration se rend à l'ancien district. Il y parvient sans dommages et trouve une ville en ruine, tel qu'elle fut abandonnée cinq ans plus tôt. Ne voyant aucun signe de Reiner ou de Bertolt, Erwin lance l'opération de reconquête. Eren se dirige directement vers la porte et, grâce à son aptitude de durcissement, referme la brèche autrefois ouverte par le Titan colossal. Reiner jaillit alors d'une cachette et se transforme en cuirassé. À l'extérieur, plusieurs détonations retentissent : le Titan bestial et une armée de Titans purs apparaissent, coupant toute

retraite au Bataillon. Après leur fuite, Reiner et Bertolt ont finalement pris contact avec Sieg et les forces mahrs stationnées au port de Paradis. L'ainé Jäger, découvrant l'existence d'un frère – qui plus est détenteur de l'originel -, a décidé de passer à l'offensive et de prendre par surprise le Bataillon à Shiganshina. Il est accompagné de Peak Finger, le Titan charrette, un soutien logistique de choix.

À l'intérieur du district, une bataille terrible s'engage entre Reiner et Eren, soutenu par ses camarades. Le Bataillon utilise alors sa nouvelle arme : la lance foudroyante, un projectile doté d'une charge explosive capable de détruire la solide cuirasse du guerrier. Au prix de nombreux efforts, Reiner est terrassé et mis hors d'état de nuire. Mais les soldats n'ont pas le temps de se réjouir : à l'extérieur, le bestial et les Titans annihilent les troupes. Seuls restent Erwin, Livaï et les recrues sans expérience.

Tandis que la situation à l'intérieur semble sous contrôle, Bertolt intervient à son tour. C'est maintenant au colossal qu'Eren et ses amis doivent faire face.

Un combat terrible sur les deux fronts s'engage. Le Bataillon parvient à vaincre les Titans, mais le tribut est particulièrement lourd à payer. L'ensemble des troupes a péri, et Erwin comme Armin se trouvent aux portes de la mort. De leur côté, Sieg, Peak et Reiner parviennent à s'enfuir, laissant Bertolt derrière eux. Il reste ainsi une chance de sauver Armin et Erwin malgré leurs blessures : leur injecter le sérum pour les transformer en Titans et leur faire dévorer Bertolt. Mais il n'y a qu'une seule dose. Un choix cornélien s'offre alors au Bataillon, tandis que tous les survivants se regroupent : Erwin ou Armin ? Le moment est extrêmement tendu. Eren et Mikasa en viennent aux mains avec leur caporal. Chacun plaide sa cause. Malheureusement, pour le salut de l'humanité, Erwin doit être sauvé. C'est le cœur lourd que le Bataillon quitte le toit, laissant Livaï seul devant cet horrible dilemme. Mais, coup de théâtre, il décide de finalement faire l'injection à Armin, qui, une fois transformé en Titan pur, dévore Bertolt, acquérant ainsi le pouvoir du colossal. Maintenant que la bataille est terminée, les survivants peuvent enfin se rendre dans la cave de Grisha Jäger. Ils y découvrent trois journaux et une photographie, qui leur révèlent la vérité sur leurs origines et celles des Titans.

Malgré cette victoire décisive à Shiganshina, c'est un défi de taille qui attend ceux qui peuvent maintenant s'appeler les Eldiens. Eux qui croyaient être les seuls survivants, ils découvrent un monde bien plus grand et hostile, où l'humanité n'a pas disparu et où tous les haïssent comme des monstres. Eren apprend enfin la véritable histoire de son père, Eldien mahr en exil. Il apprend par la même occasion le nom de son Titan : l'assaillant. Il est néanmoins temps de célébrer ce tournant décisif. Lors d'une grande cérémonie en honneur des héros de Shiganshina, Eren touche la main d'Historia. Le sang royal a pour effet de déclencher l'espace d'un instant le pouvoir de l'originel, révélant l'avenir à Eren. Cruciale pour le jeune Jäger, cette vision sera la cause de tout ce qui suivra, car elle le convaincra que le Grand Terrassement est inéluctable.

Après un hiver à éliminer les derniers Titans qui arpent à l'extérieur du Mur Maria, le Bataillon décide de se lancer dans l'exploration de ce nouveau territoire. Ils atteignent finalement la mer, ce qui crée chez eux un incroyable émerveillement. Mais contrairement à ses compagnons, Eren reste sombre. Il sait bien qu'au-delà de cette étendue les attend un ennemi qu'il sera contraint de détruire pour obtenir la liberté.

Nouvelle ère

C'est un monde nouveau qui s'ouvre aux habitants de Paradis. Après avoir éliminé les derniers Titans, ils peuvent enfin maîtriser leur propre territoire. Mais d'abord, ils doivent faire face aux navires de reconnaissances de Mahr qui apparaissent sur leur côte. Le premier d'entre eux est capturé par le Bataillon et alors que son capitaine refuse la reddition, ce dernier est abattu par l'une de ses subordonnées. La mutine se présente comme Jelena, une soldate enrôlée de farce par Mahr. Elle et d'autres composent un groupe secret au sein de l'armée ennemie : les mercenaires anti-Mahr. Ces opprimés de l'Empire ont été rassemblés par Sieg Jäger en vue de trahir son pays le moment venu. Si le nom de leur ennemi juré amène Livaï et Hansi à se méfier de cette aide inattendue, ils ne peuvent que tendre la main à cette alliance improbable. Jelena et son second, Onyankopon, sont une source d'informations précieuse quand Paradis est aveugle au monde qui l'entoure.

C'est le début pour les Paradisiens d'une modernisation accélérée grâce aux mercenaires et aux prisonniers mahrs. Entre-temps, Jelena organise une rencontre avec Kiyomi Azumabito, cheffe d'un clan influent de la lointaine Heazul. En échange de son appui diplomatique pour entrer doucement dans le concert des nations, celle-ci se voit promettre une exploitation exclusive des ressources rares de l'île. Lors de sa visite, elle rencontre Mikasa, en qui elle découvre une descendante de son clan.

L'avenir semblerait rayonnant si le plan proposé par Kiyomi et Sieg, par l'intermédiaire de Jelena, n'impliquait pas de commettre une nouvelle horreur. Pour assurer la sécurité de l'île au cours de son entrée dans les relations internationales et du rattrapage de son retard technologique, il est proposé d'utiliser le Grand Terrassement à petite échelle en tant qu'arme de dissuasion. L'espérance de vie des Titans primordiaux étant limitée à treize ans, cela implique la transmission de l'originel à un homme de confiance et du bestial à la lignée d'Historia, condamnant sa descendance à enfanter pour être dévorée. Si la jeune reine est prête à faire ce sacrifice, Eren refuse que l'on reconduise les anciennes coutumes. Personne ne sait alors qu'en touchant la main d'Historia, ce dernier a pris connaissance de l'avenir funeste qui s'annonce.

En vérité, le plan de Sieg consiste à rendre les Eldiens stériles grâce au pouvoir de l'originel, et ce, en vue d'euthanasier ce peuple qui n'a fait que tuer et souffrir au cours de son histoire. Ce plan d'« éradication douce » induirait la disparition définitive des Titans de la surface du globe. Jelena, qui se trouve dans la confiance, le propose en secret à Eren, ce que ce dernier accepte. À cet instant commence alors un jeu de dupes entre les frères Jäger, car le jeune Paradisien poursuit son propre projet : provoquer le Grand Terrassement pour détruire tout ce qui est extérieur à l'île de Paradis, dans le but de protéger les gens qu'il aime. Il confie son plan au jeune soldat Frock, mais joue encore une fois un double jeu, car il omet de confier son idée de servir de martyr en se faisant ultimement terrasser par ses propres compagnons, qui seront finalement considérés comme des héros par les continentaux. De son côté, Historia, par sa position, est, elle aussi, informée du plan d'Eren. Malgré l'horreur, ses réticences sont facilement vaincues par le désir de vivre

et d'éviter de reproduire la tragédie de sa famille. Elle participe alors à sa manière, tombant enceinte, ce qui l'empêchera de dévorer Sieg lors de l'arrivée de ce dernier sur l'île.

Au cours d'une visite sur le continent pour assister à une réunion des défenseurs de la cause eldienne, Eren ne peut que constater la haine pour l'île de Paradis derrière l'humanisme prétendu de ces philanthropes. Sachant très bien qu'il lui faudra forcer la main de ses compagnons qui rêvent de paix, il disparaît pour rejoindre Sieg et mettre en place son plan.

Pendant ce temps, la perte des Titans féminins et colossal a gravement entamé la force de frappe de Mahr, malgré la récupération du Titan mâchoire qui est confiée à Porco Galliard, le frère de Marcel. Les pays de la péninsule du Moyen-Orient profitent de ce moment de faiblesse pour s'allier et attaquer l'Empire. La flotte vétuste des Mahrs n'arrive que difficilement à soutenir l'effort de guerre, tandis qu'au sol les nouvelles technologies anti-Titans font des merveilles face à une force de frappe diminuée. Reiner Braun, malgré sa défaite à Paradis, enchaîne exploit sur exploit afin de regagner son honneur. Pris dans le borbier moyen-oriental, Mahr ignore que le véritable ennemi a déjà infiltré ses rangs.

De l'autre côté de la mer

À l'issue de quatre longues années de guerre, Mahr à l'occasion de mettre fin au conflit en prenant la forteresse de Slava et en détruisant la flotte mouillant dans sa baie. Dans les rangs se trouvent les quatre jeunes candidats à la succession du cuirassé : Falco Gleis, Gabry Braun – la cousine de Reiner -, Udo et Sophia. Gaby s'illustre par une manœuvre audacieuse qui permet de détruire le train blindé anti-Titan qui protège la forteresse, permettant aux Titans mâchoire, charrette, cuirassé et bestial d'intervenir sur le champ de bataille. Grâce à leur concours, la rixe est gagnée, mais l'état-major de Mahr doit se rendre à l'évidence : l'ère des Titans s'achève alors que la puissance technologique augmente. Seule une modernisation à marche forcée ou la récupération de l'originel permettrait à l'Empire de regagner sa puissance. Sur la suggestion de Sieg, il est convenu de lancer une nouvelle opération sur l'île de Paradis.

La paix signée, il est temps pour les guerriers et les aspirants de rentrer chez eux, au camp de Revelio. Falco, qui souhaite éviter à Gaby – dont il est amoureux – l’héritage du cuirassé et une mort précoce, se demande comment lui prendre sa place qui semble assurée. La jeune adolescente ne comprend absolument pas les intentions de son camarade et souhaite de tout cœur devenir comme son cousin Reiner : une héroïne qui prouvera au monde qu’elle est une bonne Eldienne. Alors que les jeunes aspirants retrouvent leur vie quotidienne, Falco fait la rencontre de M. Kruger, un vétéran mutilé qui refuse de rejoindre sa famille. Celui-ci demande régulièrement d’envoyer des lettres aux siens pour les rassurer. Il s’agit en fait d’Eren qui joue les gueules cassées pour infiltrer le camp de Revelio. Trop heureux de rendre service, Falco ignore qu’il est le porteur d’un message contenant les plans d’attaque de sa propre ville.

Pendant ce temps, les sphères du pouvoir s’agitent à Mahr. Le capitaine Théo Magath, en charge de l’escouade des guerriers, reçoit la visite de Willy Teyber, le chef du clan qui aida autrefois Karl Fritz à démanteler l’Empire eldien. Teyber a bien conscience des transformations qui agitent le monde, et la perspective que l’originel soit tombé entre les mains d’un ennemi patenté non lié à la lignée Fritz l’inquiète particulièrement. Si Eren Jäger trouve le moyen d’activer le pouvoir de l’originel, il ne sera pas soumis au pacte de non-agression. Rien n’empêchera alors le Grand Terrassement de dévaster la Terre entière. Il faut aussi mettre fin à la sclérose qui frappe le gouvernement mahr et son peuple. Teyber voit en Magath l’homme providentiel capable de sauver Mahrs et Eldiens du sombre avenir qui les attend. Il lui expose donc son projet : révéler la vérité sur la fin de l’Empire eldien et servir de martyr pour créer une alliance mondiale. En effet, malgré sa nature d’Eldien, le charisme et la personnalité solaire de Willy Teyber en font un homme particulièrement apprécié des dirigeants étrangers. La seule inconnue de son plan est que ce dernier, pour fonctionner, implique une attaque des Paradisiens.

L’attaque du Titan

Les festivités battent leur plein à Revelio, à l’occasion de l’annonce historique que doit faire Willy Teyber devant les représentants du monde entier. Falco, Gaby,

Udo et Sophia retrouvent leurs aînés pour profiter de la fête. Alors que doit bientôt commencer une pièce de théâtre mise en scène par Teyber lui-même, Reiner est attiré par Falco qui lui annonce avoir une surprise pour lui. Le guerrier suit le jeune homme jusqu'à un sous-sol derrière la scène, où il découvre avec stupeur Eren. Falco, qui pensait qu'il s'agissait d'un ancien compagnon d'armes de Reiner, ne comprend que trop tard son erreur. Le voilà qui vient de livrer son aîné à leur ennemi juré.

Rappelé à son passé, Reiner craque, laissant exploser son mal-être et sa culpabilité. Il ne comprend que trop bien ce qui se passe, et demande à Eren d'abrégier ses souffrances et d'exercer son droit de vengeance. Impassible, le jeune homme lui répond en lui tendant la main et en déclarant que tous les deux sont finalement les mêmes personnes. Sans crier gare, Eren se transforme en Titan assaillant tandis que Willy Teyber déclare la guerre à Paradis après avoir révélé au public de la pièce de théâtre la vérité sur le passé d'Eldia et de Karl Fritz. Dans une explosion meurtrière, l'assaillant jaillit et broie le chef du clan Teyber avant de le dévorer, pensant alors s'emparer du Titan marteau d'arme. Malheureusement pour lui, son détenteur n'est autre que la discrète Lara Teyber, la sœur de Willy, qui se transforme aussitôt en vue d'engager un terrible combat au milieu du ghetto. Pendant ce temps, Gaby ne peut qu'assister impuissante à la mort de ses jeunes camarades Udo et Sophia, tués par des débris et un mouvement de foule. C'est alors que les forces de Paradis surgissent dans la nuit, entraînant finalement la guerre chez leurs ennemis jurés.

Malmené par le marteau d'arme, Eren est sauvé par Mikasa qui prend par surprise le Titan Teyber. Dans toute la ville, des combats éclatent, les Paradisiens semant le chaos dans Revelio. Commence alors une terrible bataille entre le Bataillon d'exploration, Eren, et les guerriers mahrs. Grâce à leur technologie, les Paradisiens prennent le dessus : Mikasa met à mal Galliard tandis que Peak tombe sous les assauts de l'escouade de Jean . Pendant ce temps, la flotte et le port sont anéantis par le souffle de la transformation d'Armin qui active le pouvoir du colossal. Au terme d'un affrontement particulièrement sauvage, Eren démembré Galliard et utilise sa

mâchoire pour briser le cocon cristallin qui entoure et protège le corps humain de Lara Teyber. Celle-ci finit broyée comme son frère, ce qui permet à Eren d'obtenir le Titan familial. Le jeune homme s'apprête à faire subir le même destin à Galliard quand Reiner, toujours en vie et ayant réussi à protéger Falco, intervient et sauve son compagnon.

Il est temps pour les Paradisiens de battre en retraite grâce à leur dirigeable piloté par Onyankopon. Gaby, ivre de revanche, parvient à tuer un soldat et monte dans le zeppelin, suivie de Falco. Elle surgit à l'intérieur alors que les soldats fêtent leur victoire et tire dans le tas, touchant mortellement Sasha. Jean, malgré la douleur, refuse de laisser des enfants être passés à tabac par les troupes enragées et les mène dans la cabine de commandement. Les deux jeunes se retrouvent alors face à un Sieg qui a mis en scène sa propre mort. Faits prisonniers, ils sont amenés à Paradis tandis que le Bataillon, malgré sa victoire, fait le deuil de l'une des siennes.

Guerre au Paradis

L'action isolée d'Eren n'est pas sans répercussions sur l'île de Paradis. Pour avoir entraîné de force le Bataillon dans un affrontement qu'il ne souhaitait pas, le jeune homme est mis aux arrêts, et les mercenaires de Jelena sont assignés à domicile. Alors que l'on enterre Sasha, les cadets comme leur major sont désorientés par un Eren qui semble se replier de plus en plus sur lui-même. Pendant ce temps, Sieg est conduit sous l'œil vigilant de Livaï dans la forêt des arbres géants en attendant de provoquer un Grand Terrassement de dissuasion. Falco et Gaby sont eux aussi retenus dans une cellule, dans l'attente d'un sort incertain. Le gouvernement paradisien, dépassé par les événements, peine à prendre une décision concernant le jeune Jäger, qui commence à devenir une figure de ralliement pour le camp belliciste souhaitant restaurer la splendeur de l'Empire d'antan.

Les choses s'accélèrent lorsque les pro-Jäger, des fidèles d'Eren menés par le jeune Frock, se mettent en branle. Bien décidés à prendre les choses en main, ils assassinent le général en chef Daris Zackley dans un attentat à la bombe. Profitant de la panique, Eren s'enfuit de sa prison pour rejoindre ses partisans. Peu à peu, les pro-Jäger referment le piège qu'ils ont préparé durant des mois, déclenchant un véritable

coup d'État. Quant à Sieg, il décide d'échapper à la vigilance de ses gardiens et transforme la totalité de l'escouade – excepté Livaï – en Titans purs grâce à un vin empoisonné par son liquide cébrospinal. En effet, en prévoyance de la nécessité d'un coup d'État, Jelena et Frock ont fait distribuer aux gradés et aux soldats de Livaï du vin contaminé par Sieg afin de prendre en otage l'état-major paradisiaque. Le caporal Ackerman, la mort dans l'âme, exécute ses subordonnés et se lance à la poursuite du traître. S'engage alors un nouveau combat d'une sauvagerie sans nom où Livaï parvient une nouvelle fois à triompher de Sieg. Il charge celui-ci dans une charrette, lui plantant une lance foudroyante dans l'abdomen et reliant le détonateur à son cou pour le neutraliser. Malheureusement, il sous-estime la volonté du frère Jäger, qui se fait exploser dans un geste de désespoir. Ce dernier est miraculeusement sauvé par l'intervention d'Ymir, la grande ancêtre, qui soigne ses blessures en raison de son sang royal.

En parallèle de toute cette agitation, Gaby et Falco sont eux aussi parvenus à s'échapper. Livrés à eux-mêmes, les deux fugitifs rencontrent Kaya, la fille adoptive de la famille Brauss, que Sasha avait sauvée lors de l'incident de Ragako (lorsque Sieg avait transformé tous les habitants en Titans purs). Ignorant tout de l'ironie de la situation, les deux aspirants sont accueillis par les Braus dans leur ferme. Kaya comprend très vite l'origine des deux adolescents et, malgré un échange virulent avec Gaby, leur promet de les aider à rentrer chez eux. Cependant, elle ne sait pas encore qu'elle a affaire à la meurtrière de sa grande sœur adoptive bien-aimée. Elle leur propose de les mettre en contact avec Nicolo, un cuisinier mahr qui a invité la famille à venir se régaler dans son restaurant. Gaby et Falco profitent de l'occasion pour tenter de convaincre Nicolo de les aider, mais celui-ci se rend vite compte que l'aspirante guerrière est l'assassin de Sasha, la fille qu'il aimait. Durant la confrontation violente qui s'ensuit, Nicolo fracasse le crâne de Falco avec une bouteille de vin empoisonné, lui faisant ainsi avaler le liquide cébrospinal de Sieg. Il traîne ensuite Gaby dans la salle principale, ivre de vengeance. Intervient alors le Bataillon qui venait justement lui rendre visite. Ils tentent de calmer le Mahr, mais c'est finalement M. Braus, le père de la défunte Sasha, qui trouve les mots justes. Arrivent alors de nouveaux invités : Frock, Eren et leurs partisans.

Trop fier de sa nouvelle importance, Frock met aux arrêts le Bataillon et son ancien major pendant qu'Eren obtient une discussion privée avec Armin et Mikasa, où il leur crache son mépris et affiche sa résolution de partir en guerre. Les cadets sont enfermés dans le quartier militaire de Shiganshina pendant que Frock contraint Hansi à les mener à la cache de Sieg. Arrivés sur le champ de bataille, les pro-Jäger découvrent un Sieg régénéré, sortant du ventre d'un Titan pur tel un messie. Livaiï, gravement blessé, est à l'agonie. Prenant de vitesse Frock, Hansi se jette dans la rivière avec son caporal pour s'échapper.

Eren, Jelena et ses partisans, après avoir mis aux arrêts l'état-major, décident d'établir leur base à Shiganshina. Le premier rend visite à Gaby pour qu'elle aide à débusquer un potentiel agent infiltré. Cela se révèle finalement inutile, car ledit intrus – qui n'est autre que Peak – apparaît dans la cellule. Faisant croire à une défection, celle-ci convainc Eren de se rendre sur le toit où il tombe dans un piège tendu par le Titan mâchoire. Un nouveau combat s'engage. Dans la confusion générale, les troupes aériennes de Mahr lancent un assaut massif sur le district de Shiganshina avec Reiner en première ligne. Les Titans cuirassé, mâchoire et assaillant commencent alors un nouveau round, tandis que la guerre fait rage autour d'eux.

Au moment où les troupes mahrs semblent prendre l'avantage, le bestial apparaît au sommet du Mur Maria, décimant la flotte de dirigeables. Il est cependant touché grièvement par un tir de canon et s'écroule au sol. Voyant la situation tourner court, il décide d'utiliser son cri afin de transformer tous ceux qui ont bu du vin en Titans purs. Alors que Pixis et le reste de l'état-major sont métamorphosés, le jeune Falco fait de même. Sieg envoie les créatures à l'assaut des Mahrs, et Reiner doit faire face à un Falco méconnaissable. Il est sauvé par le sacrifice de Galliard qui, trop blessé pour se régénérer, se laisse dévorer par le garçon, qui hérite ainsi du Titan mâchoire. Profitant du chaos, Eren se lance vers Sieg dans l'espoir d'activer le pouvoir de l'originel. Il est décapité *in extremis* par Gaby, sa tête roule jusqu'à la main de son frère, activant par miracle le pouvoir de l'originel.

Le Grand Terrassement

Grâce au contact avec son frère, Eren n'est pas mort : sa conscience est envoyée dans le Chemin, cette dimension qui relie tous les Eldiens et où l'ancêtre Ymir attend patiemment son heure. Il se heurte à Sieg qui souhaite déclencher l'euthanasie douce du peuple d'Ymir. Eren refuse, ayant un autre plan en tête. Après avoir visité les mémoires de leur père, il révèle à son frère le véritable pouvoir de l'assaillant : la transmission des souvenirs. C'est à cet instant qu'Eren en profite pour pousser son père du passé à assassiner la famille Reiss. De retour dans le Chemin, une lutte commence entre les deux Jäger pour prendre le contrôle d'Ymir, qui finit par prendre le parti d'Eren. Maintenant entier possesseur de l'originel, le jeune homme déclenche le Grand Terrassement, libérant tous les Titans colossaux des Murs de Paradis. Il se transforme par la même occasion en un Titan gigantesque à l'apparence cauchemardesque.

À l'extérieur, la bataille continue de faire rage entre Mahrs, Eldiens et Titans purs. La libération des Titans colossaux provoque une destruction à grande échelle sur toute l'île, transformant Shiganshina en véritable pandémonium. Armin et Mikasa se rendent alors compte avec effroi qu'il ne s'agit pas du Grand Terrassement miniature de dissuasion prévu pour détruire l'armée mahr, mais qu'Eren vient de déchaîner toute la puissance de l'arme de Karl Fritz. Après avoir éliminé les derniers Titans purs restants, les cadets sont à la merci d'un Frock qui continue sa montée au pouvoir. Eren a gagné, et l'Empire d'Eldia va renaître de ses cendres.

Après de nombreuses tergiversations et hésitations, chacun des protagonistes – mahrs, guerriers et paradisiens – décide de faire cause commune pour arrêter la catastrophe. Hansi, soignant un Livaï blessé, rencontre Magath et Peak et propose de s'allier avec ses anciens ennemis. Ils sont rejoints par Annie, enfin délivrée de sa gangue de cristal par le déclenchement du Grand Terrassement ; c'est un bataillon hétéroclite qui décide de faire front commun sous l'égide d'Hansi, refusant d'adhérer à la solution du génocide. Le groupe réunit à présent Magath, Peak, Jean, Conny, Mikasa, Armin, Reiner, Annie, Onyankopon, Annie et Falco. À ce groupe plus qu'improbable s'ajoute Jelena qui n'a pas d'autre choix.

Pour rejoindre Eren, les membres de ce nouveau bataillon ont besoin de l'hydravion stationné au port d'Odiha. Ils affrontent sur le chemin les pro-Jäger menés par Frock, qui se fait finalement abattre par Gaby. Leurs poursuivants sont arrêtés par le sacrifice conjoint de Théo Magath et Keith Shardiz.

Le Bataillon prend un bateau et fait escale au port d'Odiha afin de préparer l'hydravion. Malheureusement, ils savent qu'il est trop tard pour une partie du continent, déjà ravagé par Eren, notamment le camp de Revelio où habite la famille de nombre d'entre eux. Alors que la troupe se prépare, Frock, qui a survécu, surgit et tire sur l'avion, endommageant le réservoir. Il est aussitôt tué par Mikasa, qui lui envoie un grappin dans la gorge. Les membres du Bataillon n'ont pas le temps de constater les dégâts que les Titans colossaux du Grand Terrassement apparaissent à l'horizon. Afin d'offrir le temps nécessaire à l'avion de décoller, Hansi se sacrifie héroïquement en abattant plusieurs Titans. Une fois sa mission accomplie, le major s'écroule, consumé par la chaleur infernale que dégagent les colossaux.

L'ultime bataille

Armin, nouveau major, guide la troupe jusqu'au Titan originel afin d'arrêter le Grand Terrassement. Malgré leurs résolutions, les amis d'Eren ont du mal à accepter de devoir tuer leur compagnon. Pourtant, ils parviennent finalement à destination, aux abords de la forteresse de Slatoa où Eren vient de détruire la dernière flotte aérienne mahr en utilisant le Titan bestial comme artillerie. Le corps de l'originel semble en effet capable de matérialiser d'anciens primordiaux ; le Bataillon le découvre à ses dépens lorsqu'apparaissent devant eux des centaines d'anciens Titans. L'un d'eux, à la forme d'okapi, s'empare d'Armin et l'étouffe, le plongeant dans l'inconscience. Perdant son atout principal, le groupe se retrouve submergé par l'ennemi. Ils ne doivent leur salut qu'à l'intervention de Falco, transformé en Titan ailé. Le Bataillon repart alors à l'attaque pour sauver Armin. S'ensuit une terrible bataille homérique où, malgré l'union des forces, l'ennemi prend le dessus. Blessé, Livaï ne peut qu'observer depuis le dos de Falco la défaite se profiler.

Cependant, plongé dans le Chemin, Armin retrouve Sieg qui a perdu l'envie de vivre. Le jeune major parvient à convaincre le frère Jäger de ne pas s'abandonner

au désespoir, et réussit à se lier à la conscience d'anciens détenteurs ayant un lien, proche ou lointain, avec les combattants. Armin leur demande de l'aider dans la bataille afin de sauver ce qui peut encore l'être. Ainsi les Titans invoqués d'Ymir, de Xaver, de Grisha, d'Eren Kruger, de Bertolt et des frères Galliard reprennent leur libre arbitre et rejoignent le camp du Bataillon. Sieg finit par jaillir du corps de l'originel, ce qui permet à Livaï de le décapiter, mettant ainsi fin au Grand Terrassement. De son côté, Jean fait exploser la nuque d'Eren, libérant la créature qui a, il y a longtemps, parasité Ymir, la grande ancêtre. Ayant compris que le ver était la cause de tout, Reiner l'empêche de s'échapper tandis qu'Armin tente de le détruire en se transformant en colossal.

Croyant avoir mis fin à la menace, le Bataillon se pose à Slatoa, où certains retrouvent avec joie leur famille. Malheureusement, la bataille n'est pas finie. La créature antédiluvienne, toujours en vie, propulse un gaz sur la forteresse. Gaby, Jean, Conny et les autres Eldiens sont transformés en Titans purs et s'en prennent à Reiner. Quant à Eren, il revient sous la forme d'un Titan colossal, engageant un ultime duel avec Armin. Contrainte de sacrifier ses sentiments, Mikasa se résout à tuer l'homme qu'elle aime : elle pénètre dans la gueule du monstre, décapite la tête humaine d'Eren et dépose sur ses lèvres un premier et dernier baiser.

Épilogue

Le choix de Mikasa montre la voie à Ymir, qui, après deux millénaires, se libère enfin de son amour toxique pour le roi Fritz. Ainsi, la grande ancêtre met fin à son existence et à celle de son hôte, ce qui a pour effet d'effacer de la surface du globe le pouvoir des Titans et de rendre leurs formes d'origine à ceux qui avaient été transformés. À la mort d'Eren, chaque cadet se souvient que celui-ci était venu leur parler et leur expliquer son plan, pour finalement leur effacer la mémoire jusqu'à sa mort. L'occasion, pour Armin, d'essayer de saisir avec peine les raisons de son ami de perpétrer son massacre planétaire. Celui-ci pensait passer pour le monstre tandis que ses amis seraient les héros de l'humanité. Un plan bancal, naïf, que même Eren semble avoir du mal à expliquer. Alors que les dernières troupes mahrs s'apprêtent à ouvrir le feu sur les Eldiens, Armin s'interpose, s'élevant comme le triomphateur du

Titan assaillant. Mikasa, seule, quitte le champ de bataille, emmenant la tête d'Eren pour lui donner une sépulture. La malédiction a disparu, et tous vivent à présent dans un monde sans Titans.

Des années plus tard, devenues les héros des survivants, Armin, Reiner, Peak, Annie, Jean et Conny se rendent à Paradis pour tenter d'ouvrir le dialogue. Une mission bien difficile quand on sait que l'île se trouve aux mains des pro-Jäger et opère un tournant fasciste. Pourtant, ils ont bon espoir de faire bouger les lignes, notamment avec la reine Historia qui reste leur amie. Tandis que Livai, Onyankopon, Gaby et Falco ont tracé leur route ensemble, Mikasa attend l'arrivée de ses anciens compagnons auprès de la tombe d'Eren, qu'elle a érigée sous l'arbre qu'il aimait tant. Un avenir incertain s'ouvre à l'humanité et aux héros qui mirent fin à l'attaque des Titans.

Cependant, nous entrapercevons ce futur. Mikasa se marie et fait des enfants avec Jean, ce qui ne l'empêche pas de se rendre régulièrement sur la tombe de son premier amour et d'être, à sa mort, enterrée à ses côtés. Les siècles passent, et la guerre ne change jamais. Paradis, à terme, est rayée de la carte. Dans les ruines, l'arbre pousse chaque année, devenant le jumeau de celui dans lequel, bien des millénaires plus tôt, Ymir était tombée. En son sein, le pouvoir des Titans sommeille, attendant patiemment qu'un jeune garçon trop curieux vienne troubler son repos.

Annexe 6 : poème de Mishima Yukio, concluant son livre *Le Soleil et l'Acier*²⁹⁷

« Je n'ai pas, à l'oiseau, envié sa liberté

Ni, non plus, convoité l'aise de la nature,

Rien ne m'a entraîné que l'étrange désir

De monter toujours plus, plus proche et de plonger

Au profond du ciel bleu, si contraire

Aux joies sensuelles des organes, si loin

²⁹⁷ LUCKEN , *op. cit.*, p. 178.

Des plaisirs d'un esprit supérieur,

Rien que plus haut, toujours plus haut ...

Est-ce donc que j'ai cédé au vertige et à l'incandescence de mes ailes de cire ?²⁹⁸ »

²⁹⁸ MISHIMA (Yukio), *Le Soleil et l'Acier*, Paris, Gallimard, coll. "Folio", 1993, p. 120.

Bibliographie

Bibliographie primaire

ISAYAMA (Hajime), *L'Attaque des titans*, Paris, Pika Éditions, 2013 -.

MIURA (Kentarô), *Berserk*, Paris, Glénat Édition, 2009-2021.

MIURA (Kentarô), *Berserk. Illustration file*, Paris, Glénat Édition, 2009.

Bibliographie secondaire

Ouvrages classés par thématique

Le Japon

ARAKI (James T.), *Yuriwaka and Ulysses. The Homeric Epic at the Court of Ouchi Yoshitaka*, *Monumenta Nipponica*, vol. 33-1, 1978.

AZUMA (Hiroki), *Génération Otaku, Les enfants de la postmodernité*, Paris, Hachette Littératures, 2008.

GILMAN (Ian) et KLIMKEIT (Hans-Joachim), *Christians in Asia Before 1500*, Londres, Routledge, 2016.

GROODMAN (Grant K.), *Japan and the Dutch 1600-1853*, Richmond (Surrey), Curzon Press, 2000.

LUCKEN (Michael), *Le Japon grec. Culture et possession*, Paris, Gallimard, coll. *Bibliothèque des Histoires*, 2019.

NOTOMI (Noboru), *Puraton Risôkoku no genzai*, Tokyo, Keiô gijuku daigaku shuppankai, 2012.

Les mangas

BOETON (Quentin), *Berserk. À l'encre des ténèbres*, Toulouse, Third Editions, 2019.

GRAVETT (Paul), *Manga : soixante ans de bande dessinée japonaise*, trad. de l'anglais par Fr. BRUMENT, Éditions du Rocher, 2005.

GROENSTEEN (Thierry) et MORGAN (Harry), *L'univers des mangas*, Bruxelles, Castermans, 1996.

DRAPEAU (Clément), *Au-delà des murs de l'Attaque des Titans. Les chaînes de la liberté*, Toulouse, Third éditions, 2022.

HAUDOT (Jonathan), éd., *Le Guide Phénix du manga*, Paris, Éditions Asuka, 2005.

JOHNSON-WOODS (Toni), *Manga : An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, New York, Continuum, 2010.

KINSELLA (Sharon), *Adult manga. Culture and power in contemporary Japanese society*, Richmond, Routledge, 2010.

LEFEBVRE (Laurent) et PINON (Matthieu), *Histoire(s) du manga moderne, 1952 - 2014*, Paris, Ynnis Éditions, 2016.

MAURER (Benoît), *Manga. Histoire d'un empire japonais*, Boulogne, Timée éditions, 2007.

MIURA (Kentarô), *Berserk –Official Guide Book*, Paris, Glénat édition, 2017.

NISHIMURA-POUPEE (Karyn), *Histoire du manga : le miroir de la société japonaise*, Paris, Tallandier, 2016.

PELLITTERI (Marco), *The Dragon and the Dazzle: Models, Strategies, and Identities of Japanese Imagination: a European Perspective*, Indiana, Indiana University Press, 2011.

TILLON (Fabien), *Culture Manga*, Paris, Nouveau monde éditions, 2006.

La bande dessinée

KOVACS (George) et MARSHALL (C.W), ed., *Classics and Comics*, Oxford, Oxford University Press, coll. *Classical Presenses*, 2011.

KOVACS (George) et MARSHALL (C.W), ed., *Son of Classics and Comics*, Oxford, Oxford University Press, coll. *Classical Presenses*, 2015.

McCLOUD (Scott), *L'Art invisible*, Éditions Delcourt, 2007.

McCLOUD (Scott), *Réinventer la bande dessinée*, Éditions Delcourt, 2015.

NIKOLAVITCH (Alex), *Mythe & super-héros*, Paris, Moutons électriques, coll. « Bibliothèque des Miroirs », 2011.

La mythologie classique

CALAME (Claude), *Qu'est-ce que la mythologie grecque ?*, Paris, Gallimard 2015.

DETIENNE (Marcel), *L'invention de la mythologie*, Paris, Gallimard, 1981.

SETTIS (Salvatore), *Le futur du classique*, Paris, éditions Liana Levi, 2005.

VEYNE (Paul), *Les Grecs ont-ils cru à leurs mythes ? Essai sur l'imagination constituante*, Paris, éditions du Seuil, coll. *Essais*, 1983.

Les théorie littéraires et culturelles

AUDET (René) et GEFEN (Alexandre), (ed.), *Frontières de la fiction*, Pessac, PUB, 2002.

AUDET (René) et SAINT-GELAIS (Richard), ed., *La fiction, suites et variations*, Québec, Éditions Nota Bene, 2007.

BESSON (Anne), *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS éditions, 2015.

BESSON (Anne), *Dictionnaire de Fantasy*, Paris, Vendémiaire, 2018, pp.279-280.

BOUZAHER (Myriam) et ECO (Umberto), *De Superman au Surhomme*, Paris, Le Livre de Poche, 1995.

BRUNEL (Pierre), dir., *Dictionnaire des mythes littéraires*, Lonrai, Éditions du Rocher, 1988.

BRUNEL (Pierre), *Mythocritique. Théorie et parcours*, Grenoble, Ellug, 2016.

CAIRA (Olivier), *Définir la fiction. Du roman au jeu d'échecs*, Paris, Editions de l'École des Hautes Études en Sciences Sociales, 2011.

CAMPBELL (Joseph), *Le Héros aux mille visages*, Paris, J'ai Lu, 2013.

CHAUVIN (Danièle), SIGANOS (André) et WALTER (Philippe) (dir.), *Questions de mythocritique. Dictionnaire*, Paris, IMAGO, 2005.

DURAND (Gilbert), *Figures mythiques et visages de l'œuvre*, Berg International, 1979, p. 313.

DURAND (Gilbert), *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, Armand Colin, 2021.

GAIMAN (Neil), « Quelques réflexions sur les mythes (avec plusieurs digressions sur le jardinage, les bandes dessinées et les contes de fées) », dans *Vu des pop cultures. Essais, discours et textes choisis*, Vauvert, Au diable Vauvert, 2022.

GENETTE (Gérard), *Palimpseste. La littérature au second degré*, Paris, Éditions du Seuil, coll. *Poétique*, 1982.

JENKINS (Henry), *La Culture de la convergence. Des médias au transmédia*, Paris, Armand Colin, 2014.

LAFFONT (Robert) et BOMPIANI (Valentino), (dir.), *Dictionnaire des personnages littéraires et dramatiques de tous les temps et de tous les pays*, Paris, Robert Laffont, coll. *Bouquins*, 1994.

LAVOCAT (Françoise), (dir.), *La théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS Éditions, 2010.

LOVECRAFT (H.P.), *Épouvante et Surnaturel en littérature*, Paris, UGE, 1969.

MARTEL (Frédéric), *Mainstream. Enquête sur la guerre globale de la culture et des médias*, Paris, collection « Champ actuel », Flammarion, 2011.

MELLIER (Denis), *L'Écriture de l'excès - Fiction fantastique et poétique de la terreur*, Paris, Champion, 1999, chapitre IV.

MIGOZZI (Jacques), (dir.), *De l'écrit à l'écran. Littératures populaires : mutations génériques, mutations médiatiques*, Limoges, PULIM, 2000.

PAVEL (Thomas), *Univers de la fiction*, Paris, Éditions du Seuil, coll. *Essais*, 2017.

SAINT-GELAIS (Richard), *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Éditions du Seuil, coll. *Poétique*, 2011.

Articles scientifiques

AKGUN (Buket), *Mythology moe-ified: classical witches, warriors, and monsters in Japanese manga*, dans *Journal of Graphic Novels and Comics*, sur Taylor & Francis Online [en ligne]

URL : *Mythology moe-ified: classical witches, warriors, and monsters in Japanese manga*: *Journal of Graphic Novels and Comics*: Vol 11, No 3 (tandfonline.com)

AMATO (Eugenio), *Da Omero a Miyazaki. La mitologia classica negli anime (e nei manga) giapponesi: spunti per una futura ricerca*, dans *Anabases*, disponible sur OpenEdition [en ligne]

URL : <https://journals.openedition.org/anabases/3020?lang=fr#quotation>

BENEDETTI COHEN (Lady) et BUELVAS GARCIA (Leonel), *De la épica al anime: viejos y nuevos caminos de la figura heroica*, dans *Visitas al patio* (n°6), Carthagène, Presses de l'Université de Carthagène, 2012, pp. 115-130.

BIEVRE-PERRIN (Fabien), *Pourquoi étudier la rémanence de l'Antiquité dans la culture contemporaine ?*, dans BIEVRE-PERRIN (Fabien), et PAMPANAY (Élise) (dir.), *Antiquipop*, disponible sur OpenEdition [en ligne]

URL : <https://books.openedition.org/momeditions/3389>

BOZZETO (Roger), « Fantastique et mythe », dans CHAUVIN (Danièle), SIGANOS (André) et WALTER (Philippe) (dir.), *Questions de mythocritique. Dictionnaire*, Paris, IMAGO, 2005.

CASTELLO (Maria G.) et SCILABRA (Carla), « Theoi becoming Kami. Classical mythology in the anime world », dans CARLA-UHINK (Filippo) et BERTI (Irene) (ed.), *Ancient Magic and the Supernatural in the Modern Visual and Performing Arts*, Londres, Bloomsbury, 2015, p. 177-196.

CUVELIER (Pierre), *Le Choc des titans et ses répliques : diffusion et réappropriation ludique de nouveaux types figurés mythologiques dans les arts visuels*, dans BIEVRE-PERRIN (Fabien), et PAMPANAY (Élise) (dir.), *Antiquipop*, disponible sur OpenEdition [en ligne]

<https://books.openedition.org/momeditions/3383>

DI FILIPPO (Laurent), *Les récits nordiques face à l'universalisme de la notion de « mythes »*, dans *Mundus Fabula*, disponible sur Hypothèses [en ligne]

<https://mf.hypotheses.org/1330>

ECO (Umberto), *Innovation et répétition : entre esthétique moderne et post-moderne*, Réseaux, vol. 12, no 68, 1994, p. 9-16.

GIRARD (Frédéric), « Discours bouddhiques face au christianisme », dans GIRARD (Frédéric) et al. (dir.), *Repenser l'ordre, repenser l'héritage : paysage intellectuel du Japon*, Genève, Droz, 2002, p. 170-176.

GIRARD (Frédéric), *Les théories des philosophes occidentaux (1836). La première histoire épistémologique de la philosophie occidentale en japonais, par Takano Chôei*, Ebisu, n° 51, 2014, p. 232-244.

GIRARD (Frédéric), « Aristote au Japon : la version japonaise du *Compendium de Gómez* », dans COUTO (Dejanirah) et LACHAUD (François) (dir.), *Empires éloignés : l'Europe et le Japon (16^e - 19^e siècle)*, Paris, EFEO, 2010.

HERNANDEZ REYES (Adexe), « Los mitos griegos en el manga japonés », dans CASTILLO PASQUALE (Maria José), KNIPPSCHILD (Silke), GARCIA MORCILLO (Marta) et HERREROS GONZALEZ (Carmen) (ed.), *Imagines: La Antigüedad en las Artes Escénicas y Visuales*, Logroño, Universidad de La Rioja, 2008, p. 633-644.

HOPPENSTAND (G.), « Francis Stevens : The Woman Who Invented Dark fantasy » dans STEVENS (F.), *The nightmare and other tales of dark fantasy*, Lincoln, University of Nebraska Press, 2004.

NAPPO (Dario), « L'antica Grecia vista dal Giappone: l'“Occidentalismo” di Go Nagai », dans CASTELLO (Maria G.) et BELLIGNI (Eleonora) (dir.), *La Fabbrica della Storia. Fonti di storia e cultura di massa*, Milan Franco Angeli, p. 90.

SCILABRA (Carla), *When Apollo tasted sushi for the first time. Early examples of the reception of Classics in Japanese comics*, dans BIEVRE-PERRIN (Fabien), et PAMPANAY (Élise) (dir.), *Antiquipop*, disponible sur OpenEdition [en ligne].

<https://books.openedition.org/momeditions/3371>

SCILABRA (Carla), *Vivono fra noi. L'uso del classico come espressione di alterità nella produzione fumettistica giapponese*, dans *Status Quaestionis* 8, 2015, p. 92-109.

THEISEN (Nicholas A.), « Declassicizing the Classical in Japanese Comics: Osamu Tezuka's Apollo's Song », dans KOVACS (George) et MARSHALL (C.W) (ed.), *Classics and Comics*, Oxford, Oxford University Press, coll. Classical Presences, 2011.

VINCENT (Frédéric), *La structure initiatique du manga. Une esquisse anthropologique du héros*, dans *Sociétés* (n°106), publié en avril 2009, disponible sur Cairn [en ligne], consulté le 10 août 2022.

URL : <https://www.cairn.info/revue-societes-2009-4-page-57.htm?contenu=article>

WUNENBURGER, (Jean-Jacques), « Création artistique et mythique », dans CHAUVIN (Danièle), SIGANOS (André) et WALTER (Philippe) (dir.), *Questions de mythocritique. Dictionnaire*, Paris, IMAGO, 2005.

Mémoires

GILSON (Christophe), *L'Impact du contexte de production sur la narrativité dans le manga*, Uliège, 2020.

SAUSSEZ (Kévin), *La culture manga et l'Occident : des premiers contacts à l'assimilation culturelle*, Uliège, 2020.

SCHILS (Hugues), *L'adaptation en manga du roman Le Comte de Monte-Cristo : ou comment concevoir une adaptation*, Uliège, 2020.

SPRONK (Delphine), *De Jules Lemaître à Éric-Emmanuel Schmitt : Pour une transfictionnalité de l'Odyssée dans le roman contemporain*, Uliège, 2019.

Sitographie

過去の受賞作品一覧, dans Asahi Shimbun.

巨人 dans Jisho [en ligne]

URL : <https://jisho.org/word/%E5%B7%A8%E4%BA%BA> (consulté le 12 août 2022)

タイタン dans Jisho [en ligne]

URL : <https://jisho.org/word/%E3%82%BF%E3%82%A4%E3%82%BF%E3%83%B3>

Dark Souls Design Works Translation : Weapons and Equipment Part 1/2, sur Giant Bomb, le 24 février 2013.

BOURDAA (Mélanie), *Le transmedia storytelling*, dans Terminal [En ligne], n° 112, 2013, disponible sur OpenEditions Journals [en ligne], 15 mai 2015.

URL : <http://journals.openedition.org/terminal/447>

COMMEAUX (Lucile), *La France deuxième patrie du manga*, dans l'émission Le Petit Salon de France Culture, le 31 mars 2017.

URL : <https://www.franceculture.fr/emissions/le-petit-salon/la-france-deuxieme-patrie-du-manga>

DUNEAU (Clémence), *Mangas : Kentaro Miura, le créateur de « Berserk », est mort à 54 ans*, dans Le Monde, le 20 mai 2021.

EVAN (Valentine), *Berserk Fans Spot Numerous Easter Eggs In Elden Ring*, sur Comicbook, le 6 novembre 2021 (consulté le 2 février 2022).

HARRIS (Elizabeth A.), *How TikTok Became a Best-Seller Machine*, dans *New York Times* [en ligne], publié le 1 juillet 2022.

URL : <https://www.nytimes.com/2022/07/01/books/tiktok-books-booktok.html>

LACHASSE (Jérôme), *LE MARCHÉ DE LA BD ET DU MANGA A BATTU TOUS LES RECORDS EN 2021*, sur BFMTV [en ligne], publié le 28 janvier 2022.

LISEF, *Les États-Unis deviennent le deuxième marché du manga devant la France chez Kodansha*, sur 9emeart.fr, publié le 18 décembre 2019.

URL : <http://www.9emeart.fr/post/news/manga/les-etats-unis-deviennent-le-deuxieme-marche-du-manga-devant-la-france-chez-kodansha-11403>

MESSNER (Steven), *Final Fantasy 14's Naoki Yoshida on the death of Berserk creator Kentaro Miura: 'It's unfathomable'*, sur PCGAMER, le 21 mai 2021.

NATASHA INC, « 映画「ベルセルク 黄金時代篇III」 - 諫山創インタビュー、窪岡俊之監督インタビュー - コミックナタリー

特集・インタビュー », sur コミックナタリー [en ligne], publié le 28 janvier 2013,
consulté le 25 juillet 2022
URL : https://natalie.mu/comic/pp/berserk_kourin