

## Réception et développement de la fantasy au Japon

メタデータ	言語: fr 出版者: 静岡大学人文社会科学部翻訳文化研究会 公開日: 2023-03-20 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: Rauber, Shuko メールアドレス: 所属:
URL	<a href="https://doi.org/10.14945/00029539">https://doi.org/10.14945/00029539</a>

# Réception et développement de la fantasy au Japon

Shuko RAUBER

## 1. Introduction

Dans cet article, nous allons examiner la réception et le développement du genre littéraire occidental de la fantasy au Japon. Dans un premier temps, nous allons présenter l'histoire de la fantasy au Japon depuis sa réception dans les années 1970. Nous allons ensuite nous intéresser aux shôjo-manga, bandes dessinées pour les jeunes filles, et aux denki-shôsetsu, récits fantastiques et historiques. Ces deux médias nous montrent la présence d'un goût préexistant pour le fantastique et l'imaginaire et nous semblent jouer un grand rôle quant à la réception et au développement de la fantasy au Japon. Cet historique permettra également de mettre en évidence le processus de l'adaptation du genre de la fantasy au Japon.

De nombreuses définitions de la fantasy existent mais pour notre travail, nous allons principalement considérer la fantasy moderne, dont la formation en tant que genre a eu lieu dans les pays anglophones comme le montre son appellation anglaise<sup>1</sup>. La naissance de la fantasy remonte à *Phantastes : A Fairy romance for Men and Women* (1857) de Georges MacDonald (1824-1905) et quelques romans de Lord Dunsany (1878-1957). Elle poursuit son évolution aux États-Unis au 20<sup>e</sup> siècle avec H.P. Lovecraft (1890-1937) et Robert E. Howard (1906-1936), et retrouve sa terre natale pour de nouveaux développements, en Angleterre avec C.S. Lewis (1898-1963) et J.R.R. Tolkien (1892-1973), avant que l'on constate sa diffusion dans le monde entier.

Nous voudrions aussi souligner la différence entre la fantasy et les autres genres voisins tels que le conte de fées, la littérature fantastique et la science-fiction qui traitent tous plus ou moins des phénomènes surnaturels vus de notre réalité<sup>2</sup>. D'abord, suivant

---

<sup>1</sup> Étymologiquement, le mot « fantasy » provient du mot grec ancien « phantázô » qui signifie « rendre visible » et « phantasia » qui signifie « le processus de rendre visible », et partage la même origine que « phantom » (fantôme, illusion). Ainsi, on parvient à définir la fantasy comme une écriture qui tente de rendre visible quelque chose qui est de nature invisible, quelque chose que l'on ne devrait pas voir normalement, voire une littérature qui décrit tout ce qui n'est pas réel, comme les illusions ou les rêves. Mais cette définition serait trop vaste pour traiter de la fantasy en tant que genre. Voir l'article de « fantasy / phantasy » dans le dictionnaire d'anglais d'Oxford. URL : <https://www-oed-com.stri.toyo.ac.jp/view/Entry/68119?rskey=5iJkDs&result=1&isAdvanced=false#eid> consulté le 8 janvier 2023.

<sup>2</sup> Dans le monde anglophone, malgré la présence de nombreuses œuvres canon dans le genre de la fantasy, la distinction faite entre divers genres traitant des phénomènes surnaturels (littérature pour

la théorie de Tzvetan Todorov à propos de la littérature fantastique, on peut dire que celle-ci, suscitant l'angoisse et la peur chez les lecteurs en décrivant un surnaturel étranger à notre monde suivant des lois rationnelles, est de nature bien différente de celle de la fantasy qui décrit un autre monde où le surnaturel est un quotidien familier<sup>3</sup>. Ainsi, la fantasy se rapproche du conte de fées où apparaît un monde « merveilleux » mais elle s'en distingue aussi clairement. La fantasy, comme la littérature fantastique, est une littérature de l'époque moderne où il n'est plus possible d'assister à un miracle inconditionnel ou à un inconnu totalement étranger. Et c'est bien à cela que l'on aspire dans la fantasy, c'est-à-dire à créer un monde merveilleux et doté de vraisemblance voire de réalisme. Quant à la différence avec la science-fiction, il suffit de noter la préférence de la fantasy pour un contexte pré-technologique, pré-industriel<sup>4</sup>. Si on emprunte les mots d'Ursula K. Le Guin (1929-2018), il y a là l'aspiration vers « un royaume où l'homme n'est ni roi, ni maître, ni important<sup>5</sup> », c'est-à-dire une nostalgie pour un passé primitif précédant l'industrialisation.

## 2. La formation du genre de la fantasy au Japon et son développement

Passons maintenant à la réception japonaise de la fantasy. En général, on dit que la fantasy a été introduite au Japon dans les années 1970<sup>6</sup>. Les œuvres importantes comme

---

les enfants, la littérature fantastique, les romans d'horreur, la science-fiction, etc.) reste équivoque. On peut dire la même chose pour les recherches sur la fantasy au Japon, qui a introduit la fantasy anglophone telle quelle. En revanche, en France, où la théorisation de la littérature fantastique a été développée par Todorov et Roger Caillois, les genres qui peuvent être rassemblés sous le nom de la fantasy sont strictement différenciés.

<sup>3</sup> Todorov définit la littérature fantastique comme une littérature dans laquelle le lecteur ainsi que les personnages ressentent une hésitation face aux phénomènes surnaturels : faut-il accepter ses propres expériences comme dans un monde merveilleux ou bien essayer de donner une explication scientifique et surmonter la peur avec la raison ? Selon Roger Caillois, les miracles apparaissent sans condition dans le monde du merveilleux. En revanche, dans le monde de la causalité naturelle, dans lequel se déroule la littérature fantastique, on ne peut pas juger s'il s'agit d'un vrai miracle ou d'une simple succession de hasards. Cf. Tzvetan Todorov, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Points, 2015. Roger Caillois, *Anthologie du fantastique*, Paris, Gallimard, 1966.

<sup>4</sup> Anne Besson, *La Fantasy 50 Questions*, Paris, Edition Klincksieck, p.155. Comme le remarque Besson, la fantasy a une forte préférence pour un contexte pré-technologique : grâce à l'absence de la technologie, la magie, les monstres et la force du héros se distinguent davantage. Ce contexte est apte à décrire « le merveilleux naturalisé ».

<sup>5</sup> Ursula K. Le Guin, *Cheek by Jowl (Ima fantasy ni dekirukoto* : traduction japonaise par Mutsumi Tanigaki), Tokyo, Kawadeshobôshinsha, 2012, p. 60.

<sup>6</sup> Mari Kotani, *L'Aventure de la fantasy (Fantasy no bôken*, en japonais), Tokyo, Chikumashobô, 1998, p. 123. Jun Takahashi, *La Fantasy et le genre sexuel (Fantasy to gender*, en japonais), Tokyo, Seikyûsha, 2004, p. 31. De nombreux ouvrages de contes de fées et de littérature pour enfants, qui pourraient s'inscrire dans le genre de la fantasy ont été déjà introduits au Japon.

*Conan le Barbare*<sup>7</sup> (Robert E. Howard, 1932), *Le Seigneur des anneaux*<sup>8</sup> (J. R. R. Tolkien, 1954-1955) et le *Cycle de Terremer*<sup>9</sup> (Ursula K. Le Guin, 1964-2001) ont été traduits à cette période. En érigeant ces ouvrages comme canon, la fantasy a acquis une grande popularité au Japon. Elle s'y est établie comme un genre littéraire qui regroupe des récits sur des drames ou le quotidien dans un monde extraordinaire, souvent inspiré des mythes, des légendes et de l'Histoire, particulièrement celle de l'Europe médiévale.

En 1979, la maison de publication Hayakawashobô fonde une collection dédiée à la fantasy (FT bunko<sup>10</sup>) et publie régulièrement les traductions japonaises d'œuvres occidentales populaires : *La Magicienne de la forêt d'Eld* (*The Forgotten Beasts of Eld*, Patricia Anne McKillip), *Les Chroniques de Kronдор* (*The Riftwar Saga*, Raymond E. Feis), *La Belgariade* (*The Belgariad*, David Eddings), *Le Cycle d'Avalon* (*The Mists of Avalon*, Marion Zimmer Bradley)<sup>11</sup>.

Les écrivains japonais se sont bien sûr déjà mis à écrire des romans de fantasy. On peut citer par exemple, *Guin Saga* (1979-) de Kaoru Kurimoto (1953-2009), qui est une série d'heroic fantasy influencée par le monde de *Conan le Barbare*<sup>12</sup>. En 1985, Hiroshi Aramata (1947-), qui a beaucoup contribué à la diffusion de la fantasy au Japon avec ses traductions et critiques, publie son premier roman de fantasy *Teito Monogatari* (*Le Dit de la capitale impériale*). Il y construit une version imaginaire de Tokyo en se basant sur le feng shui, l'onmyôdô (une cosmologie ésotérique) et d'autres mouvements de pensée occultistes, et décrit les combats menés pour contrer les complots démoniaques et la tentative de destruction de la cité en ressuscitant le spectre de Taira no Masakado, un guerrier rebelle du 10<sup>e</sup> siècle. Son style qui mêle fiction et faits historiques est influencé par la tradition japonaise du *Denki*. C'est un des premiers romans de fantasy qui s'inspirent du Japon ancien, et il a eu un grand succès avec son adaptation au cinéma (1988).

Il faut noter qu'au Japon, la fantasy s'est diffusée au travers de différents médias appartenant au genre de la subculture : les mangas, les dessins animés et les jeux vidéo.

---

<sup>7</sup> La traduction japonaise de la version « Lanser Books » a été éditée par Tokyosôgensha de 1970 à 1974, la version « Gnome Press » de 1970 à 1973 par Hayakawashobô. Plusieurs traducteurs (Toshiyasu Uno, Akira Kagami, Seiji Dan) ont contribué à la traduction japonaise.

<sup>8</sup> Traduction de Teiji Seta publiée par Hyôronsha.

<sup>9</sup> Traduction de Masako Shimizu par Iwanamishoten.

<sup>10</sup> Le fondateur est Kenji Kazama. Le premier ouvrage de la collection était *The Forgotten Beasts of Eld* de Patricia A. McKillip (1948-).

<sup>11</sup> Ces ouvrages sont parus d'abord dans *SF Magazine*, édité par Hayakawashobô.

<sup>12</sup> *Le Masque du léopard* en est le premier volume.

En 1986, le premier jeu de type RPG (role playing game) de la série *Dragon Quest* (Enix) est sorti, et un an après ce fut le tour du premier *Final Fantasy* de Square, tous les deux pour la console *Famicon*. En 1988, Ryô Mizuno (1963-) publie *Les Chroniques de la guerre de Lodoss*, un roman qui se base sur un replay (reprise) d'un jeu de rôle sur table américain *Donjons et Dragons*, qu'il présentait auparavant dans un magazine d'informatique<sup>13</sup>. Adapté en dessin animé, jeux vidéo et manga, ce roman obtint un grand succès. On peut donner comme l'un des facteurs de son succès auprès des jeunes Japonais les illustrations des personnages dans le style manga sur les couvertures ainsi que pour les scènes importantes du roman<sup>14</sup>.

En effet, *Les Chroniques de la guerre de Lodoss* est considéré comme un light novel plus que comme œuvre littéraire. Le « roman léger » est un genre de romans populaires destinés à la jeunesse, comportant des illustrations et beaucoup de dialogues, mettant en valeur le caractère des personnages y compris leur apparence. Après la réussite des *Chroniques de la guerre de Lodoss*, de nombreux light novels de fantasy lui succédèrent<sup>15</sup>.

Ayant comme arrière-plan cette grande popularité du genre de la fantasy, la maison de publication Shinchôsha a fondé le Grand prix du roman de Fantasy du Japon (Nihon Fantasy Novel Taishô) en 1989. Contrairement à l'engouement pour l'heroic fantasy à l'occidentale, le premier lauréat fut Kenichi Sakemi (1963-) pour son *Roman de harem* (*Kôkyû Shôsetsu*, 1989), qui prend comme décor un pays imaginaire chinois « Sokankoku » au 17<sup>e</sup> siècle, où aucun surnaturel ni aucune magie ne sont présents<sup>16</sup>. Dans ce roman, une fille de la campagne se porte candidate à la sélection de l'impératrice et des concubines et reçoit avec ses rivales une éducation philosophique et théorique sur la pratique sexuelle. A cette intrigue centrale se mêlent l'histoire d'un complot politique et d'une révolte régionale qui entraînent la chute du Sokankoku. C'est une sorte de parodie de *Denki* qui se réfère à d'anciennes archives, car l'auteur invente même des archives de références fictionnelles avec une vraisemblance convaincante. On peut souligner que le comité a apprécié l'originalité et l'humour de cette œuvre, qui ne cèdent

---

<sup>13</sup> Grâce à sa publication, « Kadokawa sneaker bunko » est devenu extrêmement populaire.

<sup>14</sup> Le dessinateur des personnages est Yutaka Izubuchi.

<sup>15</sup> *Les Guerrières Efera & Jiliora* (Onna-kenshi Efera&Jiliora : 1989-1995) de Reiko Hikawa (1958-), *L'épée tueuse de démon* (Hayô no ken : 1989-) de Tamako Maeda (1965-), *Slayers* (1990-) de Hajime Kamisaka (1964-) en sont les exemples. En ce qui concerne les caractéristiques du light novel, voir le premier chapitre « Le phénomène du light novel » dans Senko K. Maynard, *Étude sur l'expression des light novels*, Tokyo, Meijishoin, 2012, pp. 1-28. La plupart des light novels de fantasy, y compris les *Chroniques de la guerre de Lodoss*, ont été adaptés en manga et en dessin animé.

<sup>16</sup> En se référant à un épisode lors de la sélection, on voit que le jury attendait un roman qui décrive un monde hors du réel sans qu'il soit une simple imitation de la fantasy occidentale. Sumiko Yagawa, « Esthétique de la légèreté » dans Kenichi Sakemi, *Roman de harem*, Tokyo, Shinchôsha, 2017, pp. 349-350.

pas devant les stéréotypes dominants de la fantasy d'alors.

Notons que dans les années 80, un sous-genre de fantasy à la japonaise est aussi né : s'éloignant du stéréotype d'un monde médiéval occidental, certains écrivains choisissent de décrire un monde fondé sur les mythes et les légendes japonais et chinois. *Le Dit de la capitale impériale* en est le pionnier. Nous pouvons citer également les séries comme *Le Prince Utsu* (Utsu no Miko, 1984-1988) de Keisuke Fujikawa (1934-), *La Légende du Roi Dragon* (*Sôryuden*, 1987-) de Yoshiki Tanaka (1952-), *La Trilogie Magatama*<sup>17</sup> (1988, 1991, 1996) de Noriko Ogiwara (1959-), *Onmyôji* (1988) de Baku Yumemakura (1951-), la série *Les Douze royaumes* (*Jyunikokki*, 1991-) de Fuyumi Ono (1960-), et la série *Guardien* (*Moribito*, 1996) de Nahoko Uehashi (1962-).

Nous pouvons relever deux tendances dans la fantasy japonaise : d'une part, l'importance de l'image visuelle de type manga qui a facilité la diffusion du genre, d'autre part, la naissance d'une fantasy prenant pour matière les légendes sino-japonaises. Nous allons maintenant nous intéresser au passé de la fantasy japonaise, autrement dit au Shôjo-Manga et au Denki-shôsetsu, dont certains ouvrages sortis avant les années 1970 ressemblent à la fantasy sans qu'ils soient pourtant désignés comme tel.

### 3. Le shôjo-manga et la fantasy

Commençons par le shôjo-manga, les bandes dessinées pour les jeunes filles<sup>18</sup>. L'origine du shôjo-manga ainsi que son goût pour l'imaginaire remontent au shôjo-shôsetsu, des nouvelles pour les jeunes filles, souvent accompagnés de jojôga, illustrations lyriques et romantiques publiées dans les magazines pour filles au début du 20<sup>e</sup> siècle. La plupart de ces nouvelles racontaient l'histoire sentimentale d'une fille qui surmonte un destin tragique pour trouver finalement le bonheur<sup>19</sup>. Les illustrations étaient aussi importantes que les nouvelles, et graduellement, la proportion du dessin sur une page a pris le pas sur celle du texte. On obtient alors un emonogatari (histoire dessinée), qui ressemble presque à un manga. Parallèlement à l'ajout des illustrations dans les shôjo-shôsetsu, les magazines pour filles, sous l'influence de l'éducation démocratique d'après guerre, se mettent à présenter la littérature occidentale pour les

---

<sup>17</sup> *La Trilogie Magatama* comprend *Le Magatama bleu ciel* (Sorairo Magatama, *Dragon Sword and Wind Child* en anglais), *Les Anecdotes du cygne* (Hakuchô Iden : *Mirror Sword and Shadow Prince* en anglais) et *La Nymphé céleste rose* (Usukurenai Tennyô).

<sup>18</sup> Cf. Yoshihiro Yonezawa, *L'Histoire du Shôjo-Manga de l'après-guerre*, Tokyo, Chikumashobô, 2007, pp. 24-43. Ce n'est qu'après la guerre que le manga tel qu'on le connaît aujourd'hui est apparu : une histoire avec un axe cohérent et des personnages caractéristiques.

<sup>19</sup> Il s'agissait souvent de la séparation avec la mère ou bien d'une histoire d'amitié.

enfants : *La Petite Fadette* (George Sand), *Le Petit Lord Fauntleroy* (Burnett), *Heidi* (Spyri), les contes des frères Grimm, quelques animations de Disney. En même temps, les Emonogatari s'en inspirent<sup>20</sup>. L'ambiance romantique et fabuleuse plaît aux jeunes lectrices<sup>21</sup>. En 1953, Osamu Tezuka (1928-1989) commence à publier dans le magazine *Shôjo Club*, *Princesse Saphir* (Ribon no kishi, 1953-1956), le premier shôjo-manga à l'ambiance fantasy à la Disney. C'est l'histoire de Saphir, une princesse qui, à cause de la bêtise d'un ange, est née avec deux cœurs : l'un d'un garçon et l'autre d'une fille. Publiquement, elle se comporte comme un prince et se bat à l'épée contre les méchants. En revanche, portant une perruque de cheveux longs de lin, elle devient amoureuse du prince du royaume voisin, qui par méprise croit que le prince Saphir est son ennemi<sup>22</sup>.

En 1960, Hideko Mizuno (1939-) publie *La Lyre des étoiles* (*Hoshi no tategoto*, 1960-1962). Le décor se situe dans un monde médiéval européen. La princesse Linda tombe amoureuse de Julius, un troubadour mystérieux qui porte une bague en or. Il s'avère qu'il est le prince du pays ennemi et que Linda n'est pas une femme humaine mais une divinité : la cadette des sept sœurs du Grand Dieu Pléiade qui domine le destin de l'homme. Tout comme les Valkyries dans la mythologie nordique, elle avait comme tâche de guider les guerriers mourants au pays de la mort. Attirée par la beauté de Julius, elle l'avait ressuscité avec la bague dorée, mais comme punition pour cela, elle fut renvoyée sur terre pour le tuer.

*La Lyre des étoiles* a montré à la génération suivante une ligne directrice pour la fantasy en offrant aux lectrices une expérience extraordinaire dans un monde complètement coupé de la réalité. En 1972, on voit paraître la série *Le Clan de Poe*<sup>23</sup> (1972-) de Moto Hagio (1949-), l'histoire d'Edgar, un vampire qui vit éternellement en restant toujours un jeune garçon, en 1974 *La Tombe de Pharaon* (1974-76) de Keiko Takemiya (1950-) qui raconte l'aventure d'un prince qui se bat pour reconstruire son pays détruit, et en 1975 *L'épée d'Etrurie* (1975) de Kyoko Fumizuki (1953-), une tragédie apportée par une épée légendaire. Dans les deux derniers, comme dans *Princesse Saphir* et *La Lyre des étoiles*, le décor d'un monde antique augmente l'effet tragique des

---

<sup>20</sup> On peut citer par exemple, *Les Joyeuses trois mousquetaires* (1951) de Riichi Hayami dans le magazine *Shôjo no tomo* et *L'Aventure de Quinn Mona* (1952) de Ichio Matsushita dans le magazine *Jogakusei no tomo*.

<sup>21</sup> Le goût pour la fantasy dans les Shôjo-shôsetsu n'était qu'une des tendances du média. Le courant principal était les histoires tristes qui font peur.

<sup>22</sup> Tezuka continue à dessiner les mangas de fantasy comme *La Fontaine de la grue* (*Tsuru no Izumi*, 1956, Kôdansha, *Shôjo-Club*) une histoire basée sur un conte folklorique japonais, et la fameuse série *L'Oiseau de feu* (*Hinotori*, 1954-56, *Shôjo-Club*), qui décrit une aventure épique dans l'antiquité gréco-romaine.

<sup>23</sup> L'histoire se déroule en Europe et s'écoule entre les 18<sup>e</sup> et 20<sup>e</sup> siècles.

amoureux séparés à cause de leur destin. Enfin, on peut aussi citer *Le Roi des fées* (1977-1978, Hakusensha, *Hana to Yume*) de Ryoko Yamagishi (1947-), et *Pygmalio* (1977-1990, Hakusensha, *Hana to Yume*) de Shinji Wada (1950-2011). *Le Roi des fées* présente l'aventure d'un garçon japonais qui se perd dans le pays des fées. Annoncé comme la réincarnation du roi des fées, il décide d'affronter la reine des Elfes noirs, qui a pour ambition de détruire le pays des fées<sup>24</sup>. *Pygmalio* décrit une aventure classique de fantasy : Kurt, un prince né d'une fée et d'un roi humain, part à l'aventure pour sauver sa mère transformée en pierre par Méduse. A cette période, au milieu des années 70, le shôjo-manga commence à gagner des lecteurs masculins et à être reconnu socialement comme un média culturel.

En ce qui concerne l'influence qu'a exercée le shôjo-manga sur le genre de la fantasy, nous voudrions faire trois remarques.

- 1) Avant que les romans occidentaux de fantasy soient présentés au Japon, et que les écrivains japonais commencent à créer eux-mêmes de la fantasy, le shôjo-manga a produit de nombreuses œuvres inspirées par les mythes et les contes folkloriques. Le shôjo-manga met en valeur la description de la psychologie et des sentiments des personnages. La fantasy, qui offre un décor lyrique et exotique d'un pays lointain, convient parfaitement à l'attente des jeunes lectrices qui préfèrent une histoire d'amour tragique accompagnée d'un grand obstacle.
- 2) Le shôjo-manga a préparé l'attachement au visuel dans la fantasy japonaise. Les techniques du shôjo-manga pour donner une forme concrète aux choses abstraites et invisibles, comme les sentiments ou l'ambiance, sont efficaces pour illustrer la fantasy. Comme le remarque Ran Ishidô, les dessins délicats du shôjo-manga rendent visibles en tant que dessin « non seulement les choses concrètes comme les fées et les anges, mais aussi les choses abstraites comme la force de la magie, les choses abstraites comme l'au-delà<sup>25</sup> ». Les images de l'autre monde que se plaît à décrire la fantasy étaient déjà présentes dans les shôjo-manga. En effet, ce sont les dessinatrices et scénaristes de shôjo-manga qui ont dessiné les couvertures et illustrations des traductions des œuvres occidentales de fantasy, notamment celles éditées dans la collection « Hayakawa Bunko FT »<sup>26</sup>.

---

<sup>24</sup> Dans le pays des fées, qui s'appelle Nymphidia, on rencontre diverses créatures imaginaires familières de la fantasy : Sylphide, Mélusine, Harpie, Pégase, Salamandre, etc..

<sup>25</sup> *L'Univers du shôjo-manga SF & fantasy 1970's-80's*, édité par Tosho no Ie, Tokyo, Rittôsha, 2017, p. 95.

<sup>26</sup> Ryôko Yamagishi a dessiné pour *The Riddle-Master trilogy* (1979, 1980, 1981) de Patricia Ann

- 3) Le shôjo-manga a aussi contribué au développement de la fantasy dans le domaine du light novel, une littérature de jeunesse qui dépend beaucoup du visuel des personnages<sup>27</sup>. Si le light novel a contribué à la diffusion du genre au Japon, on peut dire que le shôjo-manga avait déjà préparé visuellement le lectorat à apprécier la fantasy.

#### 4. Le denki-shôsetsu et la fantasy

Passons au denki-shôsetsu, les récits fantastiques, hérités des récits chinois de la dynastie Tang<sup>28</sup>. Le plus souvent, ces récits s'inspirent des traditions, des légendes, des mystères chinois et japonais. Ils choisissent leurs thèmes dans les faits historiques mais y mélangent des éléments fictifs. C'est à l'époque d'Edo (1603-1868) que le denki-shôsetsu devient un divertissement populaire. Les chefs-d'œuvre chinois du Denki ont été adaptés et largement lus<sup>29</sup> : on peut citer par exemple *La Chronique des huit chiens des Satomi* (*Nansô Satomi Hakkenden*, Kyokutei Bakin, 1814-1842) et l'adaptation du *Suiko-den* (*Au bord de l'eau*). Dans le premier de ces textes, Fuse-hime, princesse du clan Satomi, épouse son chien Yatsufusa à cause de la malédiction d'une sorcière. Lors de la mort de Fuse-hime, les huit boules de son chapelet se dispersent. Ainsi naissent les huit guerriers, qui se réunissent plus tard pour se battre ensemble. La vogue du denki retombe une fois lors de l'époque d'occidentalisation du Japon à la fin du 19<sup>e</sup> siècle, mais redevient populaire ensuite. Masao Higashi, spécialiste des contes fantastiques, présente trois types de Denki, qui se répartissent selon un ordre chronologique.

---

Mckillip, Moto Hagio pour *Land of Unreason* (1980) de L. Sprague de Camp (1907-2000) & Fletcher Pratt (1897-1956) , *The Charwoman's Shadow* (1981) de Lord Dunsany, *Night's Master* (1982) de Tanith Lee (1947-2015), Rika Nakayama (1954-) pour la série *Book of the Isle* de Nancy Springer (1948-).

<sup>27</sup> Les écrivaines comme Saeko Himuro commence à écrire des shôjo-shôsetsu du style shôjo-manga. Eiji Ôtsuka, *Comment créer les romans des personnages* (livre en japonais, *Character shôsetsu no tsukurikata*, Tokyo, Kôdansha, 2003, pp.123-124.)

<sup>28</sup> Le denki-shôsetsu est un genre littéraire développé à l'époque de la dynastie Tang en Chine. Il prend son origine dans le shikai-shôsetsu de la période des six dynasties. Tandis que le shikai-shôsetsu désigne des contes courts et simples en forme de oui-dire sur des faits étranges et mystérieux, le denki-shôsetsu est plus élaboré au niveau du style et du déroulement de l'histoire, et les auteurs y mêlent leur ingéniosité. Le Japon, étant influencé par la pensée de Shenxian (shinsen-shisô) et le bouddhisme chinois, des récits similaires au shikai-shôsetsu y ont été produits, comme le *Nihon ryôiki* (*Anecdotes des choses miraculeuses et étranges du Japon*), ainsi que des histoires à la façon du denki-shôsetsu, comme le *Taketori Monogatari* (*Le Conte du coupeur de bambou*) et le *Konjaku Monogatari shû* (*Recueil des anecdotes du passé*).

<sup>29</sup> Les quatre grands romans classiques de la dynastie Ming, *Suikoden* (*Au bord de l'eau*), *Sangokushi-engi* (Histoire des Trois Royaumes), *Saiyûki* (La Pérégrination vers l'Ouest) et *Kinpeibai* (Jin Ping Mei) ont été adaptés au Japon et lus largement sous forme de kusazôshi, des livrets illustrés.

Le premier est le « denki historique » (denki-jidai-shôsetsu) qui choisit comme décor l'époque dynastique (du 8<sup>e</sup> au 12<sup>e</sup> siècle), la période agitée des provinces en guerre, Sengoku (15<sup>e</sup> et 16<sup>e</sup> siècles), ou l'ère d'Edo et décrit les combats surnaturels des ninjas, guerriers, sorciers, belles femmes diaboliques, fantômes, etc. Le denki *Royaume du Dieu : le château Kôtetsu* (*Shinshu-Kôketsu-jô*, 1925-26) de Shiro Kunieda (1887-1943) en est l'exemple représentatif<sup>30</sup>. Ce roman prend comme matière une anecdote sanglante d'un recueil de contes médiévaux du Japon (*Ujishui-Monogatari*)<sup>31</sup>. Il s'agit d'un château dans lequel un seigneur terrifiant utilise le sang des prisonniers pour colorer sa veste en rouge. C'est une sorte de roman gothique comme *Dracula*. Dans le premier tome de la série de *Guin Saga*, on trouve un personnage qui ressemble à ce seigneur. Kurimoto est aussi l'auteure de nombreux romans historiques et reconnaît avoir été influencée par Kunieda.

Le deuxième est le « denki d'aventure » (denki-roman), dans les années 70. Ce nom a été inventé exprès pour qualifier le style innovant du roman *Le Sang de la pierre* (Ishi no ketsumyaku, 1971) de Ryô Hanmura (1933-2002)<sup>32</sup>. Sa nouveauté réside dans le fait qu'il a choisi l'époque contemporaine comme décor de l'histoire. Un architecte qui cherche sa femme perdue découvre le secret d'une lignée datant de l'Islam antique. Les mystères du monde comme le mégalithe, le loup-garou, le vampire y apparaissent mêlés. Hanmura a établi le motif d'une intrigue particulière : l'existence d'un clan qui survivrait secrètement depuis l'antiquité et qui agirait dans l'ombre dans la société japonaise d'aujourd'hui.

Le troisième est le « denki de violence » (denki violence) qui apparaît au milieu des années 80, lors de la vogue de la fantasy. Par rapport au « denki d'aventure » qui met l'accent sur le suspense, le « denki de violence » regroupe des œuvres de type heroïc fantasy : un homme muni d'une force surhumaine se bat violemment contre des monstres. Compte tenu de la période de la publication, on peut les considérer aussi comme de la fantasy, mais la plupart prennent pour décor le Japon d'aujourd'hui, et ils décrivent souvent des combats dans des quartiers fréquentés contemporains. On peut citer comme

---

<sup>30</sup> L'histoire commence ainsi : Shôsaburô Tsuchiya, un vassal de Shingen Takeda, se procure un tissu rouge mystérieux. Il y trouve marqué le nom de son père mort. En découvrant qu'il s'agit d'un Kôketsufu teint avec du sang humain, Shôsaburô, se dirige vers le château Kôketsu au bas du Mont Fuji. Le châtelain dégage une odeur fétide. Il porte un gilet tissé de Kôketsufu sur son corps pourri. C'est l'incarnation de l'horreur : celui qui l'a touché ou bien qui a vu son visage sous le masque doit mourir. Il prend le sang des gens vivants dans son château. Près de la base du Mont Fuji se cache une secte mystérieuse qui s'appelle Fuji-kyôdan.

<sup>31</sup> Un bonze japonais vient en Chine pour apprendre le vrai bouddhisme et par hasard il met les pieds dans le château Kôketsu.

<sup>32</sup> Yû Mori, alors rédacteur en chef de *SF Magazine*, leur a donné le nom de « denki-roman » pour en accentuer la nouveauté.

exemple la série *Le Blues de la cité démoniaque* (*Makai-toshi Blues*, 1986-) de Hideyuki Kikuchi (1949-), qui décrit le quartier de Shinjuku complètement transformé après un tremblement de terre mystérieux.

Nous pouvons dire que la contribution du denki est considérable dans l'histoire de la fiction japonaise traitant du surnaturel. Nous relèverons notamment les trois points suivants:

- 1) Avec le denki, il existait déjà au Japon une littérature populaire ayant comme thème les aventures héroïques et fantastiques, ce qui a créé un environnement favorable pour la réception de la fantasy.
- 2) Le denki étant un genre de fiction qui se base sur les légendes ou l'histoire du Japon, il est naturel que les écrivains japonais se soient mis assez vite à produire de la fantasy à la japonaise qui prend comme décor un monde japonais ou chinois.
- 3) Les éléments d'horreur et de suspense dans le denki réapparaissent dans la fantasy japonaise. Lorsque comme souvent il s'agit de résoudre un mystère surnaturel, la conclusion n'est pas une explication rationnelle à la manière des romans policiers. Ce que l'on découvre graduellement est au contraire les autres aspects d'un phénomène surnaturel ou bien son origine.

## 5. Conclusion

Nous avons vu qu'au Japon, avant même l'arrivée de la fantasy occidentale, le shôjo-manga et le denki-shôsetsu divertissaient les Japonais en leur fournissant l'expérience imaginaire d'un monde surnaturel. Ces deux facteurs ne doivent pas être négligés lorsqu'on s'intéresse à la réception de la fantasy au Japon.

En réalité, certaines œuvres japonaises de fantasy après les années 1970 se rangent dans le prolongement de la tendance à la fantasy du shôjo-manga, et d'autres ont subi l'influence du denki-shôsetsu. Néanmoins, il est aussi vrai que ces œuvres n'auraient pas vu le jour sans l'introduction de la fantasy occidentale. Les light novels comme *Les Chroniques de la guerre de Lodoss*, et les jeux vidéo japonais ne peuvent pas être conçus sans la vision du monde et les archétypes des personnages montrés par Tolkien. Quant aux ouvrages japonais de fantasy à la japonaise et chinoise, les écrivains étaient d'abord lecteurs passionnés des œuvres canon de la fantasy occidentale, et c'est à partir de la sympathie ou bien au contraire d'un sentiment de désaccord éprouvés au cours de leur

lecture qu'ils ont cherché ce que pouvait être la fantasy au Japon.

*Le Magatama bleu* (Sorairo Magatama, 1988), le premier roman de *La Trilogie Magatama* de Noriko Ogiwara raconte une histoire qui se déroule dans le monde mythologique japonais tel qu'il est décrit sobrement dans le *Kojiki* (*Chronique des faits anciens*, 712) et le *Nihon-shoki* (*Annales du Japon*, 720). Les Dieux règnent sur terre : le clan de la lumière qui vénère le Grand Dieu au ciel, et le clan des ténèbres qui vénère la Grande Déesse du pays des morts s'opposent. Cette opposition reflète celle entre la cour centrale qui envahit et les autochtones des régions qui se font agresser. Il est intéressant de noter que le roman se détache de l'idéologie des deux documents de références, et décrit la réconciliation de la lumière et des ténèbres en mettant en valeur le côté des ténèbres, ce qui est le contraire de ce qui se passe dans la fantasy occidentale où la lumière expulse les ténèbres, le mal. Cela semble refléter la mentalité du Japon où la croyance ou la tradition populaire vit toujours dans le quotidien, et en même temps évoque une forte nostalgie en faisant remonter sa source jusqu'à l'époque des dieux.

Cette sensation est aussi présente dans *Le Gardien de l'esprit* (*Seirei no Moribito*, 1996) de Nahoko Uehashi qui a créé un monde fictif évoquant la Chine, la Mongolie, le Kazakhstan, etc. Il s'agit dans ce roman de déchiffrer la sagesse des autochtones effacée et déformée par la légende de la fondation de l'Empire. Nous pouvons lire un attachement profond envers les choses exclues, délaissées par l'Histoire du pouvoir dominant.

Pour terminer, nous voudrions revenir sur la définition de la fantasy qui fait que c'est un genre de récit quasi réaliste qui crée un monde imaginaire où le merveilleux existe naturellement. Ce genre de la fantasy a pu s'épanouir au Japon parce qu'il y avait une attente pour un genre qui permet de jouir pleinement d'un monde dans lequel le miracle, la magie, la croyance prennent de la force. Si la fantasy occidentale s'inspire des mythologies nordiques, celtes, ou gréco-romaines, et pour cette raison suscite la nostalgie chez les lecteurs occidentaux, c'est probablement parce que leur environnement présent garde encore les traces de ce passé. Même si la fantasy vise à créer un monde tout autre que la réalité, il nous semble qu'il y a chez les écrivains la volonté nostalgique de ressusciter la forme primitive des choses perdues. Si c'est le cas, il est normal que certains écrivains japonais aient cherché le monde du merveilleux dans les mythes et contes japonais et chinois qui leur sont plus familiers. Or, si les lecteurs japonais d'aujourd'hui ressentent de l'attachement et de la nostalgie pour le monde médiéval ou antique occidental, c'est sans doute parce que nous nous sommes familiarisés depuis l'enfance avec les contes de fées occidentaux. Ou bien, c'est parce qu'il nous reste quelque part le souvenir d'antan où l'on voyageait dans un monde inconnu en croyant à des choses plus grandes que nous.