

Valérie Précigout

DRAGON BALL

Le livre hommage

Préface de Sébastien-Abdelhamid Godelu



FORCE
Third éditions

VALÉRIE PRÉCIGOUT

DRAGON BALL

Le livre hommage



THIRD
éditions

PRÉFACE

Il y a des choses qui bouleversent une vie. Que ce soient des événements, des rencontres ou une œuvre. *Dragon Ball*, c'est tout ça à la fois : il y a un avant et un après. Un événement : le jour où je découvre l'*anime* (avant le manga) dans ma télé trente-six centimètres en n'imaginant pas un seul instant que plus de vingt-cinq ans après j'en parlerai encore. Une rencontre : celle de Goku et ses amis, celle d'un univers, d'un humour, du manga et de la janimation. Une œuvre : car *Dragon Ball*. n'est rien d'autre qu'une œuvre qui mérite un statut à part.

Évidemment, l'affect parle aussi, le fait d'avoir découvert et été initié à un genre, une culture qui était jusque-là totalement étrangère. Mais pas seulement, et c'est justement en ça que cet ouvrage dédié à *Dragon Ball*. est utile et passionnant. Au-delà de la nostalgie qui nous fait aimer sans aucune limite l'œuvre de Toriyama, il y a le génie, le talent sans bornes, la Shueisha et toute une histoire. Et quelle histoire ! Car le succès de *Dragon Ball*, même s'il n'est pas totalement inattendu, a dépassé toutes les espérances, à commencer par celles d'Akira Toriyama.

Dédier un livre à une œuvre telle que *Dragon Ball*. est toujours risqué, dur numéro d'équilibriste entre « fan » et journaliste. Et pourtant, ici nous retrouvons plus qu'un « *fan service* » facile, plus que l'avis d'une passionnée mais un véritable ouvrage couvrant le large spectre de l'univers *Dragon Ball*.

Néophyte (si, si, ça existe !) ou connaisseur averti, vous trouverez ici votre bonheur. Analyse, informations, anecdotes, tout est réuni pour compléter, et je vais même plus loin, augmenter encore un peu plus notre passion pour *Dragon Ball*. Et pourtant, comme dans toute *success story*, tout n'est pas rose ; les mésaventures de Toriyama et son éditeur sont un aspect non négligé et non négligeable dans l'évolution de la saga.

Saga est le terme approprié, et toute saga mérite un traitement à sa hauteur.

J'espère que, comme moi, au fil des lignes de ce livre, vous vous remémorerez les cases du manga, les épisodes de *l'anime*, les personnages oubliés... Et que vous prendrez le même plaisir que j'ai pris à le découvrir. J'ai aussi peu de doutes là-dessus que sur le sort de Yamcha à l'issue d'un combat.

Sébastien-Abdelhamid Godelu
Journaliste, animateur et comédien, et fan inconditionnel de *Dragon Ball*.
Ascendant Saiyan.

DRAGON BALL

Le livre hommage

Avant-propos

Parce qu'il fut celui qui ouvrit la France, l'Europe et le reste du monde à une culture dont ces pays ignoraient tout, et ce de la manière la plus symbolique qui soit, sans compromis ni vaine tentative de s'adapter au marché étranger, *Dragon Ball*. mérite plus que nul autre son statut de phénomène hors-norme dans toute la sphère manga. Entrée dans l'Hexagone il y a plus de trente ans, par le biais notamment de son adaptation télévisée, l'œuvre de Toriyama dut surmonter les condamnations de ceux qui voyaient en elle l'incarnation du mal venue pervertir leurs enfants pour acquérir, en un rien de temps, une popularité sans précédent. Aujourd'hui, ces enfants-là ont suffisamment grandi pour pouvoir défendre eux-mêmes les valeurs de *Dragon Ball*. et tenter d'expliquer pourquoi ils éprouvaient alors une telle fascination pour cette chose qui ne ressemblait à aucune autre et que personne ne voulait réellement chercher à comprendre.

L'ouvrage que vous avez entre les mains n'a pas valeur d'encyclopédie et ne prétend pas non plus alimenter les théories les plus farfelues autour de la franchise. Son rôle est simplement de retracer, de manière documentée, la genèse du phénomène *Dragon Ball*. en analysant et en décortiquant les points clefs de l'univers de la série, à la lumière de ses différentes sources d'influences. Tout le processus de réflexion qui englobe le développement de ces pages s'appuie donc exclusivement sur les sources officielles et ne se risque nullement à des interprétations subjectives.

Avec ce livre, nous souhaitons, nous aussi, rendre hommage au mythe *Dragon Ball*. qui est parvenu, même durant toute la période ayant suivi l'arrêt de la série, à ne jamais s'éteindre, allant jusqu'à amorcer une renaissance fulgurante trente ans après ses débuts. Dans quelles circonstances ce manga est-il né ? Pourquoi la série animée a-t-elle eu un impact aussi colossal à travers le monde ? Comment le phénomène a-t-il réussi à perdurer de manière tangible pendant plus de vingt ans alors que son créateur y a mis un point final en 1995 ? Autant de questions auxquelles nous allons tenter de répondre en partant à la redécouverte de l'œuvre intemporelle imaginée par Maître Toriyama.

Avertissement : concernant l'orthographe des noms, cet ouvrage prend comme référence la traduction française de la Perfect Édition du manga Dragon Ball paru aux éditions Glénat.

Biographie de l'auteur

Valérie Précigout, plus connue sous son pseudonyme de Romendil, a travaillé pendant quinze ans comme journaliste pour *Jeuxvideo.com*, le site spécialisé le plus important d'Europe. Férue de jeux de rôle japonais, elle a su s'imposer dans la critique sur Internet alors que cette dernière n'était encore que balbutiante face à la presse papier. Passionnée par la culture manga et les loisirs japonais, elle partage désormais ses impressions sur l'actualité du jeu vidéo par le biais du site *Extralife.fr* et rédige des articles dans la collection d'ouvrages Level Up, également chez Third Éditions.

Table des Matières

Chapitre premier – Création

Akira Toriyama, une vie dédiée au manga

La naissance de Dragon Ball

De Dragon Ball à Dragon Ball Z

L'explosion du succès et l'exportation de la série

La fin du manga

DB GT : La suite sans Toriyama

L'engouement tardif aux US

Le retour en force aujourd'hui

Dragon Ball Super : une renaissance ?

Chapitre deux – Univers

Les différents arcs narratifs

Période Dragon Ball

Période Dragon Ball Z

Période Dragon Ball GT

Période Dragon Ball Super

Distorsions temporelles et chronologies alternatives

Le World de Toriyama

Aux confins des univers

Les sept Dragon Balls

Les maîtres et leurs enseignements

L'évolution des combats

Chapitre trois – Décryptage

Les inspirations culturelles

Les archétypes des personnages

L'idée de transmission dans Dragon Ball

Une œuvre transmédia

Bienfaits et revers de l'animation

Chapitre quatre – Héritage

L'intégration de Dragon Ball dans la culture pop

L'impact de Dragon Ball sur le genre shônen

Conclusion

DRAGON BALL

Le livre hommage

Chapitre premier



Création

La genèse d'une œuvre se révèle bien souvent riche d'enseignements sur la nature même de celle-ci. À ce titre, le parcours de *Dragon Ball*, simple manga devenu véritable phénomène de société à travers le monde, mérite d'être décortiqué si l'on veut comprendre toutes les clefs de son succès. Par exemple, nous verrons dans ce chapitre le fond de ce que souhaitait exprimer son auteur et de quelle manière la trame de départ a évolué pour prendre une direction bien éloignée de celle de ses débuts. Il sera également question de l'impact que provoqua son exportation à travers le monde et de l'accueil que lui réserva le public étranger à une époque où le terme « *manga* » était encore inconnu du plus grand nombre. Cryogénisé durant de longues années pour renaître avec encore plus de vigueur aujourd'hui, le phénomène *Dragon Ball* n'est pas près de cesser de faire parler de lui, et nous allons tenter de comprendre pourquoi en relatant chacune des grandes étapes de son développement.

Akira Toriyama, une vie dédiée au manga

Difficile de prétendre cerner une œuvre, quelle qu'elle soit, sans tenter de connaître d'abord son auteur. Voilà pourquoi il nous paraît inévitable de nous intéresser en premier lieu au personnage d'Akira Toriyama. Le *mangaka*, considéré comme le véritable ambassadeur du manga en Occident, de manière sans doute encore plus manifeste que n'a pu l'être Osamu Tezuka (*Astro Boy*, *Le Roi Léo*) dont l'œuvre s'adresse finalement à un public assez confidentiel, représente en effet bien plus que le papa de *Dragon Ball*. D'un naturel discret, l'homme tient aujourd'hui à préserver sa vie privée et ne donne quasiment plus d'interviews, ce qui rend le peu de chose que l'on sait de lui encore plus précieux.

Jeunesse et refus d'une vie ordinaire

La Terre, 5 avril 1955. Bien avant que les Saiyans et autres peuples de l'espace n'aient l'idée de venir fouler le sol de notre monde, le petit Akira Toriyama voit le jour sur une île du Pacifique. Dépourvu de queue de singe ou de tout autre signe distinctif inhabituel, il grandit plus exactement à

Kiyosu près de Nagoya, dans la préfecture d'Aichi au Japon. Un environnement plutôt rural, bien éloigné de l'effervescence citadine, et donc fatalement propice à une jeunesse insouciante dont on retrouvera l'influence, bien des années plus tard, dans les premières œuvres du futur *mangaka* de renom.

D'un naturel timide et réservé, amoureux du dessin et passionné par les mangas, le jeune Akira Toriyama affiche une admiration manifeste pour *Les 101 Dalmatiens* et autres films d'animation Disney, mais aussi pour les créations d'Osamu Tezuka, l'auteur d'*Astro Boy* considéré aujourd'hui comme le « père » moderne du manga. Il s'intéresse ensuite de près au cinéma avec une prédilection pour le western et la science-fiction.

Nous sommes, rappelons-le, dans une société qui vient d'être profondément transformée par des années d'occupation américaine. Et, sur le plan culturel, la musique, le cinéma et la bande dessinée affichent de nouvelles influences qui ne manquent pas d'attrait pour la jeunesse japonaise. Akira Toriyama se nourrit ainsi avec délectation de toute cette culture populaire américaine qui enflamme son imagination déjà débordante, générant autant de futurs clins d'œil qui pimenteront l'ensemble de ses œuvres à venir. Pas étonnant d'y trouver pêle-mêle des références avouées à *Godzilla*, *Ultraman*, *Star Wars*, *Terminator*, *Alien*, *King Kong*, *Superman*, *Dracula*, *Tarzan* et même *L'Inspecteur Harry* !

Après des études dans un lycée technique spécialisé dans le design, le jeune homme décide d'entrer sans plus attendre dans la vie active, allant ainsi à l'encontre de la volonté de ses parents qui souhaitent le voir poursuivre ses études à l'université. Âgé de seulement dix-neuf ans, Akira Toriyama est ainsi embauché par une petite société spécialisée dans le dessin publicitaire pour laquelle il réalise alors des logos, avant d'être gagné par la routine et de démissionner deux ans et demi plus tard. La vie de simple *salaryman* ne semble vraiment pas faite pour lui.

Mise à l'épreuve de la motivation du futur mangaka

Séduit par l'idée de participer au concours Monthly Young Jump Award organisé par le célèbre éditeur Shueisha, il élabore ses premières histoires courtes humoristiques en 1977 et 1978, mais celles-ci ne remportent aucun prix. Les gags d'*Awawa Island* ne retiennent visiblement pas l'attention du

magazine et la dimension parodique de *Mysterious Rain Jack* (*Nazo no Rain Jack*) qui s'inspire allègrement de *Star Wars* ne lui permet pas de remporter la finale. Cette expérience se solde néanmoins par une très bonne surprise pour Akira Toriyama, qui reçoit les encouragements de Kazuhiko Torishima, un éditeur du *Weekly Shônen Jump*, qui lui redonne alors l'espoir d'être publié s'il réussit à se surpasser.

Il faut en effet se resituer dans le contexte des magazines de prépublication japonais qui, en plus d'être une réelle institution, constituent un tremplin majeur pour les futurs auteurs de mangas. Véritable pépinière de talents, ces concours ont régulièrement fait sortir de l'ombre des *mangakas* devenus aujourd'hui extrêmement célèbres. Obtenir une récompense de la part du *Weekly Shônen Jump* est donc tout un symbole, et Akira Toriyama l'a bien compris.

Ainsi, le jeune homme persévère et voit finalement ses efforts récompensés par la parution de son premier manga de quinze pages baptisé *Wonder Island*, auquel il ajoutera un second chapitre l'année suivante, en 1979. Le manga se démarque par son absurdité assumée et son style en SD (*Super Deformed*, soit petits corps et têtes disproportionnées) qui transcende les multiples clins d'œil à la culture populaire de l'époque.

Mais l'artiste a bien du mal à voir le bout du tunnel et, après s'être vu refuser des centaines et des centaines de planches, il publie enfin deux nouvelles histoires courtes : *Today's Highlight Island* (*L'île d'Haïrai aujourd'hui*) qui raconte les mésaventures d'un enfant en proie à une rage de dents, et *Tomato, Girl Detective* (*Girl Keiji Tomato* ou *L'Inspecteur Tomato* en version française) dans lequel on assiste aux interventions musclées et rocambolesques d'une jeune policière un peu dingue. Ce *one-shot* met pour la première fois en scène un personnage féminin sur les conseils de son éditeur, qui avait été séduit par le design des héroïnes de Toriyama. Le manga obtient par ailleurs de très bons retours de la part des lecteurs du *Jump*, probablement parce que l'auteur commence à porter davantage d'attention à la structure de ses histoires.

Et cet élément est loin d'être sans importance car ce sont justement les votes des lecteurs qui influent sur la nature des séries que le *Jump* va décider de poursuivre ou de remplacer par d'autres. Édité par Shueisha, le *Weekly Shônen Jump* s'adresse à un public masculin qui met un point d'honneur à élire chaque semaine les mangas qu'il a préférés. Un système impitoyable pour les auteurs qui se trouvent ainsi en concurrence permanente, mais qui a

le mérite de maintenir un lien direct entre les attentes du public et l'orientation que choisissent les *mangakas* pour leurs séries tout au long de leur développement.

Au Japon, le fonctionnement d'un magazine de prépublication de mangas obéit à des règles strictes qui permettent difficilement à un auteur de faire évoluer sa série selon son bon vouloir. Plus celle-ci fonctionne bien auprès du public, plus elle est amenée à durer, mais plus l'auteur doit se plier aux exigences de son lectorat, quand bien même cela l'obligerait à dénaturer la vision qu'il avait de son œuvre au départ. Dans le cas du *Weekly Shônen Jump* qui s'adresse à un jeune lectorat masculin, la priorité est donnée aux mangas axés sur l'action, caractéristique du genre *shônen* (manga pour garçons), là où un *shôjo* (manga pour filles) s'intéressera plutôt aux romances d'écolières et un *seinen* (manga pour adultes) à des histoires au contenu plus mature. Véritables pavés imprimés sur du papier recyclé, ces recueils de prépublication regroupent une bonne vingtaine de chapitres issus de séries différentes mais s'adressant à la même tranche de lecteurs. Ils prennent en quelque sorte la température de l'audience d'une série au gré des chapitres, avant que celle-ci ne soit éventuellement publiée en volumes reliés. L'auteur doit donc régulièrement adapter l'évolution de son manga en fonction des retours du public, mais aussi des conseils de son responsable éditorial qui joue un rôle déterminant tout au long de la création du manga. Les votes s'effectuent par l'intermédiaire de coupons-réponses que les lecteurs renvoient au magazine en indiquant leurs séries préférées, encouragés par de nombreux lots et la perspective de voir leur manga favori survivre le plus longtemps possible à ce système de concurrence perpétuelle entre les auteurs. Victimes de leurs succès, les *mangakas* les plus populaires sont souvent contraints de poursuivre leurs séries malgré eux, suite aux pressions de leur éditeur, mais la question est encore loin de tourmenter l'esprit du jeune Toriyama, qui cherche alors désespérément un moyen de percer.

Dr Slump : la reconnaissance

En janvier 1980, la publication de *Dr Slump to Arale-chan* constitue véritablement l'élément déclencheur de la carrière d'Akira Toriyama en tant qu'auteur à succès. Avec un rythme de parution hebdomadaire, à raison de quinze pages à livrer chaque semaine avec l'aide d'un assistant, *Dr Slump*

révèle le côté travailleur et ultra-perfectionniste d'Akira Toriyama, qui ne ménage pas ses efforts pour tenir la cadence. Non seulement l'inspiration ne lui fait pas défaut, mais il va même jusqu'à s'intégrer directement dans son manga sous la forme de Tori-bot, un petit robot reconnaissable à son masque à gaz, pour venir chambouler encore plus ses histoires. Et il n'hésite pas non plus à y mettre en scène une version diabolique de son éditeur Torishima, qui devient l'exécrable D^r Mashirito. Le manga *D^r Slump* est rapidement édité au format *tankobon* (volume relié regroupant une quinzaine de chapitres) et remporte même le Shôgakukan Manga Award de 1982 dans la catégorie *shônen*, ce qui permet à l'auteur d'hériter au passage d'un fan-club officiel.

Pendant quatre ans, les lecteurs du *Weekly Shônen Jump* auront le bonheur de suivre chaque semaine les tribulations mouvementées de la petite Aralé, un androïde aux allures de petite fille créé par le Docteur Senbei Norimaki, un inventeur fou. Au fil des dix-huit volumes que compte le manga *D^r Slump*, Akira Toriyama parvient à captiver l'attention du jeune public avec des personnages hauts en couleur et des gags ininterrompus misant sur un humour scato bien crétin et un style à la fois rond et caricatural. Au village Pingouin, le quotidien n'a jamais ni queue ni tête, à l'image de son héroïne Aralé, aussi simplette que prompte à amuser la galerie en multipliant les catastrophes à cause de sa force surhumaine.

Truffée de personnalités improbables, de références multiples aux grandes séries de l'époque et de clins d'œil à ses autres mangas, cette première grande œuvre d'Akira Toriyama a marqué toute une génération, aussi bien dans sa version papier qu'à travers son adaptation animée. Produite par Toei Animation, la série ne compte pas moins de 243 épisodes qui seront diffusés de 1981 à 1986 sur Fuji TV. Une dizaine de films seront réalisés en parallèle jusqu'en 1999. Le succès de *D^r Slump* est tel que, treize ans après la fin de la publication du manga, entre 1997 et 1999, une nouvelle adaptation TV de 74 épisodes est produite chez Toei Animation.

Et, toujours enclin à s'inspirer de ses passions et de sa vie personnelle pour raconter des histoires, Akira Toriyama va jusqu'à mettre en parallèle son propre mariage avec celui du Docteur Senbei Norimaki dans *D^r Slump* ! Il épouse ainsi en 1982 l'auteure de *shôjo* manga Nachi Mikami (également connue sous le pseudonyme Yoshimi) avec laquelle il aura deux enfants.

Ses autres succès

Durant cette période faste, Akira Toriyama trouve tout de même le temps de se faire remarquer à travers d'autres mangas plus modestes, comme *Pola & Roïd* qui lui permet de remporter le concours du meilleur *mangaka* du *Shônen Jump* en 1981, avec un voyage en Suisse en guise de récompense. Réalisée dans l'urgence, cette histoire est celle d'un chauffeur de taxi galactique confronté à bon nombre de personnages déjà apparus dans les précédents mangas de Toriyama.

Puis, il enchaîne avec d'autres histoires courtes alliant humour, action et aventure : *Escape (L'Évasion)*, *Pink (Pink, Les pirates de la pluie)*, *Mad Matic (1982)*, *Chobit* (à ne pas confondre avec le manga *Chobits* de CLAMP, paru en 2001) et *Dragon Boy (1983)*, sa première histoire de kung-fu ! *Dragon Boy* comporte d'ailleurs déjà les prémices de ce qui conduira Akira Toriyama à imaginer l'univers de *Dragon Ball*, car bien que le manga ne dépasse pas la trentaine de pages, les éléments précurseurs aux débuts de *Dragon Ball* y sont nombreux. Pas tout à fait humain, le héros vit dans les montagnes chinoises avec un vieil ermite qui lui enseigne les arts martiaux, et son premier contact avec la gent féminine ne sera guère facilité par le caractère égoïste et capricieux de la jeune fille. La présence du Kinto-un (le nuage magique) et d'une boule permettant d'invoquer un dragon aux pouvoirs surnaturels comptent parmi les similitudes les plus flagrantes de *Dragon Boy* avec le futur univers de *Dragon Ball*.

Un succès confirmé peu de temps après avec la publication de *The Adventure of Tongpoo (Tonpoo Daibôken* ou *Les aventures de Tongpoo* en version française), un autre manga d'action qui se démarque par son orientation un peu plus SF, dans lequel apparaît déjà l'ébauche des fameuses capsules de *Dragon Ball*.

En 1983, soucieux de préserver son indépendance, Akira Toriyama fonde son propre studio : Bird Studio, le *bird* faisant référence au *tori* de Toriyama, qui signifie « oiseau » en japonais. Et c'est dans cet environnement qu'il attaquera la création de *Dragon Ball*, épaulé par son assistant, Takashi Matsuyama, et son éditeur des débuts, Kazuhiko Torishima.

Outre le phénomène *Dragon Ball*, Akira Toriyama est aujourd'hui l'auteur d'une quarantaine de mangas, le maître n'ayant jamais cessé d'imaginer d'autres histoires courtes, pendant et après la réalisation de son œuvre culte. Les plus marquants restent probablement *Go ! Go ! Ackman (1993)*, *Cowa !*

(1997), *Kajika* (1998), *Sand Land* (2000), la série des *Neko Majin* (1999-2005) qui parodie directement *Dragon Ball* ou encore, plus récemment, le très rafraîchissant *Jaco the Galactic Patrolman* (2013).

Également passionné depuis toujours par le modélisme, l'homme a été jusqu'à faire quelques incursions remarquées dans le milieu en participant à la conception de modèles réduits militaires ayant rencontré un réel succès auprès des amateurs. Akira Toriyama s'est par ailleurs impliqué dans la réalisation d'*anime*, tel *Kosuke & Rikimaru : The Dragon of Kompei Island* qu'il met en scène en 1988, et compte aussi parmi les *character designers* les plus appréciés dans le domaine du jeu vidéo. On lui doit en effet les personnages de l'ensemble de la saga de RPG *Dragon Quest*, mais aussi les héros de *Chrono Trigger*, *Tobal* ou encore *Blue Dragon*. Son style unique en son genre est apprécié de toutes les générations.

Son retour en tant que scénariste de la nouvelle série *Dragon Ball Super* à l'été 2015, dix-neuf ans après l'arrêt de la diffusion de *Dragon Ball Z* au Japon, n'a bien sûr pas manqué de susciter les réactions les plus disproportionnées de la part des fans.

La naissance de Dragon Ball

De Dr Slump à Dragon Ball : le public suivra-t-il ?

Bien qu'il ne s'agisse que d'histoires courtes, la publication successive de *Dragon Boy* et de *The Adventure of Tongpoo* semble avoir ouvert de nouvelles portes dans l'imaginaire sans limite de Toriyama. Il faut dire que les facéties absurdes des personnages de *Dr Slump* ne lui ont pas encore permis de s'exprimer dans un autre domaine qui lui tient à cœur et qu'il souhaite désormais explorer plus avant : le thème des arts martiaux.

Passionné par les films de kung-fu venus de Hong Kong et profondément marqué par la sortie du film *Drunken Master (Le Maître chinois)* ainsi que par la formidable performance de son acteur principal, Jackie Chan, Akira Toriyama veut aller plus loin que ce qu'il a déjà commencé à expérimenter en matière d'action déjantée dans ses deux dernières histoires courtes. Il reprend donc comme point de départ l'idée du jeune disciple formé par un vieux

maître en arts martiaux dans les montagnes chinoises, déjà effleurée dans *Dragon Boy*, ainsi que la notion de capsules issues de *The Adventure of Tongpoo*, et y intègre tous les éléments symboliques du *Saiyûki* (le nom japonais de *La Pérégrination vers l'Ouest*), l'un des plus grands romans classiques chinois, extrêmement populaire au Japon - mais l'analyse de son influence sur l'œuvre maîtresse de Toriyama fera l'objet d'un autre chapitre¹.

Nous sommes donc à la toute fin de l'année 1984 et les lecteurs du *Weekly Shônen Jump* découvrent pour la première fois Son Goku, ce petit bonhomme appelé à succéder à la joyeuse Aralé, l'héroïne de *D^r Slump*. Dans un premier temps, le public se montre plutôt mitigé devant les choix de l'auteur, qui verse moins volontiers dans l'absurde à tout prix. Les premiers chapitres de *Dragon Ball* traduisent à l'inverse une volonté de proposer une œuvre plus cohérente sur le plan narratif. Si ni les origines réelles, ni le devenir de Son Goku ne semblent déjà établis dans la tête du créateur de la série, c'est pourtant un voyage jalonné par des objectifs bien définis qui s'annonce assez clairement. Dès le départ, Toriyama imagine la quête des Dragon Balls, ces sept boules étoilées qu'il faut réunir pour demander au dragon Shenron d'exaucer n'importe quel souhait. Un trésor qui susciterait la convoitise de n'importe qui, mais pas celle de Son Goku, que l'auteur s'amuse à dépeindre comme la naïveté et l'innocence incarnées.

Ces traits de caractère simples et touchants séduisent assez rapidement le public, qui plébiscite très tôt la série. Les lecteurs se montrent de plus en plus curieux de voir comment ce petit bonhomme pas comme les autres va s'en sortir dans un monde dont il ne connaît rien et qui ne semble pas vraiment fait pour lui.

Un manga en quête d'identité

Élevé à l'écart de la civilisation par un grand-père adoptif désormais disparu, Son Goku ne sait pas lui-même qu'il vient d'un autre monde, arborant fièrement une queue de singe dont il ne se pose à aucun moment la question de la provenance. Ce qui l'intrigue, du haut de ses douze ans, c'est la raison de la présence de cette mystérieuse Bulma, lui qui n'a encore jamais vu de fille de sa vie, et la nature du monstre de métal (une simple voiture) qui lui a permis d'arriver jusqu'à lui. Plus marquant que toutes les autres thématiques abordées dans les premiers chapitres de l'histoire des débuts de

Dragon Ball, le choc des cultures que représente la rencontre entre Son Goku et Bulma intrigue et passionne les lecteurs. Et même si l'auteur met un point d'honneur à ne plus verser dans l'humour scato de *D^r Slump*, comme il le souligne lui-même à travers les paroles de Pilaf au chapitre dix-neuf, les gags bien crétins fleurissent tout de même au fil des pages.

Si le tandem Goku/Bulma fonctionne aussi bien, c'est aussi parce que Toriyama s'amuse à caricaturer cette jeune fille futée et ambitieuse, qui n'hésite pas à exploiter la naïveté touchante de cet enfant sauvage pour atteindre ses objectifs. Et, entre le comportement gentiment pervers du vieux Kamé Sennin (Tortue Géniale), que l'auteur présente comme un incorrigible obsédé, et celui, candide mais direct, de Goku qui fait « pan pan » à toutes les filles pour s'assurer qu'elles n'ont rien entre les jambes, on sent que l'auteur a encore un peu de mal à s'éloigner de l'humour potache de sa dernière série.

Pourtant, assez vite, la quête des Dragon Balls va prendre une tournure plus structurée, les gags n'étant alors plus le moteur principal de l'histoire mais bien un simple ressort comique venant alléger de manière beaucoup plus pertinente une aventure qui n'aura de cesse de s'assombrir au fil des volumes.

Une autre caractéristique des débuts de *Dragon Ball* réside dans la dimension spontanée de sa narration. Car là où certains *mangakas* visualisent dès le départ la fin de leur création, on sent bien que Toriyama n'a aucune idée précise de la manière dont l'intrigue va évoluer, en tout cas pas sur le long terme. Ici, c'est le scénario qui s'adapte aux dessins et non l'inverse. L'auteur improvise donc constamment, et c'est justement ce qui rend le déroulement de l'histoire aussi captivant. Les péripéties en entraînent d'autres et tout semble permis pour relancer le récit, quitte pour Toriyama à aller chercher l'inspiration là où il l'avait laissée. Ainsi va-t-il jusqu'à intégrer dans l'histoire les figures improbables de *D^r Slump* en conduisant Goku jusqu'au village Pingouin lorsque le garçon se lance à la poursuite du Commandant Blue. L'humour potache de sa première grande œuvre lui manque de plus en plus et il le montre bien, même s'il s'efforce de trouver à *Dragon Ball* une identité propre qu'il peine encore à définir.

Des lecteurs en demande d'action

Gentillets, les premiers combats de *Dragon Ball* n'interviennent encore que pour pimenter une aventure qui, sans l'objectif des boules à récupérer

pour exaucer un souhait, partirait volontiers dans tous les sens pour mieux s'égarer. Bien qu'il soit quasiment invulnérable, Goku n'a recours alors qu'à des techniques franchement puériles, telles le janken (ou chifoumi) qui consiste à frapper l'adversaire avec son poing (pierre), avec la paume de sa main (feuille) ou à lui mettre violemment les doigts dans les yeux (ciseaux) !

L'introduction du vieux Kamé Sennin ne relève guère le niveau, et que dire alors des motivations du petit cochon Oolong qui ne peut guère compter sur son physique ingrat pour se trouver une copine ? La confrontation avec Yamcha pourrait laisser croire que l'auteur est prêt à mettre en scène des adversaires plus classes, mais ce serait oublier la propension de celui-ci à parachuter des ressorts comiques là où l'on s'y attend le moins. Yamcha est certes un combattant redoutable et charismatique, mais sa phobie de la gent féminine frôle le ridicule.

Quant aux premiers vrais méchants de *Dragon Ball*, les trois nigauds du gang de Pilaf qui parviennent, on ne sait comment, à s'emparer des sept boules étoilées, ils n'ont pas le potentiel suffisant pour tenir tête bien longtemps à Son Goku. D'autant plus qu'à ce stade du manga, Toriyama trouve enfin un sens à la queue de singe de son héros en s'inspirant du mythe du loup-garou pour lui donner la capacité de se changer en *oozaru* (singe géant) destructeur. S'il souhaitait rappeler à ses lecteurs que Goku n'a pas encore révélé tous ses talents cachés, c'est réussi ! Incapable de maîtriser la puissance de cette métamorphose dont il n'est même pas conscient, le héros se retrouve finalement avec une sorte de bombe à retardement à l'intérieur de lui, une arme à double tranchant dont on se doute que l'auteur va pouvoir se servir à nouveau par la suite... au moment où l'on s'y attendra le moins.

Le final rocambolesque de cette première quête des Dragon Balls oblige tout de même l'auteur à donner une direction nouvelle à la série, et c'est toujours imprégné des images du film *Drunken Master (Le Maître chinois)* avec Jackie Chan qu'il revient explorer le thème de l'apprentissage des arts martiaux, plus en profondeur cette fois-ci. Aussi pervers soit-il, ce vieux Kamé Sennin n'en est pas moins le maître Muten Roshi dont la réputation dépasse largement les frontières du petit îlot sur lequel il s'est exilé. Qui plus est, l'arrivée d'un rival sérieux aux allures de petit moine Shaolin fait naître l'esprit de compétition chez Son Goku, dont la candeur s'harmonise merveilleusement avec la malice de Krilin sur le plan narratif. Et pour ce qui est de l'entraînement, c'est aussi du côté du film *Karaté Kid* que l'auteur puisera l'inspiration pour inculquer à ses héros le goût du dépassement de soi.

Il faudra malgré tout attendre le début du premier tournoi d'arts martiaux pour que Toriyama accepte de sacrifier un peu de légèreté narrative au profit d'une recrudescence de l'action. Un choix que plébiscitera alors massivement le public du *Jump*, littéralement scotché par les rebondissements du vingt-et-unième Tenkaichi Budokai, premier d'une longue série.

Naissance des tournois et hommage à Jackie Chan

En demande d'action, les lecteurs du *Jump* seront donc aux premières loges du vingt-et-unième Tenkaichi Budokai, le plus grand tournoi des arts martiaux. À l'issue d'un terrible entraînement, Goku et Krilin sont prêts à relever le défi, mais ils ne savent pas que leur maître s'est inscrit sous le faux nom de Jackie Chun. En hommage à ce film qui l'a tant marqué et au talent de son acteur principal, Jackie Chan, Toriyama multiplie dans ce tournoi les références aux deux films de *Drunken Master* (*Le Maître Chinois* et *Combats de maîtres*). On y retrouve ainsi l'idée du vieil original capable de vaincre n'importe quel adversaire à l'aide du Suiken, la technique de l'homme ivre qui consiste à tituber sous l'effet de l'alcool pour mieux surprendre l'ennemi. Dans *Dragon Ball*, c'est sans surprise le vieux Kamé Sennin qui dévoile cet art martial singulier sous la couverture de Jackie Chun, devant les yeux médusés de l'assistance. Le long-métrage semble également avoir inspiré à Toriyama l'appétit gargantuesque de Son Goku, hérité de celui du héros incarné par Jackie Chan dans *Drunken Master*.

Du chapitre trente-trois au cinquante-quatre, l'auteur se montre ainsi particulièrement inspiré et prend un plaisir sournois à manipuler ses lecteurs en enchaînant les retournements de situation les plus imprévisibles. Pourtant, le déroulement de ce premier tournoi est loin d'égaler le génie des deux autres éditions du Tenkaichi Budokai qui suivront. Son efficacité réside sans doute ailleurs, et notamment dans la qualité de la mise en scène des combats qui obligent le *mangaka* à se surpasser pour restituer sur le papier la fougue des affrontements qu'il imagine dans son esprit. On se souviendra surtout du passage mémorable au cours duquel Jackie Chun et Krilin refont au ralenti leur échange de coups pour expliquer à l'arbitre et au public ce qui vient de se passer à une vitesse trop élevée pour leurs yeux non exercés. Mais aussi du premier échange de Kamé Hamé Ha (dont le nom a été trouvé par la femme de Toriyama) qui s'entrechoquent entre le maître et son disciple, sans oublier

la destruction de la lune par un Muten Roshi gonflé aux hormones et son rattrapage in extremis sur le ring lorsqu'il plante son pied dans la surface de combat en pierre. Du grand n'importe quoi qui fait jubiler le public du Tenkaichi Budokai, au même titre que celui du *Jump*, qui compte désormais sur l'auteur pour donner à Goku une nouvelle chance de remporter cet incroyable tournoi.

Sortir du cercle vicieux

Mais il faut bien combler l'intervalle de temps entre chaque tournoi et Toriyama décide, de manière assez prévisible, de faire repartir ses héros sur les traces des Dragon Balls en accordant cette fois-ci davantage de place aux combats. Par l'intermédiaire des forces du Red Ribbon Army (l'armée du Ruban Rouge dans le dessin animé), l'armée la plus dangereuse du monde, il crée un adversaire en mesure de tenir tête aux nouvelles capacités de Son Goku et combine tout ce qui a fait le succès de la série jusque-là. Que l'on suive *Dragon Ball* pour ses péripéties débridées ou pour ses combats haletants, force est d'admettre que l'arc du Red Ribbon offre un divertissement jubilatoire. Outre l'introduction d'un tueur à gages sans pitié (Tao Pai Pai) qui fait monter la tension d'un cran, l'auteur parvient dans le même temps à trouver une justification à la recherche des Dragon Balls, qui serviront cette fois à ressusciter un innocent, confortant par là l'importance de faire de Goku un héros désintéressé qui n'a jamais songé à formuler un souhait pour lui-même.

À ce stade de la série on a le sentiment que l'auteur est en phase avec sa création. Car si Toriyama est bien conscient que les lecteurs du *Jump* attendent avec frénésie l'ouverture du prochain tournoi, il prend tout de même le temps d'insuffler à nouveau un peu de légèreté et de dérision dans son œuvre en emmenant ses héros faire un détour chez Baba la voyante. Un passage qui rappelle d'ailleurs assez la fraîcheur des débuts même s'il n'est pas exempt d'action, donnant notamment à Goku l'occasion de rencontrer son grand-père disparu via un ressort scénaristique inattendu. Les héros retrouvent donc leur insouciance et les lecteurs se détendent, mais personne n'est dupe : l'heure du vingt-deuxième Tenkaichi Budokai a sonné et on peut se demander si l'engrenage « tournoi/recherche des sept boules/tournoi » ne serait pas déjà en train de saborder l'œuvre de Toriyama.

De Dragon Ball à Dragon Ball Z

Redéfinir l'adversité

En tant qu'auteur d'un manga publié dans les pages du *Weekly Shônen Jump*, Akira Toriyama est, nous l'avons vu, directement tributaire des retours des lecteurs qu'il doit satisfaire s'il ne veut pas voir sa série remplacée par une autre. Pour autant, l'influence considérable que ces derniers auront en définitive sur le devenir de *Dragon Ball*, et plus exactement sur l'orientation que prendra le manga en l'espace de quelques chapitres, dépassera de loin toutes les prédictions.

On peut d'ailleurs déceler des traces de ce changement avant même l'ouverture du vingt-deuxième Tenkaichi Budokai, tournoi dans lequel l'esprit bon enfant de *Dragon Ball* commence à laisser la place à des combats aux enjeux nettement plus dramatiques. Le premier indice de cette métamorphose coïncide avec l'apparition du tueur à gages Tao Pai Pai. Jusqu'à présent, dans *Dragon Ball*, l'auteur n'avait finalement dépeint que des adversaires aux allures de grands guignols, prenant un malin plaisir à retourner leur assurance contre eux-mêmes pour les ridiculiser. Qu'il s'agisse du gang de Pilaf ou des généraux de l'armée du Red Ribon, on savait d'avance que Son Goku n'aurait aucun mal à sortir victorieux de ces affrontements rocambolesques dans lesquels l'humour était omniprésent. La cruauté était alors toute relative, à l'image de ce soldat exécuté par le Commandant Blue pour avoir eu l'outrecuidance de se curer le nez... Certes, l'homme était bel et bien mort, mais cela ne faisait qu'accentuer l'absence totale de sérieux de *Dragon Ball* et ne rendait pas pour autant le Commandant Blue plus inquiétant. En revanche, la froideur avec laquelle Tao Pai Pai assassine ses victimes et la dureté des planches qui traduisent ses actes accentuent sans aucune équivoque la réalité de ses assassinats. On apprendra d'ailleurs bien plus tard qu'il a tué le maître de Mister Satan !

En durcissant son trait, le *mangaka* montre alors qu'il est capable de transformer brutalement sa comédie en une œuvre d'action extrêmement dure. Dureté qui se révèle d'autant plus percutante qu'elle survient de manière complètement inattendue pour le lecteur, peu accoutumé à un tel sérieux dans l'œuvre du maître. Tao Pai Pai n'est en aucun cas cet adversaire fantoche voué à une fin ridicule que l'on croit voir débarquer au même titre

que tous ceux qui l'ont précédé. Non seulement sa force semble supérieure à celle de Goku, mais il va jusqu'à commettre des actes irréparables en éliminant définitivement certains personnages clefs de l'histoire. Si l'assassinat du Commandant Blue par Tao Pai Pai (qui perfore sa tempe d'un coup de langue !) relève encore plus ou moins du gag, voir l'Indien Bola transpercé mortellement sous les yeux de son fils Upa va au-delà de tout ce à quoi l'auteur nous avait habitués. Certes, on comprend vite que Goku pourra vraisemblablement ressusciter Bola à l'aide des Dragon Balls, mais on a tout de même franchi un cap crucial sur l'échelle de la violence, et c'est justement vers celle-ci que le manga va progressivement se diriger.

Car le public commence visiblement à se lasser de ces guignols à la force toute relative qui ne parviennent jamais à mettre en échec un Son Goku invincible. Avec Tao Pai Pai, on sort donc progressivement de la dimension *cartoon* de *Dragon Ball* pour basculer vers davantage de réalisme et de sérieux à travers une recrudescence très nette de la violence. Plus question de recourir à des idiots, tel le ninja Murasaki, pour tenir en haleine les lecteurs du *Jump*, Akira Toriyama va maintenant devoir les surprendre en imaginant un adversaire capable d'afficher une force et une cruauté bien réelles.

Et c'est bel et bien dans ce contexte de plus en plus sombre que s'achève le vingt-deuxième Tenkaichi Budokai qui bascule dans l'horreur la plus imprévisible lorsque le roi démon Piccolo élimine Krilin au moment où l'histoire semblait presque sur le point de renouer avec les thématiques décalées des débuts. À nouveau, Maître Toriyama frappe avec une violence d'autant plus inattendue que l'arc du démon Piccolo voit les morts s'enchaîner les uns après les autres sous les yeux d'un Goku impuissant. Pour la première fois, l'adversaire s'annonce largement supérieur au héros, allant même jusqu'à anéantir le dragon Shenron après avoir obtenu son vœu d'éternelle jeunesse. Il faudra le recours à un élixir sacré obtenu auprès de maître Karin pour que Son Goku parvienne à prendre le dessus sur son adversaire à la force hors du commun, le blessant même dans son orgueil en l'obligeant à raccourcir sa durée de vie pour déployer toute sa puissance. Visuellement, le trait se fait alors beaucoup plus nerveux et agressif dans le but d'accentuer la violence de ces combats durant lesquels les impacts vont jusqu'à former de vrais cratères, un élément que l'on retrouvera de plus en plus fréquemment dans la suite du manga. La question de la nature extraterrestre de Son Goku est alors vaguement évoquée tandis que le lecteur commence à s'interroger sur la puissance surhumaine de ce héros dont

l'auteur s'apprête enfin à révéler les origines !

Le virage Dragon Ball Z

C'est donc essentiellement à travers la cruauté sans limite du démon Piccolo que *Dragon Ball* bascule de manière irréversible dans sa période Z. À ce propos, il faut souligner que l'appellation *Dragon Ball Z* n'est utilisée que dans l'adaptation animée, et ce afin de distinguer les deux grandes périodes de l'histoire de *Dragon Ball* Toriyama avait choisi d'utiliser la lettre Z car elle semblait mettre un point final à l'aventure qu'il lui tardait d'achever ! Car, en dépit de quelques ellipses temporelles de plusieurs années, le manga, lui, décrit les événements dans leur continuité et c'est seulement au chapitre 195 que l'arrivée du Saiyan Raditz marque le début de la période Z, qui est censée clore l'histoire globale de *Dragon Ball*.

Durant cet intervalle, le laps de temps écoulé ne sera pas sans conséquences puisque Goku cessera d'être le gamin insouciant que l'on connaissait pour devenir un jeune homme appelé à se marier et à devenir père. Il fallait, semble-t-il, en arriver là pour casser cette routine consistant à enchaîner inlassablement la quête des Dragon Balls avec les tournois du Tenkaichi Budokai. Et, cette fois encore, on peut s'incliner devant l'efficacité avec laquelle Akira Toriyama parvient à jongler avec les ambiances en dépeignant l'âge de la maturité sans pour autant perdre complètement de vue la fraîcheur des débuts de *Dragon Ball*.

Car cette transition s'effectue le plus naturellement du monde, alors que l'auteur avait laissé planer l'ombre d'une nouvelle menace par l'intermédiaire du personnage de Piccolo Jr., décrit à la fois comme le rejeton et la réincarnation du roi démon. Akira Toriyama s'appuie simplement sur une ellipse de trois ans pour amorcer ce qui restera comme le virage le plus brutal dans la série *Dragon Ball* Nous sommes au chapitre 166 et le Son Goku qui vient s'inscrire au vingt-troisième Tenkaichi Budokai est désormais presque adulte, bien qu'il ait conservé son appétit et son insouciance légendaires. Pour le lecteur, le choc de la découverte de ce nouveau Goku est assez comparable à celui du passage de Link à l'âge adulte dans le jeu vidéo *The Legend of Zelda : Ocarina of Time* après des heures de jeu passées dans la peau d'un enfant. Une page semble définitivement tournée et l'auteur prend là un risque réel dans la mesure où il n'est pas certain que le public du *Jump*

se reconnaisse dans un personnage plus vieux qui ne pourra guère se livrer à ses facéties habituelles. Qui plus est, la fille de Gyumao n'a pas oublié la promesse que lui avait faite Goku enfant, et c'est une Chichi adulte que notre héros s'apprête à épouser sans tout à fait comprendre ce qui est en train de lui arriver.

Bien que ce vingt-troisième tournoi implique de multiples rebondissements, on retiendra surtout que, pour la première fois, l'enjeu de la finale est bien réel car il déterminera si le monde va sombrer ou non dans le chaos. En vérité, seul Goku semble davantage préoccupé par l'idée de gagner à la régulière que de débarrasser la Terre de ce démon, redoublant d'inventivité pour l'éjecter à la loyale de la surface de combat en prenant soin d'épargner sa vie. Il faut dire que l'auteur n'a pas l'intention de laisser filer un personnage aussi précieux que Piccolo, premier adversaire charismatique appelé à rejoindre le camp de Son Goku bien avant le prince Vegeta, mais nous y reviendrons.

L'histoire aurait d'ailleurs tellement pu se terminer là que Toriyama se sent obligé de rajouter une case pour préciser, par l'intermédiaire de Kamé Sennin, qu'il ne s'agit pas du dernier chapitre et que sa série va continuer encore un peu ! Avec le recul, il est amusant de se dire que l'auteur est alors très loin d'imaginer qu'il n'a pas encore parcouru la moitié du chemin.

La bonne nouvelle, c'est qu'à travers les débuts de la période *Dragon Ball Z*, qui correspond comme nous l'avons dit au chapitre 195 du manga, l'intrigue va pouvoir s'intéresser davantage aux origines de Son Goku, dont on ignore à peu près tout. La porte est ouverte à de nouvelles pistes narratives qui feront la force des débuts de *Dragon Ball Z*, période de la maturité censée apporter un dénouement à l'histoire et caractérisée par une escalade croissante dans la démesure et la violence des combats. Créée initialement en référence au personnage du roi des singes du *Saiyûki*, puis utilisée comme ressort narratif lors de sa transformation en *oozaru*, la queue de singe de Goku devient finalement l'un des signes distinctifs de la race saïyan. Et c'est par l'intermédiaire de Raditz, adversaire qui prétend être lié à lui par le sang, que notre héros découvre qu'il est l'un des derniers survivants d'un peuple de combattants venu d'une autre planète. Loin d'être chaleureuse, la rencontre entre les deux frangins vire au règlement de compte sanglant et le manga franchit un nouveau cap en matière d'images brutales lorsque les deux Saïyans sont mortellement transpercés par le Makanko Sappo de Piccolo.

Cette entrée en matière définit assez clairement ce qu'annonce la période

DBZ, tout comme le pseudo-tournoi à l'ambiance glaciale organisé par Nappa et Végéta qui verra nos héros confrontés à une souffrance inimaginable jusqu'alors. Il suffit d'ailleurs de comparer l'évolution du dessin de certains personnages, et notamment la dureté du visage de Krilin, pour se rendre compte que l'atmosphère de *Dragon Ball Z* n'a désormais plus rien à voir avec celle de *Dragon Ball*. Et pourtant, les enjeux sont d'autant plus grands que Son Goku a désormais une famille à protéger et donc de nouvelles responsabilités. Une chose est sûre, on sait à présent qu'il faut s'attendre à tout et que l'auteur n'épargnera plus ses protagonistes, même si la perspective de les voir ressusciter via les boules du dragon atténue tout de même grandement le risque qu'ils ne disparaissent définitivement de la série.

Dragon Ball versus DBZ

Dans sa globalité, du chapitre 195 au chapitre final 519, l'histoire de *Dragon Ball Z* ne regroupe pas moins de trois grands arcs narratifs relatant successivement l'arrivée des Saiyans et l'affrontement contre Freezer, puis l'apparition de Cell et des humains artificiels, et enfin la période Majin Boo. Bien sûr, à plusieurs reprises, Toriyama aura recours à l'ellipse temporelle pour faire évoluer ses personnages tout en enrichissant leur histoire personnelle afin de donner un sens aux combats apocalyptiques qui n'auront cessé de rythmer le manga. Une dimension générationnelle qui sera d'ailleurs l'une des composantes les plus efficaces de la série.

Mais si celle-ci tient en haleine des fans de plus en plus nombreux, l'auteur, lui, n'a jamais caché sa préférence pour les comédies absurdes de ses débuts de *mangaka*, déplorant l'escalade de la violence vers laquelle il a dû faire basculer ce qui n'était au départ qu'une simple réécriture du *Saiyûki*. De fil en aiguille, l'influence de ce conte populaire, qui était si manifeste au début de *Dragon Ball* à travers le nuage Kinto-un, le bâton Nyoï Bo ou même la queue de singe, disparaîtra quasiment en totalité lorsque démarreront les événements de *Dragon Ball Z*. Et plus on avance dans le temps, moins l'auteur va se reconnaître dans son œuvre, allant jusqu'à tenter d'y mettre fin plusieurs fois, comme nous le verrons un peu plus loin dans cet ouvrage.

De manière assez similaire, le public va lui aussi se scinder en deux écoles : les *pro-Dragon Ball Z* d'un côté et, de l'autre, ceux qui n'auront cessé de regretter la naïveté des histoires du jeune Son Goku. Pour ces

derniers, c'est d'abord à travers ses gags délicieusement idiots que Toriyama excelle, les combats de *DBZ* versant beaucoup trop facilement dans une surenchère de violence sans intérêt. Mais cela n'empêche pas la grande majorité du public de se captiver pour ce déferlement de puissance, révolutionnaire à l'époque, aussi bien dans les pages du manga qu'à la télévision, *Dragon Ball Z* enflammant l'imagination de futurs grands auteurs de *shônen* à succès. Indéniablement, jamais la série n'aurait atteint un tel degré de popularité si elle n'avait pas versé dans ce choix de l'action exacerbée, quand bien même celui-ci finira par la desservir peu à peu.

L'explosion du succès et l'exportation de la série

À quel moment peut-on considérer que *Dragon Ball* est parvenu à s'extirper de la norme des mangas prépubliés dans le *Shônen Jump* pour devenir un véritable phénomène de société au Japon, puis à l'échelle mondiale ? Comment expliquer un succès aussi phénoménal dans un laps de temps aussi court à une période où l'Occident ignore encore à peu près tout de la bande dessinée japonaise et voit d'un œil méfiant l'arrivée de l'animation nipponne sur ses chaînes hertziennes ?

Le fait est que la licence *Dragon Ball* va très vite pouvoir s'appuyer sur un atout considérable, encore relativement inédit à l'époque, en s'affichant très tôt comme une œuvre à caractère transmédia. Cette problématique faisant l'objet d'un chapitre à part entière un peu plus loin dans cet ouvrage², retenons pour l'heure simplement que la diffusion de l'adaptation animée ainsi que la distribution massive de produits dérivés en tout genre dans la foulée (cartes, figurines, jouets, jeux vidéo...) vont être en grande partie responsables de l'explosion phénoménale du succès de *Dragon Ball* à travers le monde.

Une version animée qui cartonne

Bien que la publication du manga *Dragon Ball* s'échelonne sur plus d'une décennie (de fin 1984 à l'été 1995 au Japon), Toei Animation ne perd pas de temps pour mettre en chantier l'adaptation animée du nouveau succès de

Toriyama. La série est diffusée dès le 26 février 1986 sur Fuji TV et prend le relais de *D' Slump* avec une pression non négligeable, les 243 épisodes de *l'anime D' Slump* ayant obtenu des scores d'audience assez spectaculaires. Car même si une bonne partie du staff aux commandes de l'adaptation de *Dragon Ball* a déjà fait ses preuves sur *l'anime D' Slump*, le succès de cette nouvelle série auprès du public n'est pas garanti. Néanmoins, les premiers résultats d'audience s'avèrent très satisfaisants et relancent même les ventes du manga auprès de ceux qui découvrent *Dragon Ball* par le biais de la série animée.

En toute logique, les bons retours de *l'anime* se répercutent de manière encourageante dans les salles de cinéma où sont diffusés les trois premiers films d'animation, sortis respectivement en décembre 1986 (*La Légende de Shenron*), en juillet 1987 (*Le Château du démon*) et en juillet 1988 (*L'Aventure mystique*). Mais il faut attendre avril 1989 pour que la franchise prenne réellement son envol avec la diffusion des premiers épisodes de *Dragon Ball Z* à la télévision. Comme nous l'avons déjà souligné, ce sont les responsables de la série animée qui ont pris l'initiative de rajouter la lettre Z afin de bien marquer la rupture entre les événements dépeignant la fin de la lutte contre Piccolo et l'arrivée des Saiyans sur Terre (comme cela a pu être le cas plus récemment avec *Naruto* et *Naruto Shippuden*). Car, dans le manga tout comme dans *l'anime*, une ellipse temporelle de cinq ans a vu le personnage de Goku passer à l'âge adulte et construire sa propre famille. Une évolution qui, nous l'avons vu, s'est matérialisée par un virage brutal en termes d'ambiance avec une recrudescence très nette de la violence des combats qui semble faire mouche auprès du public.

Il faut dire que la mise en scène pesante des épisodes renforce la tension des duels dont les enjeux sont désormais on ne peut plus sérieux, scotchant littéralement le public à l'écran et propulsant dans le même temps les ventes du *Jump* à des sommets encore jamais atteints. L'auteur acquiert même une telle notoriété que certains le considèrent déjà comme le digne successeur d'Osamu Tezuka (*Astro Boy*, *Black jack*). Et c'est toute la chaîne transmédia de *Dragon Ball* qui accélère le mouvement avec une production tentaculaire de films et de produits dérivés surfant sur la vague de *l'anime*. Et pourtant, nous ne sommes encore qu'au début de la diffusion de *DBZ* sur les écrans nippons ! Dans sa globalité, *l'anime Dragon Ball Z* comptera pas moins de 291 épisodes (couvrant les chapitres 195 à 519 du manga), contre 153 épisodes pour la partie *Dragon Ball* qui développe les 194 premiers chapitres

de l'histoire.

Diffusion et réception en France, l'impensable polémique

Devant le potentiel colossal de la franchise *Dragon Ball* et le succès de la série animée, l'exportation du phénomène en Occident devient très vite une évidence pour Toei Animation qui entame rapidement les négociations avec les chaînes étrangères en vue d'une diffusion hors du Japon. Comme la plupart des autres pays occidentaux, la France va donc prendre connaissance de l'existence de *Dragon Ball* par le biais de la série animée avant d'en découvrir les origines premières dans sa version papier. En mars 1988, lorsque démarre sur TF1 la diffusion du dessin animé *Dragon Ball* dans le *Club Dorothée*, l'impact de la série auprès du public prend de court l'ensemble de la sphère audiovisuelle. La chaîne, les animateurs du *Club Do*, les parents, tout le monde est littéralement dépassé par la manière dont les jeunes spectateurs sont happés par cette « chose » dont ils ne parviennent pas à déceler l'intérêt.

Car si *Dragon Ball* n'est pas la seule série venue du Japon à captiver le jeune public par son caractère feuilletonnant et ses rebondissements inépuisables, elle n'en apparaît pas moins comme une exception. Ni les méfaits de la censure, ni la qualité discutable du doublage français (en comparaison de l'original) ne parviennent à ternir l'efficacité de ce programme qui s'approprie les parts d'audience les plus folles, au mépris des critiques virulentes de ses détracteurs.

À partir de décembre 1990 avec la diffusion du segment *Dragon BallZ*, toujours dans le *Club Dorothée*, l'impact auprès des jeunes est tel que, dans les cours de récré, enfants et ados ne parlent plus que de « Sangoku » et des « Super Guerriers ». Car, en Europe aussi, la folie *DBZ* se traduit par un raz-de-marée transmédia comprenant vignettes, figurines, jeux vidéo et autres *goodies* indispensables pour toute cette génération de « gagaballiens » (terme péjoratif inventé pour désigner les personnes gagas de *Dragon Ball*). Il faut dire que, comme tout phénomène à succès incompris, *Dragon Ball* génère son lot de détracteurs tenaces qui n'hésitent pas à caricaturer et montrer du doigt ces fans de la première heure.

Mais ils sont trop nombreux ces enfants passionnés par les dessins animés nippons et ce qui n'était au départ que l'exportation d'un dessin animé

étranger prend, aux yeux des personnes bien pensantes, des allures d'invasion. On assiste alors à un véritable lynchage public de ce monstre venu du Japon par toutes ces personnes-là (le CSA, les politiques, la presse), qui se lancent dans ce qu'elles considèrent comme une croisade salvatrice dont le but à peine masqué est d'effrayer les parents bien attentionnés.

Dans son livre *Le ras-le-bol des bébés zappeurs*, publié en 1989, Ségolène Royal attaque ainsi directement le *Club Dorothée* et l'ensemble des programmes jeunesse qui ont le mauvais goût de diffuser de l'animation japonaise. Elle dénonce le caractère « violent », « commercial », « laid », de séries telles que *Dragon Ball*, *Ken le Survivant*, *Les Chevaliers du Zodiaque* ou encore *Muscleman*, suscitant autant de polémiques ravageuses. Selon elle, ces séries ne sont que « coups, meurtres, têtes arrachées, corps électrocutés, masques répugnants, bêtes horribles, démons rugissants. La peur, la violence, le bruit. Avec une animation minimale. Des scénarios réduits à leur plus simple expression. »

De son côté, la presse respectable (*Télérama*, *Libération*) se charge de qualifier ces séries de « japonaiseries » avec tout le mépris que l'on imagine. S'ensuivent des censures systématiques, des déprogrammations sauvages et des doublages s'autorisant toutes les fantaisies.

Sous la pression, TF1 finit par stopper la diffusion de *Dragon Ball Z* dans le *Club Dorothée* en novembre 1996, las de subir les attaques du CSA et d'associations, telle que Les Pieds dans le PAF, visiblement choquées par « la violence et le sadisme » dont font preuve certaines scènes de la série. Autrement dit, les spectateurs se voient brutalement privés de toute la fin de la série, c'est-à-dire des épisodes 275 à 291, qui ne seront accessibles qu'en 1998 par le biais des VHS éditées par TF1 Vidéo, puis beaucoup plus tard sur les chaînes du câble et du satellite. Quant au *Club Dorothée* lui-même, l'émission prend fin peu de temps après l'arrêt de la diffusion de *DBZ*, le 30 août 1997...

S'il est évident que le manque de cohérence dans l'enchaînement de séries pouvant viser des publics très différents est imputable aux programmeurs de ces émissions, il apparaît comme tout aussi incongru de la part de ces bien-pensants d'avoir versé dans l'amalgame pour tout ce qui touchait à l'animation japonaise. Aujourd'hui, c'est justement cette immense diversité de dessins animés venus du Japon que la « génération *Club Dorothée* » se félicite d'avoir eu la chance de découvrir dans le paysage audiovisuel français. Avec le recul, on n'hésite d'ailleurs plus à parler de véritable

révolution culturelle, n'en déplaie à tous ceux qui résistent encore et toujours à l'attrait du manga et de l'animation nipponne sous ses formes les plus diverses.

DBZ : L'ambassadeur du manga en France

Le comble est que cette chasse aux sorcières aura finalement eu les effets inverses de ce pour quoi elle avait été initiée au départ. Car, tandis que les grandes personnes se bornent à montrer du doigt ces séries malsaines que leur progéniture persiste à vouloir suivre assidûment contre vents et marées, les jeunes mordus s'organisent pour défendre leur passion nouvelle, bravant les moqueries du plus grand nombre. Ils créent ainsi des fanzines dédiés à l'animation japonaise (*Animeland*, *Mangazone*), s'échangent des VHS et autres produits obtenus de manière parfois très onéreuse en import, mettent sur pied des associations, voire des conventions (le Cartoonist à Toulon en 1993 par exemple), et ouvrent les premières boutiques spécialisées (comme la librairie Tonkam à Paris). Car au-delà de l'animation japonaise, les fans ont compris que les origines de ces séries résident dans les pages noir et blanc des bandes dessinées nipponnes et le manga se démocratise peu à peu. Qui plus est, la réduction massive d'*anime* diffusés sur les chaînes françaises encourage le public à se tourner vers d'autres moyens d'assouvir sa passion, et c'est fort logiquement l'industrie du manga qui en retire les bénéfices.

Il faut dire que, même si elles n'ont pas la qualité, en termes de respect de l'œuvre originale, de celles que l'on connaît aujourd'hui, les premières éditions de mangas en France se placent en précurseurs de l'essor de la bande dessinée japonaise dans notre pays. Nous sommes encore dans les années quatre-vingt-dix et, même s'il lui faut subir les foudres du milieu de la BD franco-belge qui la contemple avec dédain, l'industrie du manga perce déjà en force dans l'Hexagone et les volumes de *Dragon Ball* s'arrachent dès la première édition de 1993.

Une reconnaissance dont le mérite revient, dans un premier temps, à la publication de l'œuvre d'anticipation *Akira*, de Katsuhiro Otomo, par les éditions Glénat en mars 1990. Celle-ci engendre une prise de conscience à grande échelle du potentiel des mangas destinés à un public plus mature, les problématiques complexes d'*Akira* et son découpage explosif lui conférant immédiatement le statut de référence. Couplé à la diffusion de son adaptation

cinématographique en 1991, *Akira* devient un phénomène d'envergure mondiale et donne à d'autres éditeurs français l'envie de se lancer dans l'aventure. C'est le cas par exemple de Casterman (avec *Gon* de Masashi Tanaka, *L'Habitant de l'infini* d'Hiroaki Samura et *L'Homme qui marche* de Jirô Taniguchi), de Dark Horse (*Outlanders* de Johji Manabe), des Humanoïdes Associés (*Rêves d'enfants* de Katsuhiro Otomo), de Tonkam (*RG Veda* de CLAMP), ou encore de Dargaud qui crée Kana, une filiale de la maison d'édition principale, pour publier *Angel Dick*, un manhwa (bande dessinée coréenne) de Lee Hyun-Se inspiré d'un manga d'origine japonaise. Dans le même temps, conforté par le succès d'*Akira*, Glénat embraye dès 1993 avec la publication du manga *Dragon Ball*, dont les ventes explosent et signent véritablement l'essor du manga dans notre pays.

De fil en aiguille, les maisons d'édition se multiplient, les publications gagnent en qualité et respectent de plus en plus ces œuvres qui attirent un public sans cesse croissant. Inéluctablement, le milieu de l'édition se fait plus professionnel à mesure que les lecteurs deviennent exigeants. L'industrie du manga évolue alors à une vitesse fulgurante et, s'il eut été absurde dans les années quatre-vingt-dix de publier un manga dans le sens de lecture japonais ou en conservant les noms originaux, ce sera pourtant la norme dix ans plus tard.

Bien entendu, si le mérite d'avoir permis l'introduction de la pop culture japonaise en France et dans le monde entier ne revient évidemment pas seulement à *Dragon Ball*, son auteur n'en reste pas moins l'ambassadeur le plus parlant et le plus populaire aux yeux de tous. Par l'intermédiaire de Toriyama (*Dragon Ball*), Otomo (*Akira*), mais aussi Hayao Miyazaki (*Nausicaä de la vallée du vent*), c'est tout un pan de la culture nippone que la France apprend à découvrir avec passion et respect. Un amour naissant qui doit également beaucoup au savoir-faire de Miyazaki et du studio Ghibli (*Princesse Mononoké*, *Porco Rosso*, *Mon voisin Totoro*) dont les longs-métrages poétiques et oniriques vont redorer de manière significative l'image de l'animation japonaise aux yeux des Français. Le public va, de la même façon, revoir ses a priori sur le manga et le reconsidérer dans sa globalité avec tout ce qu'il comporte de positif et d'enrichissant, notamment par l'intermédiaire des œuvres de Jirô Taniguchi (*Au temps de Botchan*, *Quartier lointain*, *Le Sommet des dieux*), fortement ancrées dans la réalité.

En définitive, il est assez amusant de constater que c'est en voulant priver sa jeunesse d'un loisir qu'elle ne comprenait pas que la France a réussi,

malgré elle, à permettre le déferlement massif des mangas dans ses frontières, les fans ayant trouvé dans les pages de ces derniers de quoi compenser la disparition brutale de l'animation japonaise à la télévision. Quant aux ventes de *Dragon Ball*, le manga s'est écoulé à plus de 300 millions d'exemplaires dans le monde, dont 18 millions rien que pour la France, avec un nombre considérable d'éditions différentes visant toutes les générations de fans.

Aujourd'hui, la France est même le second plus grand consommateur de mangas au monde après le Japon. Mais, après avoir connu sa plus forte croissance de 2002 à 2006, intervalle durant lequel le nombre de titres a été multiplié par quatre (plus d'un millier en 2006), dépassant même le nombre d'albums traditionnels en 2005, le marché du manga doit faire face à de nouvelles difficultés. Même s'il se porte bien, on le sait saturé par un nombre trop important de sorties dû à une sélection moins exigeante de la part des éditeurs, qui sont désormais plus d'une trentaine à se livrer une bataille acharnée. Chez Glénat (qui édite également *Gunnm*, *Kenshin*, *Bleach*), le rouleau compresseur *One Piece* de Eiichirô Oda a pris le relais de *Dragon Ball* en devenant le titre le plus vendu du catalogue de l'éditeur (voire de France) avec plus de 6,5 millions d'exemplaires écoulés depuis sa sortie dans notre pays. Grâce à lui, Glénat se maintient toujours en leader sur le marché du manga devant Pika (*L'Attaque des Titans*, *Fairy Tail*, *Seven Deadly Sins*) et Kana (*Naruto*, *Death Note*, *Assassination Classroom*). Toujours en cours en 2016, avec pas moins de 80 volumes reliés, l'œuvre de Eiichirô Oda a dépassé le phénomène *Dragon Ball* pour devenir le manga le plus vendu au monde, totalisant plus de 345 millions d'exemplaires écoulés à elle seule.

La fin du manga

Le créateur aux prises avec le monstre qu'il a créé

Si, depuis le début, nous insistons aussi lourdement sur l'importance des contraintes liées à la publication d'un manga dans les pages d'un hebdomadaire tel que le *Weekly Shônen Jump*, c'est parce que cette situation va inexorablement pousser l'auteur de *Dragon Ball* à saturation. Non seulement le succès fulgurant de son œuvre prend de court Akira Toriyama,

mais celui-ci souffre de plus en plus du rythme infernal imposé par ce système de prépublication qui l'oblige à livrer ses planches sans le moindre répit, à raison de quinze pages par semaine. Bourreau de travail malgré lui et perfectionniste dans l'âme, l'artiste enchaîne les nuits blanches et se consacre jusqu'à l'épuisement au développement d'une histoire qui lui échappe de plus en plus.

En vérité, dès la confrontation apocalyptique entre Goku et Freezer, Toriyama s'aventure déjà à des kilomètres de son domaine de prédilection, versant dans une surenchère de violence qui ne lui ressemble en rien et qui n'aura de cesse de s'accroître encore et encore au fil de l'histoire. Épuisé à la fois physiquement et moralement, et surtout las de la tournure toujours plus sérieuse que prend ce manga qu'il voyait plutôt à l'origine comme une aventure gentille tournée vers la comédie, Akira Toriyama tente à plusieurs reprises de mettre fin à sa série. Il faut dire que l'homme doit surmonter non seulement la pression de son éditeur, mais aussi sa popularité grandissante qui nuit lourdement à sa vie privée, sans oublier l'impossibilité totale de profiter de sa famille alors même qu'il vient d'avoir un deuxième enfant. Dès lors, il devient urgent pour lui de passer à autre chose et d'en finir le plus vite possible avec le monstre *Dragon Ball*, quand bien même son responsable éditorial le pousse à continuer pour le bien de la Shueisha.

Une résolution qui se traduit d'abord par des tentatives de création d'histoires courtes en parallèle de *Dragon Ball*, à l'image de *Cashman*, *Savings Soldier* dont les trois chapitres seront publiés en 1991 dans les pages du magazine *V-Jump*. Imaginé durant la saga de Freezer sur Namek, ce *one-shot* met en scène un super-héros d'origine extraterrestre qui joue les justiciers incognito parmi la population humaine. Un pitch amusant qui donne à ce manga des allures de parodie de *Superman*, ou de *comics* américains en général, mais qui n'obtient hélas pas le résultat escompté auprès des lecteurs, obligeant Toriyama à se focaliser de nouveau sur *Dragon Ball*.

Sept ans après le début de la série et en dépit d'une motivation considérablement en baisse, l'auteur trouve tout de même le moyen d'imaginer le statut de *Super Saiyan*, mettant sans le savoir le doigt dans un engrenage de transformations sans limites qui caractériseront en grande partie la suite du manga. L'élève Son Goku a depuis longtemps dépassé ses maîtres et l'élaboration de nouvelles techniques de combat toujours plus dévastatrices est désormais devenue insuffisante pour lui permettre d'anéantir des adversaires aussi coriaces que Freezer. Le *mangaka* va alors se résoudre à

sacrifier d'un coup deux de ses personnages à l'issue du chapitre 317 pour pousser son héros dans ses derniers retranchements émotionnels.

À la vue de son allié Piccolo transpercé par le rayon de Freezer, puis de Krilin qui implose littéralement dans la seconde qui suit, alors même que tout le monde croyait l'ennemi vaincu, Goku se retrouve subitement en proie à une rage débordante et parvient à pousser son esprit combatif au-delà de ses limites pour atteindre le stade de Super Saiyan. Auréolé d'une énergie monstrueuse et arborant une chevelure d'or, ce nouveau Son Goku au regard azur séduit immédiatement le public, dont la passion pour *Dragon Ball* va encore s'amplifier. Autant dire que l'auteur ne peut alors plus faire machine arrière et que la série trouve là un nouveau souffle qui la propulse encore plus haut vers les sommets. L'idée même de stopper sa publication est à ce moment-là inconcevable.

Mais l'ennemi numéro un a été vaincu et il convient de repartir sur un nouvel arc narratif qui oblige Akira Toriyama à chercher ailleurs l'inspiration, et c'est vers le cinéma américain que le maître va alors se tourner. Comme nous le mettrons davantage en évidence dans une partie ultérieure, la saga des cyborgs qui est sur le point de naître doit beaucoup aux deux chefs-d'œuvre cinématographiques que sont *Terminator* et sa suite, du réalisateur James Cameron. La sortie de *Terminator 2* en 1991 coïncide en effet avec le début de l'arc des humains artificiels dans *Dragon Ball* et, fort logiquement, cette thématique de voyages dans le temps interpelle les lecteurs du *Jump*. L'idée de revenir dans le passé éradiquer à la source le fléau du futur et l'entrée en scène spectaculaire de Trunks, l'un des héros les plus charismatiques de la série, sans oublier l'attrait glacial des cyborgs jumeaux C-17 et C-18, assurent le succès immédiat de cette nouvelle saga. Il ne reste plus qu'à trouver un *big boss* à la mesure des nouvelles capacités de nos héros pour que la machine *DBZ* se mette à nouveau en marche sans que rien ne puisse la stopper. Et c'est justement par le biais de Cell, créature insectoïde surpuissante amenée à subir plusieurs métamorphoses successives que l'auteur va tenter d'en finir une fois encore avec *Dragon Ball* ! L'idée est à la fois simple et impitoyable : Son Goku doit mourir pour qu'une page se tourne. Et Toriyama sait qu'il doit en arriver là s'il veut offrir à la saga des cyborgs une issue digne d'une conclusion de série.

C'est ce qu'il parvient à faire avec brio puisque, dans le manga, Cell est finalement vaincu en apothéose par Son Gohan, le fils de Goku, mais ni les lecteurs du *Jump* ni l'équipe de l'hebdomadaire n'ont l'intention de laisser

l'auteur en rester là. Il y a de toute façon tellement de choses en jeu que Toriyama sait que le moment n'est pas encore venu et qu'il lui faut se résoudre à poursuivre sa série, inlassablement, conformément à la volonté des responsables de la Shueisha. Avec l'explosion des produits dérivés et le succès de la version animée, les enjeux dépassent désormais de loin le simple cadre du marché du manga et les conséquences de l'arrêt potentiel de *Dragon Ball* s'annoncent d'ores et déjà désastreuses. L'auteur donne alors naissance à ce qu'il espère être le tout dernier arc de la série : la saga de Boo.

Mais si cette dernière saga donne davantage à l'auteur l'occasion d'exprimer son désir d'amuser ses lecteurs en s'autorisant quelques facéties narratives, notamment à travers le personnage du Great Saiyaman qui parodie allègrement les *sentai* (séries de super-héros japonais telles *Bioman*, *Ultraman* ou *Kamen Rider*), les votes des lecteurs du *Jump* remettent régulièrement Toriyama sur les rails en le forçant à multiplier les bras de fer apocalyptiques. Ce dernier s'y plie sans trop de regrets, ses dernières tentatives d'histoires courtes ayant reçu des retours trop modestes pour lui laisser entrevoir ne serait-ce qu'une infime possibilité d'échapper à l'engrenage *Dragon Ball*. Après *Cashman*, *Savings Soldier*, le *mangaka* comptait en effet sur *Dub & Peter*, publié de 1992 à 1993 dans les pages du *V-Jump*, puis sur le très corrosif *Go ! Go ! Ackman* la même année pour proposer à son lectorat une alternative viable au *shônen* d'action pur et dur en misant une fois de plus sur la comédie, mais ce n'est visiblement pas ce que le public attend de lui. Car même si *Go ! Go ! Ackman* reçoit un très bon accueil, qui lui permet notamment de se voir adapté en jeux vidéo, ces brefs détours humoristiques ne s'éternisent jamais bien longtemps.

Aux yeux de tous, Akira Toriyama reste avant tout l'auteur de *Dragon Ball* et la série fait l'objet d'un tel culte que tout le reste passe au second plan. L'homme a beau briller en qualité de *character designer* pour une licence prestigieuse dans le domaine du jeu vidéo (*Dragon Quest*), enchaîner les histoires courtes à l'humour savoureux et même ressusciter *D^r Slump* en lui offrant une suite en couleur, pas moyen pour lui d'échapper à l'étiquette *Dragon Ball* qui lui colle à la peau. Même l'exposition de l'ensemble de son œuvre, l'*Akira Toriyama Exhibition*, réunissant près de 500 000 visiteurs à travers tout le Japon entre 1993 et 1995, ne suffira pas à changer la donne.

Et pourtant, inexorablement, le monstre engendré par l'homme fonce tout droit vers sa fin, celle-là même qui va lui éviter de sombrer dans cette caricature grossière qui aurait pu caractériser la série *Dragon Ball* si

l'obstination l'avait emporté jusqu'au bout sur la raison.

Une fin abrupte en guise d'échappatoire

Après avoir lutté en vain pendant tant d'années pour tenter de mettre fin dignement à une œuvre qui ne lui ressemble plus, Akira Toriyama réussit malgré tout, avant l'été 1995, à convaincre son éditeur des dangers de prolonger coûte que coûte ce manga qui désormais lui échappe. Bien sûr, le choc est terrible pour les fans de *Dragon Ball* et les conséquences de l'arrêt de la série se révéleront encore plus critiques que la Shueisha ne le pressentait au départ, mais le moment est enfin venu pour Toriyama de saluer tous ceux qui l'ont suivi jusque-là pour s'octroyer un répit amplement mérité.

Ainsi, le chapitre 519 se charge d'assumer le dénouement tant redouté de la saga *Dragon Ball* en affichant un titre équivoque « *Bye bye dragon world* ». La menace Majin Boo n'est plus, l'insignifiant Mister Satan s'est encore une fois octroyé tous les lauriers de la gloire et la Terre est de nouveau en paix. Fidèle à lui-même, Goku décide d'épargner ce qu'il reste de leur ancien adversaire et nous retrouvons nos héros dix ans plus tard, à la veille d'un nouveau tournoi.

Même s'ils ont depuis longtemps atteint un niveau de puissance tel que leur participation au Tenkaichi Budokai n'a plus vraiment de sens, Goku convainc malgré tout Vegeta et les autres de s'inscrire car il a ressenti la présence de celui dont il guette l'apparition depuis la défaite de Majin Boo. Bien que les Dragon Balls n'aient cette fois rien à voir là-dedans, il semblerait que son souhait de voir son ennemi se réincarner en quelqu'un de bien ait été exaucé. Goku reconnaît immédiatement en Oob le potentiel latent de celui qu'il rêvait de combattre à nouveau et propose à l'enfant de se charger lui-même de son entraînement. En devenant ainsi le maître de celui qui, à l'évidence, renferme une puissance appelée à dépasser la sienne, Goku atteint enfin ce à quoi il aspire depuis toujours : l'assurance d'avoir toujours un rival à sa hauteur qu'il pourra défier à nouveau le moment venu.

Inutile de préciser que les lecteurs, eux, sont au comble du désespoir. Non seulement la série est terminée, mais la chute se révèle extrêmement abrupte et d'autant plus lourde à digérer qu'on les prive d'un nouveau tournoi qui s'annonçait riche en surprises. Le déroulement du dernier Tenkaichi Budokai est donc laissé à leur entière imagination, tout comme l'entraînement du

jeune Oob dont on ne sait absolument rien et qui s'envole avec Goku vers un avenir que l'on aurait bien aimé connaître.

En vérité, la déception des fans est telle que l'auteur acceptera de compléter légèrement cette fin pour la rendre un peu moins abrupte en modifiant les trois dernières planches lors de la réédition du dernier volume relié en avril 2004. On y découvre Goku offrir en cadeau à Oob son précieux nuage magique, l'enfant ayant manifestement un cœur assez pur pour tenir dessus. En clin d'œil aux débuts de *Dragon Ball*, un visuel superpose ensuite le nouveau détenteur de Kinto-un et le Son Goku de 1984, traduisant pour ce dernier le sentiment du devoir accompli. Un moyen de remercier probablement aussi, via cet élan de pure nostalgie, tous les lecteurs ayant suivi fidèlement le manga durant plus de onze longues années. Toriyama termine le tout par un message rassurant concernant l'avenir de ses héros qui prennent la pose sur une photo de groupe reprenant les adieux originaux, tandis que Vegeta jure qu'il finira par avoir sa revanche, un jour, sur son éternel rival.

Cette conclusion plus soignée, bien qu'on puisse difficilement la qualifier de fin alternative, ne change en définitive pas grand-chose, si ce n'est qu'elle témoigne de la volonté de l'auteur de s'excuser à sa manière auprès de ses lecteurs frustrés.

Les conséquences et l'après Dragon Ball

Si la conclusion de *Dragon Ball* fait au moins deux heureux, l'auteur et le héros qu'il avait créé onze ans plus tôt, le reste du monde est en deuil. Terribles vont être les conséquences de l'arrêt de la série pour la Shueisha, qui s'attend certes à une dégringolade historique des ventes du *Weekly Shônen Jump*, mais pas au point de mettre en péril toute la maison d'édition. Lorsque le dernier chapitre du manga phare de l'hebdomadaire est publié le 4 août 1995 dans le numéro 25, tout le monde sait qu'il signe la fin de l'âge d'or du magazine. Alors que, quelques mois plus tôt, les ventes du numéro double du nouvel an avaient battu tous les records en franchissant la barre des 6,5 millions d'unités écoulées, le *Jump* va connaître une descente aux enfers fulgurante.

Et, comme si ça ne suffisait pas, un an après l'arrêt de *Dragon Ball*, alors que les ventes sont déjà en chute libre, le gouffre se transforme en puits sans

fond lorsque la seconde série majeure du *Jump*, *Slam Dunk* de Takehiko Inoue, s'achève à son tour. En 1997, plus de deux millions de lecteurs ont déjà cessé de suivre le *Weekly Shônen Jump* et les ventes de l'hebdomadaire continueront de chuter drastiquement jusqu'en 2002 avant de se stabiliser au rythme de trois millions d'exemplaires seulement. Même la publication des sept *daizenshû* (ouvrages encyclopédiques autour de *Dragon Ball*) destinés aux fans et aux collectionneurs exigeants ne suffira pas à contenir le tsunami qui caractérisera l'exode massif des lecteurs dès l'arrêt de la série.

Si les conséquences de la fin de *Dragon Ball* sont dramatiques pour la Shueisha, elles le seront aussi, à plus ou moins long terme, pour les autres exploitants de la licence qui s'approprient dès l'année 1995 à subir eux-mêmes des dommages collatéraux. Comme nous le verrons dans le chapitre suivant, Toei Animation dégainera alors un plan de secours pour compenser l'arrêt de la série animée directement adaptée du manga, mais le compte à rebours est déjà lancé. L'impact sera en revanche moins perceptible sur le marché des *goodies* et des jeux vidéo qui reste, encore aujourd'hui, extrêmement porteur.

Conformément à ce qu'il souhaitait, Akira Toriyama peut quant à lui prendre un peu de repos et se consacrer à des mangas beaucoup plus courts dont les thématiques délirantes l'inspirent on ne peut mieux. Ses premiers *one-shot* (mangas en un seul volume) qui paraîtront à cette période-là dans les pages du *Weekly Shônen Jump* n'auront cependant qu'un intérêt relatif (*Alien X Peke*, *Toki Mecha* et *Majin Mura no Bubul*) et laisseront le public relativement indifférent aux nouvelles histoires de Maître Toriyama. En revanche, à partir d'octobre 1997, les retours sont beaucoup plus positifs avec *Cowa !*, une histoire drôle en quatorze chapitres dans laquelle l'auteur affirme pleinement son style. Elle raconte le périple initiatique de Païfu, un petit vampire en quête d'un médicament miraculeux, et sera publiée jusqu'en 1998. Un bel essai, transformé ensuite par la sortie de *Kajika*, une aventure en douze épisodes parue la même année et centrée sur un héros mi-homme mi-renard victime d'une malédiction, avec en toile de fond les légendes ancestrales nippones.

Mais c'est surtout à travers *Neko Majin*, qu'il décrit lui-même comme une parodie de *Dragon Ball*, que Toriyama se fera remarquer en truffant ses pages de références à l'univers de son ancienne série. Le héros lui-même n'est autre qu'un gros chat capable de hérissier ses poils pour se transformer en Super Saiyan et d'envoyer des Neko Hamé Ha (version féline du Kamé Hamé Ha) dans la face de ses adversaires. De 1999 à 2005, pas moins de huit

récits formant la trame de *Neko Majin* et *Neko Majin Z* (en référence à *DBZ*) seront publiés, les derniers volumes allant jusqu'à intégrer directement dans l'histoire des personnages aussi emblématiques que Vegeta, Boo ou qu'un hypothétique fils de Freezer ! Un moyen pour l'auteur de désacraliser lui-même son œuvre, considérée comme intouchable par la plupart des fans, en la détournant allègrement à l'aide des codes de la parodie.

Durant cet intervalle, le *mangaka* trouvera également le temps de mettre en scène un nouveau héros démoniaque dans le *one-shot Sand Land*, publié en 2000 et dont la thématique rejoint d'assez près celle de son ancien manga *Pink*. Indissociable de la saga *Dragon Quest*, dont il assure le *character design* depuis ses débuts, Toriyama restera toujours très demandé dans le milieu du jeu vidéo où il associe son nom à des titres prestigieux (*Chrono Trigger*, *Tobal*, *Blue Dragon*).

Fin 2006, ses fans ne manqueront pas non plus la sortie événementielle de *Cross Epoch*, un manga *cross-over* réalisé conjointement avec la nouvelle étoile montante du *shônen* manga, un certain Eiichirô Oda. L'auteur de *One Piece*, dont le succès n'a déjà rien à envier à celui de *Dragon Ball*, se charge des dessins de *Cross Epoch* en harmonisant les deux styles, tandis que Toriyama imagine un scénario improbable réunissant les protagonistes des deux séries. En résultent dix-huit pages délectables multipliant les scènes cocasses entre des duos pour le moins insolites. Un autre manga star au Japon, le fameux *Kochikame* de Osamu Akimoto, qui fêtait son trentième anniversaire cette année-là, eut également les honneurs d'une rapide rencontre de quelques pages avec les héros de *Dragon Ball* dans le *cross-over Chô Kochikame*. Où comment un flic en apparence insignifiant est capable de tenir tête à Freezer lui-même !

Ainsi, bien qu'il ne délaisse jamais complètement ses attaches avec cette œuvre dont il a eu tant de mal à se départir, Akira Toriyama profite de sa liberté nouvelle pour toucher à tout en s'associant avec des auteurs qu'il estime ou des amis proches. C'est le cas de son vieil ami Masakazu Katsura, l'auteur de *Wingman* et *Video Girl Ai*, avec lequel il réalisera les *one-shot Sachi-chan Guu* (2008) et *Jiya* (2009), qui seront réunis plus tard dans la compilation *Katsuraakira*. En 2013, le maître renoue même d'assez près avec *Dragon Ball* en imaginant une préquelle baptisée *Jaco the Galactic Patrolman*. Un *one-shot* croustillant qui, en plus de dévoiler Gine, la mère de Son Goku, dans les pages bonus, se dévore d'autant plus facilement que le ton donne la priorité à l'humour si cher à Toriyama. Aussi paradoxal que cela

puisse paraître, il se pourrait bien que notre homme finisse par céder à l'appel incessant des sirènes *Dragon Ball* qu'il a pourtant mis tant d'énergie à repousser loin de lui...

DB GT : La suite sans Toriyama

Bien que la Shueisha soit parvenue à repousser l'échéance durant de longues années, Maître Toriyama a finalement eu le dernier mot en mettant fin à *Dragon Ball* en 1995. Si, comme nous venons de le voir, l'arrêt de la série se révèle être autant un soulagement pour son auteur qu'une catastrophe sans précédent pour les différents exploitants de la licence, ces derniers n'ont aucunement l'intention d'en rester là. En guise de plan de secours, Toei Animation, qui détient les droits de la série télévisée, a même déjà prévu de rebondir par ses propres moyens en prolongeant l'histoire de l'*anime* dès l'année suivante. Autrement dit, pas question de laisser le public orphelin de *Dragon Ball* lorsqu'arrivera le jour de la diffusion du dernier épisode de *DBZ* sur Fuji TV. Dès la semaine suivante, le 7 février 1996, les téléspectateurs japonais découvrent la toute nouvelle série *Dragon Ball GT* que Toei Animation n'hésite pas à présenter alors comme étant la suite directe de *Dragon Ball Z* !

Si les fans les plus avertis savent que celle-ci n'est pas adaptée du manga et que Toriyama n'est impliqué que de très loin dans sa création (il supervise seulement le *character design* de certains personnages), le grand public et les téléspectateurs qui ne suivent *Dragon Ball* que par le biais de la série animée l'accueillent avec les espoirs les plus fous. Après tout, le travail fourni par le célèbre studio d'animation sur la série TV s'est jusque-là montré respectueux de l'œuvre du *mangaka* et Toei Animation n'a pas non plus démerité en 1988, au moment de combler le vide lors de la diffusion de l'arc hors-série d'Asgard de l'*anime Saint Seiya*. Qui plus est, à cette période-là, nombre de fans ont encore en travers de la gorge la fin abrupte imaginée par Toriyama pour *Dragon Ball* et ne semblent pas encore prêts à laisser partir les Saiyans, surtout si la nouvelle série peut leur apporter les réponses à toutes les questions qu'ils se posent sur l'avenir de leurs personnages favoris.

Des attentes que devinent bien les responsables de *Dragon Ball GT* qui

savent que, même en l'absence de l'auteur du manga original, la fin de *Dragon Ball* leur ouvre des perspectives narratives inépuisables. Pour autant, le scénario de cette nouvelle série va prendre tout le monde par surprise en flirtant davantage avec la tonalité des débuts de *Dragon Ball* pour retrouver parfois, de manière aussi ponctuelle que brutale, l'intensité des épisodes de *Dragon Ball Z*. Dans sa globalité, *DB GT* compte pas moins de soixante-quatre épisodes s'inscrivant au sein de quatre grands arcs bien distincts qui marqueront les téléspectateurs tant par leur manque d'homogénéité que par les trop grandes libertés prises sur le plan de l'histoire et des personnages. Les initiales *GT*, qui évoquent le thème du voyage à grande échelle (on peut développer en *Great Travel* ou *Great Touring*), ont en tout cas le mérite d'intriguer, et son visionnage permet de mieux comprendre quels sont les pièges à éviter lorsqu'on s'improvise scénariste dans l'univers si particulier de *Dragon Ball*.

Car la série *Dragon Ball GT* ne sera clairement pas la digne suite de *DBZ* qu'elle était censée constituer, acquérant au fil des années une réputation de vilain petit canard bien méritée. Les fans rejeteront d'ailleurs d'autant plus facilement cet *anime* qu'il ne sera jamais considéré comme canon par Akira Toriyama, ce qui signifie que les faits qu'il rapporte ne seront pas reconnus officiellement dans l'histoire globale de *Dragon Ball*.

Sur le papier pourtant, il faut reconnaître à *Dragon Ball GT* le mérite d'avoir osé s'aventurer beaucoup plus loin que n'avait pu le faire le manga à la fin des événements rapportés par l'auteur. Imaginé à beaucoup plus grande échelle, le scénario expédie en effet les héros de la série aux confins de l'espace et invente même un niveau de puissance dépassant tout ce qui avait été vu jusqu'alors (le Super Saiyan 4). Afin de séduire les deux publics, celui qui regrettait la période insouciance des débuts de *Dragon Ball* et celui qui ne jurait que par les combats apocalyptiques de *DBZ*, Toei Animation n'a pas hésité à jouer sur les deux tableaux en combinant, souvent de manière très maladroite, tous les éléments distinctifs de l'ensemble de la saga. Mais à trop vouloir plaire à tout le monde, *DB GT* ne sera finalement parvenu qu'à se mettre à dos la quasi-totalité des téléspectateurs japonais, l'audience n'ayant de cesse de s'amenuiser tout au long de sa diffusion.

L'engouement tardif aux US

Se propageant comme une traînée de poudre à l'échelle mondiale grâce à la diffusion de la série TV, le phénomène *Dragon Ball* fait pourtant une entrée extrêmement tardive sur le territoire nord-américain. Alors que la diffusion de l'*anime* débute dès le mois de mars 1986 sur les chaînes françaises avec l'impact que l'on connaît, il faut attendre l'année 1995 pour que la sauce commence à prendre aux États-Unis. Car lorsque, à la fin des années quatre-vingt, Harmony Gold USA acquiert les droits de l'*anime Dragon Ball* en vue d'une diffusion sur les chaînes de TV américaines, le projet avorte dès le début, la petite poignée d'épisodes réalisés n'étant même pas présentée au public. Puis, en 1995, alors que l'auteur de l'œuvre originale a déjà mis un point final à l'histoire de son manga, FUNimation Productions récupère à son tour les droits de la série, mais les treize premiers épisodes ne génèrent pas les résultats d'audience escomptés et la diffusion de *Dragon Ball* est stoppée. Il faudra attendre mars 2001 pour que les téléspectateurs américains découvrent enfin l'intégralité de la genèse de Goku, sur l'initiative de FUNimation qui offre alors une seconde chance à la série de trouver son public.

Dragon Ball Z prendra-t-il aux US ?

Mais revenons en 1995. Considérant que le propos enfantin de ce début de série n'est pas fait pour le marché américain, FUNimation Productions croit davantage en *Dragon Ball Z* et prépare déjà sa diffusion aux États-Unis avec le soutien de Saban Entertainment, signant également un contrat avec Pioneer Entertainment pour l'exploitation de la série en vidéo. La diffusion débute le 13 septembre 1996, mais on ne peut pas dire que tout a été mis en œuvre pour favoriser l'arrivée de *Dragon Ball Z* sur le sol nord-américain. La censure implacable ampute notamment l'*anime* d'une bonne partie de ses moments clefs, le nombre d'épisodes passant de 67 à seulement 53 pour le début de la série (soit de l'arrivée de Raditz jusqu'à celle du commando Ginyu). Concrètement, les scènes les plus violentes sont coupées, les dégâts causés sont minimisés et les morts ne sont pas clairement explicitées (les personnages seraient expédiés dans une autre dimension...), ce qui évidemment ne se fait pas dans le respect de l'œuvre originale. Le doublage anglais est confié dans un premier temps à Ocean Studios, qui s'autorise bon nombre de libertés, et les musiques originales de Shunsuke Kikuchi passent à

la trappe au profit d'une nouvelle bande-son signée Ron Wasserman et Shuki Levi, deux musiciens travaillant en interne pour Saban. Bien que cette pratique soit fréquente à l'époque, elle dessert considérablement cette version américaine de *Dragon Ball Z* qui, sans les compositions mythiques de Shunsuke Kikuchi, n'est plus que l'ombre d'elle-même. En mai 1998, après deux saisons, le public ne suit toujours pas et les ayants droit se séparent, laissant l'histoire en suspens au moment où le Super Saiyan s'apprête à faire son entrée en scène...

Le succès viendra finalement trois mois plus tard avec la rediffusion du début de *DBZ* sur la chaîne Cartoon Network, dans l'émission *Toonami*. À partir de l'épisode 54, FUNimation se charge du doublage en interne et confie la nouvelle bande-son à l'équipe du compositeur Bruce Faulconer, qui passera plus tard le relais à Tom Keenlyside et John Mitchell chez Ocean Studios. La censure se révèle nettement moins présente en l'absence de Saban, mais les changements opérés dans le choix des comédiens de doublage entre le début et la fin de la série passent mal auprès des fans. Commencée le 31 août 1998, la diffusion de la série sur Cartoon Network s'achèvera en avril 2003. Dès l'année suivante, les 67 premiers épisodes seront entièrement redoublés en version *uncut*, mais avec une nouvelle bande-son signée cette fois Nathan Johnson et toujours aussi éloignée des compositions d'origine.

Le manga dans le sillage de l'anime

Malgré un retard flagrant sur le Japon (1989 à 1996) et le reste du monde, la diffusion de *Dragon Ball Z* aux États-Unis (1996 à 2003) n'empêche par pour autant le phénomène d'exploser sur le territoire nord-américain. En 1998, son impact est tel que Viz Media, qui se charge d'éditer la version anglaise du manga aux États-Unis, n'hésite pas à changer le titre original *Dragon Ball* en *Dragon Ball Z* pour les chapitres correspondant à cette partie de *l'anime*. Après avoir publié l'histoire dans un format *comic book* dévoilant un nouveau chapitre par semaine, Viz Media opte pour une édition *graphic novel* (volumes reliés) dès l'année 2000. Mais l'éditeur essuie rapidement les critiques des parents et des distributeurs qui jugent le contenu de la bande dessinée inadapté au jeune public et opte alors pour une version censurée que désavouent rapidement les fans. Sous la pression d'une pétition rassemblant

plus de 10 000 signatures, Viz Media accepte finalement de ne plus censurer cette version anglaise et de se rabattre sur une classification « Treize ans et plus ». En juin 2002, un partenariat avec la Shueisha permet à Viz de sortir son propre *Shonen Jump*, suivant un rythme de publication mensuel, favorisant ainsi l'introduction des mangas provenant du *Weekly Shônen Jump* aux États-Unis. Le dernier chapitre de *Dragon Ball Z* en version anglaise sera publié le 6 juin 2006, en dépit de quelques nouvelles censures sur la fin de la série, puis d'autres éditions verront le jour par la suite.

Les Américains, premiers fans de Dragon Ball ?

Bien qu'ils aient dû prendre le train en marche, les fans de *Dragon Ball* aux États-Unis continuent d'affirmer chaque année leur passion pour l'œuvre de Toriyama. Ils sont d'ailleurs probablement les premiers à désavouer le film *live Dragon Ball Evolution*, réalisé en 2009 et dont nous aurons l'occasion de reparler juste après. Le 11 avril 2015, ils ont même eu la primeur du long-métrage d'animation *Dragon Ball Z : Fukkatsu no 'F'* (*Dragon Ball Z : La Résurrection de 'F'*) qui s'est offert une avant-première à Los Angeles une semaine avant sa sortie au Japon. Le film se hissera même à la sixième place du box-office américain, rapportant plus de 3,5 millions de dollars.

Avec le recul, on peut estimer que c'est justement cette découverte tardive de *Dragon Ball* par le public américain qui a permis au phénomène de perdurer dans le temps de manière aussi significative à un moment où il n'y avait pourtant plus d'actu *DBZ*, ni du côté du manga, ni du côté de l'*anime*. Loin de s'éteindre, l'engouement des fans s'est vu, durant cette période, constamment relancé par la production de jeux vidéo et de produits dérivés toujours plus nombreux, jusqu'à ce que la licence n'amorce un retour fracassant avec la bénédiction d'Akira Toriyama lui-même !

Le retour en force aujourd'hui

La période consécutive à l'arrêt de la série en 1995 constitue un vide à combler qui se traduit, pendant plus de dix ans, par l'exploitation des

éléments déjà existants autour du manga et de la série animée. La franchise tourne alors sur ses acquis et, même si le phénomène semble vouloir perdurer, son avenir n'en reste pas moins incertain. Car, s'il est vrai que l'effervescence entretenue au travers du marché des *goodies* et des jeux vidéo suffit à entretenir le mythe, le retour de Maître Toriyama à l'univers de *Dragon Ball* semble, lui, tout à fait impensable, et tant pis si les nouvelles histoires du *mangaka* (*Cowa !*, *Kajika*, *Sand Land*, *Neho Majin*) ne passionnent guère ses anciens lecteurs.

Tandis que Toei Animation tente le tout pour le tout avec la série animée *Dragon Ball GT*, les éditions Shueisha lancent, dès l'été 1995, une série de sept *daizenshû*, des ouvrages encyclopédiques explorant minutieusement les facettes les moins connues de la franchise et destinés à contenter la curiosité malade des fans pour l'univers de *Dragon Ball*. Ces ouvrages restent encore aujourd'hui inédits en français, hormis pour le premier, un *artbook* regroupant un grand nombre d'illustrations, et le septième, qui a été publié chez nous par Glénat sous le titre *Le Dictionnaire de Dragon Ball*. D'autres *daizenshû* hors-séries sont sortis un peu plus tard pour traiter notamment des *carddass* (cartes à collectionner) et des derniers éléments relatifs à l'*anime*. Il faut néanmoins retenir que l'ensemble des données qu'ils contiennent ont été condensées et actualisées dans une collection de quatre livres baptisés *Chôzenshû*, sortis en 2013 au Japon et inédits en français.

Au cinéma, de nouveaux longs-métrages d'animation inspirés de la série continuent d'être diffusés d'année en année, étoffant de manière très libre le *background* des personnages en imaginant des adversaires inédits déraisonnablement puissants. L'arrivée des consoles 32 bits et surtout de la PlayStation donne encore un coup d'accélérateur au développement de nouveaux jeux de combat tirés de la licence, conférant à celle-ci toute l'énergie dont elle avait besoin à ce moment précis pour survivre dans le cœur des fans orphelins. Pour autant, il faut bien admettre que l'espoir de revoir un jour les Saiyans sur le devant de la scène semble bien maigre, la fin de la diffusion de *Dragon Ball GT* n'ayant donné suite à aucun autre *anime* produit pour la télévision en l'espace de dix ans. Pourtant, en 2008, le vent tourne et l'impensable se produit : *Dragon Ball* serait sur le point de renaître !

Des cadeaux d'anniversaires et un poisson d'avril

Un retour qui s'opère d'abord sous la forme d'un modeste court-métrage d'animation d'une durée de trente-cinq minutes intitulé *Dragon Ball Ossu ! Kaette kita Son Goku to nakama-tachi ! !* (que l'on peut traduire par *Dragon Ball : Salut ! Son Goku et ses amis sont de retour ! !*), qui déboule en septembre 2008 sur les écrans japonais. Cet OVA (*Original Video Animation*) fut lancé dans le cadre du Jump Super Anime Tour, un événement célébrant le quarantième anniversaire du magazine *Weekly Shōnen Jump* dans lequel était paru le manga de Toriyama. Plus que son contenu en lui-même, c'est surtout le titre de ce court-métrage qui est symbolique car annonciateur d'un renouveau de la franchise sur les écrans. En dépit de quelques contradictions narratives que ne manqueront pas de relever les plus fins connaisseurs du manga, cette histoire, qui se déroule seulement deux ans après la défaite de Majin Boo, remporte un vif succès auprès du public. On y découvre notamment, pour la première fois, le frère de Vegeta, Table (leurs deux noms combinés forment le mot anglais *vegetable* signifiant « légume »), venu lui demander son aide pour vaincre Abo et Cado (pour *avocat*), d'anciens soldats de Freezer. L'OVA se termine par un « À bientôt ! » symbolique de Goku qui ne fait que confirmer la renaissance tant attendue de la franchise.

Les choses s'accélérent en effet l'année suivante au travers d'une réécriture de la série animée réalisée à l'occasion des vingt ans de *Dragon Ball Z*, dont la diffusion avait démarré le 26 avril 1989 au Japon. Cette version remastérisée de *l'anime* en haute définition, baptisée *Dragon Ball Kai* (et *Dragon Ball Z Kai* dans le reste du monde) et légèrement censurée, vise à synthétiser la série TV en ne conservant que les épisodes directement adaptés du manga. Le montage permet ainsi de passer de 291 à 159 épisodes seulement (167 pour la version internationale), tous les *fillers* (épisodes hors-séries) étant supprimés au profit d'une plus grande fidélité à l'histoire imaginée par Toriyama. Lorsque la série est diffusée pour la première fois sur Fuji TV, ce ne sont pas les musiques originales de *DBZ* que les téléspectateurs entendent, mais les nouvelles compositions de Kenji Yamamoto, déjà responsable de la plupart des OST (*Original Sound Track*) des jeux vidéo issus de la série. Mais, suite à une affaire de plagiat mettant en cause des B.O. de films hollywoodiens, ces dernières seront finalement remplacées sur l'ensemble de la première saison par les musiques originales de Shunsuke Kikuchi que l'on peut entendre sur les Blu-ray et DVD qui nous sont parvenus en France. Enfin, un troisième compositeur, Norihito

Sumitomo, sera sollicité pour offrir au dernier arc de la série des compositions inédites.

La diffusion de *Dragon Ball Kai* s'étant échelonnée sur une période assez longue (d'avril 2009 à juin 2015 au Japon), d'autres événements relatifs à l'univers de *Dragon Ball* sont survenus entre-temps. Comment pourrait-on oublier l'affront infligé aux fans de la licence par le biais du film *live* américain *Dragon Ball Evolution*, sorti le 1^{er} avril 2009 dans notre pays ? Un véritable poisson d'avril que ce long-métrage signé James Wong (*Destination Finale*) qui réussit le tour de force de transformer l'œuvre de Toriyama en un *teen movie* insipide et surjoué, à mille lieues de l'esprit initial du manga. Deux autres tentatives d'adaptation en film *live*, beaucoup moins connues, avaient été réalisées entre 1989 et 1990 à Taïwan (*Dragon Ball, le film : La Légende des Sept Boules de Cristal*) et en Corée du Sud (*Dragon Ball : Combat Son Goku, gagne Son Goku !*), mais l'idée même de faire endosser à des acteurs réels le rôle des Saiyans et autres personnages venus de l'espace semble pour le moins absconse. Cela dit, les retours extrêmement positifs obtenus par certains courts-métrages amateurs récents, comme *Dragon Ball Z : Light of Hope* ou *Dragon Ball : The Fall of Men*, tourné à Caen par des fans français (plus d'un million de vues sur YouTube en l'espace de quarante-huit heures au moment de sa diffusion en novembre 2015) prouvent que l'exercice du *live* reste du domaine du possible !

À l'assaut d'une nouvelle génération

Côté livres, outre l'initiative étonnante prise par les éditions Hachette (collection Bibliothèque Verte) de transposer l'histoire de *Dragon Ball* en romans pour enfants à partir de l'année 2010, c'est surtout l'annonce d'une nouvelle version du manga en SD au Japon qui étonne. Confié à la *mangaka* Naho Oishi sous la supervision d'Akira Toriyama, ce *Dragon Ball SD* entièrement colorisé est une réécriture condensée des principaux événements du manga original qui vise essentiellement le jeune public avec un trait plus enfantin, une ambiance plus légère et des références amusantes à l'ensemble de la série. Une manière subtile de ferrer une nouvelle génération de lecteurs en s'appuyant sur le fait que *Dragon Ball* fait partie de ces rares mangas dont le style ne vieillit pas et qui parviennent à séduire aussi bien les nostalgiques des années quatre-vingt que leurs enfants, qui ont pourtant grandi avec *One*

Piece, *Bleach* ou *Naruto*. Toujours en cours de publication, le manga *Dragon Ball SD* n'est pas la seule incursion de Naho Ooishi dans l'univers de Toriyama puisque la dessinatrice signe entre autres, en 2011, une histoire inédite centrée sur Bardack, le père de Son Goku.

De son côté, l'ancien auteur de *dôjinshi* (mangas amateurs) Toyble, qui s'était fait repérer par les éditions Shueisha pour son travail sur *Dragon Ball AF*, abandonne ce premier pseudo en 2012 pour réaliser le manga *Dragon Ball Heroes : Victory Mission*, adapté du jeu vidéo éponyme, sous la signature de Toyotarô. On le retrouvera un peu plus tard aux commandes, entre autres, de la version papier d'un certain *Dragon Ball Super* !

Deux films lourds de sens

Mais le grand retour de la franchise devient réellement significatif à partir du 30 mars 2013 avec la sortie au Japon de *Dragon Ball Z : Battle of Gods* (*Dragon Ball Z : Kami to Kami* en V.O.), premier film d'animation réalisé autour de la franchise après dix-sept années d'absence. Lancé dans les plus grandes salles de cinéma à travers le monde, à quelques exceptions près (en France, le film est sorti directement en DVD et Blu-ray en février 2015), ce dix-huitième long-métrage fait d'autant plus figure d'événement qu'il est le premier à bénéficier de la participation active de Toriyama. Le *mangaka* se charge en effet de la réécriture du script et du *character design* des personnages, *Battle of Gods* mettant en scène un adversaire inédit aux allures de félin égyptien : Beerus, le dieu de la destruction. En quête du mystérieux Super Saiyan God annoncé par une prophétie, Beerus s'éveille d'un sommeil de trente-neuf ans et descend sur Terre à la rencontre de celui qui a vaincu Freezer. Bien que les réactions du public soient mitigées, l'importance de ce film réside surtout dans le fait que les événements qu'il décrit étoffent de manière officielle la mythologie de *Dragon Ball*, s'imbriquant à la suite de l'arc de Majin Boo et effaçant du même coup tout ce qui avait été dit dans la série *Dragon Ball GT*. Le fait est que *Battle of Gods* se hisse sans problème parmi les meilleures places des box-offices japonais et mondiaux, apportant, s'il en était besoin, la preuve que le public est encore là pour soutenir massivement le renouveau de la franchise.

Ce que l'on ne sait pas encore, c'est que ce *Battle of Gods* va s'inscrire dans le cadre d'une toute nouvelle série d'animation, à l'instar du dix-

neuvième long-métrage *Dragon Ball Z : La Résurrection de 'F'* lancé le 18 avril 2015 au Japon et qui s'offre, deux mois plus tard, une sortie dans les salles obscures françaises. Ce nouveau film annonce le grand retour de Freezer, l'ennemi numéro un de la série, ressuscité par ses fidèles soldats dans une histoire glaçante qui fait suite à celle de *Battle of Gods*. Résolu à se venger cruellement de celui qui l'avait vaincu sur Namek par le passé, c'est un « golden » Freezer désormais capable d'atteindre un degré de puissance inouï que l'on découvre ici. Bénéficiant une fois encore de l'implication réelle de Maître Toriyama au scénario, ce long-métrage constituera la base du deuxième arc de *Dragon Ball Super*, la toute nouvelle série TV annoncée quelques jours plus tard par Toei Animation, à la stupeur générale ! Avec un lancement prévu le 5 juillet 2015, *Dragon Ball Super* prendra le relais de *Dragon Ball Kai* sur Fuji TV, pour le plus grand bonheur des fans qui n'en espéraient pas tant.

Dragon Ball Super : une renaissance ?

La résurrection du phénomène *Dragon Ball* s'opère en réalité dès le 28 avril 2015, lorsque le studio Toei Animation annonce le lancement prochain d'une toute nouvelle série d'animation présentée comme la véritable suite de *Dragon Ball Z*. Le public est alors invité à effacer les traces fantaisistes laissées par le visionnage de *Dragon Ball GT* pour se focaliser sur un scénario inédit, validé par l'auteur original et s'inscrivant de manière logique et cohérente dans la trame globale de la série.

Dès la semaine suivant l'arrêt de la diffusion de *Dragon Ball Kai*, plus précisément le 5 juillet 2015, le premier épisode de cette suite tant attendue, baptisée *Dragon Ball Super*, annonce l'avènement d'une ère nouvelle pour le phénomène *Dragon Ball*, qui redevient immédiatement le centre de toutes les attentions. Même ceux qui s'étaient éloignés de la franchise au point de ne plus voir en elle qu'un vestige nostalgique de leurs années de jeunesse sont saisis par l'envie irrépressible de renouer avec la série, ne serait-ce que pour découvrir, en même temps que le reste du monde, quels en seront les nouveaux enjeux. Difficile, en effet, pour quiconque ayant été marqué par le manga ou la première série TV, d'accepter de passer à côté d'un tel

événement, au moment où la renaissance de la franchise et le retour de Toriyama à *Dragon Ball* semblaient aussi improbables.

Les mots d'ordre : continuité et cohésion

Manifestement, le seul fait de savoir que le créateur du manga supervise ce nouveau projet en sa qualité de scénariste rassure le plus grand nombre. Si Toriyama avait déjà accepté de s'investir dans la réécriture des scripts des deux derniers longs-métrages (*Dragon Ball Z : Battle of Gods* et *Dragon Ball Z : La Résurrection de 'F'*), son implication apparaît comme nettement plus affirmée dans *Dragon Ball Super*, ce qui garantit déjà une véritable continuité avec l'œuvre initiale. Et tandis que l'auteur original se charge d'imaginer l'histoire et les nouvelles figures clefs de la série, le rôle de *character designer* incombe à Tadayoshi Yamamuro, ancien animateur de talent réputé pour son formidable travail réalisé dans le cadre des précédentes séries TV.

Qui plus est, pour la première fois dans l'histoire de la licence, les éléments narratifs qui avaient été mis en place dans le cadre des deux derniers films ne risquent pas d'entrer en conflit avec la trame de la nouvelle série puisque l'auteur tient à ce que leurs histoires respectives se recoupent. Ainsi, en dehors de quelques variantes relatives au traitement accordé à certains personnages, les changements opérés durant le processus d'écriture de *Dragon Ball Super* ne remettent pas en cause les éléments majeurs des intrigues déjà dévoilées dans ces deux longs-métrages. Et même si le choix de reprendre le synopsis de *Dragon Ball Z : Battle of Gods* puis celui de *Dragon Ball Z : La Résurrection de 'F'* pour servir de point de départ au scénario des deux premiers arcs de la série peut sembler être une solution de facilité, cette décision a le mérite d'établir une unité qui manquait jusqu'à présent aux différents projets gravitant autour du noyau dur que représente le manga. C'est aussi vraisemblablement la raison pour laquelle la série s'autorise certaines libertés dans le traitement des événements évoqués par rapport aux films. En effet, puisque les fans connaissent déjà sur le bout des doigts le déroulement des longs-métrages, il convient de les surprendre au minimum en altérant les faits là où ils s'y attendent le moins, au risque de procéder parfois à des modifications quelque peu malheureuses.

Les débuts : un sentiment de déjà-vu

À l'évidence, l'avantage premier d'une série animée sur un long-métrage réside dans le caractère potentiellement extensible de sa durée, le fait de pouvoir s'appuyer sur une douzaine ou une quinzaine d'épisodes pour traiter le synopsis d'un film d'une heure et demie permettant logiquement de traiter celui-ci de manière plus approfondie. Pour autant, on constate que les quatorze premiers épisodes de *Dragon Ball Super*, s'ils agrémentent l'histoire de *Dragon Ball Z : Battle of Gods* de nombreuses scènes inédites plutôt sympathiques, ne rendent pas forcément le traitement de cet arc dédié au dieu de la destruction plus efficace qu'au travers du film.

Prenant place six mois seulement après la défaite de Majin Boo, le point de départ du premier arc de *Dragon Ball Super* développe les répercussions de l'arrivée sur Terre de Beerus, le dieu de la destruction de l'univers numéro sept sorti d'un sommeil de trente-neuf ans, et la mise en péril de la paix obtenue au prix de tant de sacrifices. À la recherche du mystérieux Super Saiyan God annoncé dans une prophétie, Beerus et son assistant Whis vont à la rencontre des derniers Saiyans vivant sur Terre dans l'espoir que l'un d'entre eux se révèle apte à manifester les pouvoirs faramineux du Super Saiyan God.

Bien que dépeignant plus volontiers les personnages dans des situations insolites afin d'accentuer la légèreté globale de la série, ce premier arc de *Dragon Ball Super* ne réserve guère plus de scènes d'action pure qu'au sein même du long-métrage. Les plus grands changements opérés concernent le bateau de croisière sur lequel se déroule maintenant la fête organisée par Bulma pour son anniversaire et l'émphase qui entoure l'apparition du Super Saiyan God au travers d'une mise en scène plus grandiose. Exagéré à l'excès, le stress de Vegeta qui réprime sa fierté pour le bien de la planète se traduit par de nouvelles séquences mémorables pas toujours bien accueillies par les fans du personnage, peu préparés à le voir ainsi relégué dans un rôle de simple comique. Mais le prince des Saiyans n'en conserve pas moins quelques brefs instants de gloire et ne s'abaisse pas, comme dans le film, à réserver son tour pour devenir le prochain Super Saiyan God, préférant ici rejeter avec mépris ce qu'il qualifie de « pouvoir de seconde zone ». Et si c'est à un dénouement plutôt heureux que l'on assiste, la Terre étant préservée de la destruction, cette « victoire » reste fortement contrebalancée par le fait que Goku essuie tout de même un échec face à ce formidable adversaire. Le héros profite malgré tout de sa nouvelle expérience pour assimiler définitivement les pouvoirs de Super Saiyan God, l'auteur tenant à

souligner qu'il n'aura désormais plus besoin de passer par cette transformation pour en utiliser le plein potentiel, ce que l'on peut comprendre étant donné les contraintes narratives que cela impliquerait.

En dépit de retours quelque peu mitigés et de critiques acerbes adressées à l'encontre de l'animation de certains épisodes, le premier arc de *Dragon Ball Super* est plutôt bien accueilli par un public qui se dit tout de même curieux d'assister enfin à quelque chose d'inédit. Malheureusement, l'arc suivant, non content de reprendre la trame déjà connue du film *Dragon Ball Z : La Résurrection de 'F'*, la développe de manière à surprendre les téléspectateurs en opérant des choix pas toujours très heureux. Concentrant toute son action dans les quatre derniers épisodes présentant le combat de Goku contre Golden Freezer, cet arc, qui ne compte que douze épisodes, se borne surtout à multiplier les ajouts anecdotiques en amont de la venue du plus grand ennemi de la série. Ici, les faits démarrent directement après le retrait de Beerus, mais une ellipse de six mois permet d'introduire la naissance de Pan, la fille de Gohan et Videl, ainsi que le début de l'entraînement de Goku et Vegeta par Whis, l'assistant de Beerus. Entre la vision fantasmée d'un Mister Satan en Super Saiyan et les efforts navrants de Vegeta pour trouver un restaurant que Bulma n'aurait pas encore montré à Whis, ces épisodes marquent clairement le retour à un humour prononcé qui tranche avec la fin de cet arc. La grande bataille tant attendue opposant les anciens héros de la série aux nuées de soldats de Freezer, qui était le point d'orgue du long-métrage, perd ici une bonne partie de sa dimension épique du fait que les actions sont plus individualisées. Quant à la manière dont Vegeta parvient à atteindre le stade de Super Saiyan Blue, censé constituer l'évolution du stade de Super Saiyan God que Vegeta n'a jamais eu l'occasion d'expérimenter, elle n'est même pas esquissée ici. Le plus difficile à digérer pour les fans reste cependant la vision d'un Gohan brisé, qui n'est plus que l'ombre de lui-même et n'a même plus l'occasion de briller contre Shisami puisque la série voit ce dernier neutralisé par Tagoma, dont le rôle était pourtant quasiment inexistant au travers du film. La série s'aventure même à parachuter le mythique Ginyu sur le champ de bataille pour lui donner l'occasion de quitter enfin le corps de son hôte batracien afin d'investir celui de Tagoma, mais Vegeta l'envoie sur orbite d'une simple pichenette. Des changements inattendus qui, en définitive, n'ont pas de répercussions directes sur le dénouement de cet arc qui rejoint à nouveau celui du film dès lors qu'il est question du Super Saiyan Blue et de

l'intervention salvatrice de Whis pour remonter le temps avant l'explosion de la Terre. En guise de bonus, l'apparition furtive du duo formé par Champa et Vados, échappés de l'univers numéro six, a au moins le mérite de poser les pions en vue du troisième arc de *Dragon Ball Super*, dont le propos est enfin inédit !

Surprendre pour mieux convaincre ?

Inutile de souligner que l'attente des fans prend cette fois des proportions évidentes, nul n'étant désormais en mesure de deviner ce que Toriyama a l'intention de présenter à partir de l'épisode 28 de la série. D'autant que la perspective d'en savoir un peu plus sur les douze univers évoqués précédemment a de quoi enflammer l'imagination des fans. Pourtant, une fois encore, l'orientation que prend la série étonne autant qu'elle déçoit, même si ce troisième arc lève enfin le voile sur ces Super Dragon Balls auxquelles la série doit son nom, avec comme toile de fond l'organisation d'un tournoi opposant les deux univers jumeaux. Les enjeux s'opèrent désormais à l'échelle cosmique et on redoute bien évidemment ce que des êtres aussi inaccessibles que Beerus et Champa sont capables de fomenter avec de tels artefacts entre les mains. Hélas, durant les treize épisodes que compte cet arc, c'est à une compétition peu inspirée que l'on assiste, ce tournoi opposant nos héros à des individus guère charismatiques dont le seul mérite est de mettre en évidence le fait que, bien que l'univers numéro six soit construit de manière identique à celui que nous connaissons, son histoire l'a rendu bien différent de son univers jumeau.

S'illustrant bien malgré lui durant le tournoi, le personnage de Monaka révèle malgré tout un potentiel humoristique suffisamment fort pour inciter les scénaristes à lui réserver une place de choix dans les épisodes suivants. L'arc de transition sur la planète Potaufeu exploite ainsi encore davantage le ressort comique reposant sur la naïveté extrême de Goku, qui est incapable de démasquer celui qu'il croit plus fort que lui. Mais alors que *Dragon Ball Super* semble prendre à nouveau des airs de gigantesque farce, allant jusqu'à forcer le digne Vegeta à mettre une tétine dans sa bouche pour assurer sa propre survie, c'est un virage brutal qui se profile à l'horizon du quarante-septième épisode de la série.

Face aux retours désespérément froids du grand public à l'égard de *Dragon Ball Super*, il convient désormais pour l'équipe de redresser le tir en abordant enfin les thématiques de prédilection des fans de la série originelle, et notamment la question des voyages dans le temps. Introduite pour la première fois à travers le personnage de Trunks du futur dans un contexte de menace cyborg dont la tonalité plus sombre avait considérablement marqué le public, la notion de chronologies parallèles revient donc au cœur d'un nouvel arc de *Dragon Ball Super* et l'engouement des téléspectateurs ne se fait pas attendre. Sans surprise, l'épisode quarante-sept bat sans difficulté les records d'audience des précédents épisodes de la série en attirant plus de 8 % des téléspectateurs, mais elle retombera à nouveau la semaine d'après. Bien que les événements ne dévoilent que très ponctuellement le futur apocalyptique duquel provient Trunks, l'atmosphère se fait nettement plus pesante et prépare d'autant mieux l'apparition d'un nouvel antagoniste nommé Black, dont la ressemblance troublante avec Goku augure enfin des rebondissements majeurs sur le plan narratif. C'est le cas d'ailleurs du personnage de Mai, l'ancien faire-valoir de Pilaf revêtant ici une tout autre importance en prenant la tête de la résistance du futur aux côtés de Trunks.

Centré sur la notion de distorsions temporelles liée aux ambitions sinistres d'un nouveau Kaioshin baptisé Zamasu, cet arc rompt nettement avec les précédents en relançant l'intérêt de *Dragon Ball Super* aux yeux du plus grand nombre. Car ils sont finalement nombreux à reconnaître avoir, à plusieurs reprises, décroché durant la première année de diffusion de *Dragon Ball Super* au Japon. Et si l'on ignore encore totalement où vont nous conduire les aléas de l'intrigue globale de la série, on ne peut que saluer la prise de risque de l'équipe de privilégier la surprise au détriment de l'action qui, pour le moment, est bien loin d'être prédominante.

Qui plus est, les critiques incisives adressées très tôt à l'encontre des responsables de l'animation, notamment dans le cadre du cinquième épisode, ont permis une amélioration relative du processus d'animation sur la suite de la série, même si l'on constate toujours des baisses de qualités indéniables au sein des épisodes. Il faut savoir en effet que les animateurs expérimentés de Toei Animation se chargent uniquement des plans principaux de la série *Dragon Ball Super*, le reste étant réparti entre les intervallistes débutants et les sous-traitants étrangers. Ces baisses de qualité se sont en tout cas révélées suffisamment préjudiciables pour contraindre le studio à retoucher certains épisodes au moment de la sortie des Blu-ray de la série au Japon. De plus, les

nombreux flash-back renvoyant à des passages clefs de l'arc des cyborgs dans la première série TV soulignent clairement la différence de traitement de l'animation entre l'ère *DBZ* et celle de *Dragon Ball Super*. Enfin, sur le plan sonore, le compositeur Norihito Sumitomo, déjà crédité sur les deux derniers longs-métrages, signe des musiques efficaces mais pas aussi marquantes que durant la grande période Shunsuke Kikuchi.

Au-delà de la diffusion de la série

Sans surprise, l'adaptation manga de *Dragon Ball Super*, dessinée par Toyotarô sous la supervision de Toriyama qui en signe le scénario, est lancée dans la foulée au Japon, le jeune *mangaka* ayant déjà à son actif plusieurs déclinaisons de la licence, à l'image de *Dragon Ball Heroes : Victory Mission* inspiré du jeu vidéo éponyme.

Avec un coup de crayon incroyablement proche de celui de Toriyama, Toyotarô livre une adaptation soignée de la série *Dragon Ball Super* qui ne s'attarde que très peu sur les deux premiers arcs pour accorder davantage de place aux chapitres réellement inédits. Le manga apporte également quelques éclaircissements utiles, par exemple concernant la volonté de Kibitoshin de se soustraire à la fusion des Potalas par l'intermédiaire d'un vœu obtenu via les Dragon Balls. On découvre également une scène amusante justifiant la simplification de l'appellation de Super Saiyan God Super Saiyan en Super Saiyan Blue après que Goku se soit mordu la langue en essayant de prononcer la formulation complète... Les pages intermédiaires permettent par ailleurs aux protagonistes les plus érudés dans la version manga d'exprimer leur mécontentement, à l'instar du clan de Freezer qui se lamente d'avoir été odieusement passé à la trappe. Plus loin, un flash-back opposant les dieux jumeaux de la destruction explique les raisons profondes de la rivalité entre Champa et Beerus, ce dernier s'étant visiblement approprié le « fruit paf-paf » lors de leur anniversaire commun, provoquant la fureur de Champa. Entre les ajouts bienvenus, les pages bonus et les quelques variantes opérées dans le déroulement de certaines scènes, le manga apporte ainsi une plus-value digne d'intérêt pour les incondtionnels de *Dragon Ball Super*.

Bien qu'il ait fallu patienter plus d'un an pour en avoir la confirmation, la série *Dragon Ball Super* voit finalement sa diffusion programmée dans

l'Hexagone pour la fin 2016 via Toei Animation Europe, tandis que l'édition du manga tombe dans l'escarcelle de Glénat pour un lancement prévu en 2017.



[1](#) Cf. chapitre 3.

[2](#) Cf. chapitre 3.

DRAGON BALL

Le livre hommage

Chapitre deux



Univers

N'ayant eu de cesse de s'enrichir au fil des années qui ont entouré sa création et celle de ses nombreuses incursions au cinéma et à la télévision, l'univers de *Dragon Ball* comporte aujourd'hui tant de spécificités qu'on ne saurait en faire le tour de manière exhaustive. Pour autant, nous souhaitons, à travers ce chapitre, évoquer l'essentiel des éléments qui, combinés entre eux, ont su faire toute la particularité de cette série et lui ont permis de se démarquer des autres avec une aisance manifeste.

Unique en son genre, l'œuvre de Toriyama comportait dès le départ des trouvailles de génie qui ont su s'étoffer de manière étonnante au gré des différents arcs narratifs. Et ce sont justement ces arcs que nous allons, dans un premier temps, retracer ici, avec le recul qui s'impose pour tenter de faire ressortir les tournants décisifs de l'évolution de la série. De *Dragon Ball* à *Dragon Ball GT*, en passant bien évidemment par *Dragon Ball Z*, nous verrons ainsi quels choix ont permis à l'univers et aux personnages d'arriver à maturité. Il sera temps, ensuite, d'aborder un à un les différents points clefs de la mythologie *Dragon Ball*.

Les différents arcs narratifs

De la façon dont elle a été conçue par Akira Toriyama, *Dragon Ball* est une œuvre en un seul tenant qui compte 519 chapitres sans aucun découpage particulier. Son intégrale prend la forme de 42 *tankôbon* (volumes reliés), réédités à partir de 2003 au format *kanzenban* (l'édition *Perfect*) en 34 volumes. La version française du manga *Dragon Ball* proposée par Glénat respecte d'ailleurs ces deux éditions, qui sont les principales à retenir, même si bien d'autres ont vu le jour en parallèle, notamment en France (édition double, deluxe, *anime comics*, etc.).

Cependant, de manière analogue à la distinction établie par les studios Toei Animation dans le but de bien démarquer les deux parties de l'*anime* (*Dragon Ball* et *Dragon Ball Z*), les divers exploitants de la série se verront plus ou moins contraints de la subdiviser en plusieurs segments dans un souci de clarté. L'idée est bel et bien de s'appuyer sur les principales ellipses temporelles ainsi que sur les quelques pauses séparant les affrontements contre des adversaires très puissants pour créer des arcs narratifs bien précis

pouvant être pris indépendamment les uns des autres. Outre une meilleure lisibilité globale de l'ensemble de l'œuvre, ce découpage a le mérite de faire ressortir plus facilement la manière dont les personnages grandissent et évoluent au fil de la série.

Nous nous proposons donc ici de revenir sur les événements les plus significatifs des différents arcs du manga original, qui correspondent donc aux parties *Dragon Ball* et *Dragon Ball Z* de l'*anime* sans les épisodes hors-séries, dans l'optique de mettre en évidence les éléments ayant le plus marqué son évolution en dix années de publication. Nous terminerons par un détour instructif du côté de *Dragon Ball GT*, mais nous ne pousserons pas ce voyage rétrospectif jusqu'aux arcs de la série *Dragon Ball Super* car celle-ci est toujours en cours de diffusion au Japon et encore inédite en France au moment de la rédaction de cet ouvrage.

Enfin, sachant qu'il n'existe pas de découpage officiel, nous avons choisi de regrouper certains segments dans une même partie, en y incluant notamment les entraînements, afin de retracer l'ensemble de la série en sept arcs bien distincts.

Période Dragon Ball

L'arc de la quête des Dragon Balls face à Pilaf

Vivant seul sur le versant du mont Paozu, à l'écart de toute civilisation, un enfant à queue de singe nommé Son Goku fait la connaissance de Bulma, une jeune fille à la recherche des Dragon Balls. Selon la légende, ces boules orangées comportant entre une et sept étoiles auraient le pouvoir d'exaucer n'importe quel souhait. Guidée par son Dragon Radar (un appareil pouvant détecter les Dragon Balls à distance) jusqu'à la maison de Goku, Bulma convainc l'enfant de l'accompagner dans sa quête, ce dernier refusant de lui laisser sa boule à quatre étoiles qui constitue l'unique souvenir de son grand-père disparu. Tous deux partent ainsi sur les traces des Dragon Balls et surmontent les péripéties les plus insensées grâce au courage et à la force surhumaine de Son Goku.

Leur voyage les mène à la rencontre de protagonistes qui, pour la plupart, resteront présents jusqu'au bout de la série, bien que leur entrée en scène soit surtout propice à des gags omniprésents qui inscrivent ce début de série dans le registre de la comédie d'action. Le vieil ermite pervers Kamé Sennin

(Tortue Géniale dans la V.F. de l'*anime*) confiera à Goku un nuage magique nommé Kinto-un, utilisable seulement par des êtres au cœur pur, avant de promettre de lui enseigner les arts martiaux. D'abord adversaires de nos héros, le cochon polymorphe Oolong, qui se faisait passer pour un monstre terrifiant, et le duo de bandits formé par Yamcha et Puerh (un jeune homme angoissé par les femmes et un chat capable de se transformer en n'importe quoi) rejoignent finalement le duo à la recherche des sept boules. C'est également dès ce début de série, et alors qu'il est encore enfant, que Goku fait la connaissance de la petite Chichi, la fille du seigneur Gyumao qui règne sur le mont Fry Pan, alors en proie à un incendie. Pas aussi croulant qu'il en a l'air, Kamé Sennin, qui est aussi le très respecté maître Muten Roshi, se charge d'éteindre les flammes à l'aide de sa technique ultime, le Kamé Hamé Ha, que s'approprie immédiatement le prodigieux Son Goku.

Mais d'autres individus moins bien intentionnés convoitent les Dragon Balls, à l'image du gang de Pilaf qui n'aura de cesse de tenter de les arracher de force à Goku et ses amis. Trio d'incapables formé par un nabot mégalo (Pilaf) et ses deux subalternes empotés, le gang de Pilaf va tout de même réussir à piéger nos héros et à invoquer le dragon Shenron en réunissant les sept boules étoilées. Mais tandis que la pleine lune transforme Goku en singe géant écrasant tout sur son passage, le cochon Oolong coiffe tout le monde au poteau en formulant le premier vœu qui lui passe par la tête... et une petite culotte tombe du ciel. Shenron disparaît et les boules se changent en pierre et s'éparpillent dans la nature, devenant inutilisables pendant un an.

Un intervalle qui donne à Goku l'occasion de suivre l'entraînement implacable de Maître Kamé Sennin, l'ermite à la carapace de tortue, aux côtés d'un autre disciple, le petit moine shaolin Krilin, qui compense par la ruse la supériorité physique de Goku. Leur objectif à tous deux est de briller durant le prochain Tenkaichi Budokai, le plus grand tournoi des arts martiaux qui réunira les meilleurs combattants venus du monde entier. Cette vingt-et-unième édition se solde par la victoire de Kamé Sennin, qui participe sous le faux nom de Jackie Chun pour s'assurer que ses disciples ne prennent pas la grosse tête en remportant le tournoi. La phase finale de la compétition donne lieu à des duels rocambolesques et, même si ni Goku ni Krilin ne remportent le titre, l'entraînement de leur maître a porté ses fruits en les rendant à la fois forts et pleins d'humilité.

Cet arc couvre les chapitres 1 à 54 du manga. D'abord inspiré du grand

roman chinois *Saiyûki* (*La Pérégrination vers l'Ouest*), le récit de Toriyama se trouve assez rapidement une identité propre. Certes, Son Goku possède une queue de singe, un nuage Kinto-un et un bâton Nyoï Bo (tous issus du roman classique chinois), mais c'est surtout la personnalité de son héros que l'auteur s'attache à développer à travers une quête qui prend clairement des allures de voyage initiatique. Un thème qui se marie admirablement bien avec la grande passion de l'auteur pour les films d'action hongkongais, donnant lieu à un entraînement et un premier tournoi mémorables qui captiveront le public.

D'une manière générale, les courtes péripéties du début laissent rapidement la place à une trame de fond de plus grande envergure tandis que les enjeux se dessinent et que les protagonistes gagnent en épaisseur. Le héros Son Goku, calqué sur celui de l'histoire courte *Dragon Boy*, fait preuve d'une telle candeur et d'une telle spontanéité que l'auteur n'a aucun mal à s'appuyer sur son caractère exagérément naïf pour faire ressortir le vice des autres protagonistes principaux. Un vice qui n'est toutefois utilisé que pour renforcer l'aspect comique de l'œuvre en poussant à l'excès les caricatures. Le vieux Kamé Sennin ressemble ainsi davantage à un bête obsédé attardé qu'à un pervers dangereux ; la malice de Bulma la pousse certes à se servir de la naïveté de Goku pour réunir les Dragon Balls, mais elle fait surtout ressortir son côté maman poule vis-à-vis du jeune garçon, qui a encore tout à apprendre de la civilisation. Quant à Krilin, ces premiers chapitres sont réellement les seuls à le présenter comme un personnage antipathique capable de recourir aux ruses les plus fourbes pour remporter les épreuves du maître, et l'auteur reverra d'ailleurs assez vite son design et son caractère pour le rendre nettement plus attachant.

L'arc de l'armée du Red Ribon

L'issue du tournoi n'est pas une fin en soi et Son Goku doit à présent mener à bien une quête personnelle qui lui tient à cœur : retrouver la boule de son grand-père. Notre héros part donc seul à l'aventure, sans savoir qu'il va être confronté à l'organisation criminelle la plus dangereuse du monde : l'armée du Red Ribon (l'armée du Ruban Rouge dans la V.F. de l'*anime*). Pour la première fois, Goku fait face à des soldats surarmés et sans pitié qui ont ordre de le tuer à vue, tandis que le gang de Pilaf tente encore et toujours de tirer son épingle du jeu. Les uns après les autres, Son Goku va vaincre tous

les hommes de main du Général Red, à commencer par le Capitaine Silver qui a pulvérisé son nuage Kinto-un d'un coup de bazooka.

Afin de libérer le maire d'un petit village retenu prisonnier au sommet de la Muscle Tower, Goku part à l'assaut de cette tour qui renferme des pièges à chaque étage, chacune de ses victoires contribuant à le rendre un peu plus vigilant. Sa victoire sur le Sergent Metallic, un robot indestructible qui finit par tomber en panne de batterie, le confronte ensuite à la fourberie incarnée en la personne du ninja Murasaki. Jamais à court de tromperies, ce dernier va jusqu'à faire semblant de se multicloner en appelant ses frères quintuplés à la rescousse, avant d'activer l'arme secrète de la Muscle Tower : le cyborg C-8. Mais, dépourvue de toute méchanceté, cette créature se rebelle contre ses créateurs et aide son nouvel ami à atteindre le sommet de la tour, après que Goku a trouvé le moyen de terrasser Boing, un monstre au corps mou et élastique, en le congelant sur place. Le face-à-face avec le Commandant White se solde par l'intervention providentielle de C-8 et la destruction de la Muscle Tower.

Si l'armée du Red Ribon se montre impitoyable, elle n'est heureusement pas de taille contre Goku et chacun des généraux se voit systématiquement tourné en ridicule. C'est le cas du Commandant Blue, être narcissique qui abuse de son autorité pour atteindre ses objectifs sans se salir les mains. Ayant pris pour cible Kamé House (la maison de Kamé Sennin) qu'il devine comme la base de l'ennemi, il parvient à paralyser Goku à l'aide de ses pouvoirs psychiques mais panique devant un pauvre rat. Un détour au village Pingouin, patrie des personnages de *D' Slump*, lui permet malgré tout de mettre la main sur le Dragon Radar, non sans s'être fait satelliser au passage par un coup de boule de la petite Aralé Norimaki.

De retour au QG de l'armée du Red Ribon, Blue est accueilli par le nouveau bras droit du Commandant Red, le tueur à gages Tao Pai Pai, qui lui perfore la tempe d'un coup de langue pour démontrer sa force... L'atmosphère devient franchement grave et même Goku se montre impuissant face à cet assassin redoutable qui possède une technique secrète supérieure au Kamé Hamé Ha : le Dodompa. Sauvé de justesse par sa boule à quatre étoiles, Goku assiste impuissant à la mort du gardien de la tour Karin, l'Indien Bola, et surmonte l'épreuve du maître des lieux avant d'affronter une nouvelle fois son terrible adversaire. Le combat n'a cette fois plus rien à voir et la dernière perfidie de Tao Pai Pai se retourne contre lui.

Bien qu'il soit parvenu à récupérer la boule de son grand-père, Goku a

maintenant un vœu à exaucer, celui de ressusciter Bola, comme il l'a promis à son fils Upa. Il décide alors sans hésiter de prendre d'assaut la base de l'armée du Red Ribon pour en finir une fois pour toutes. Suicidaire pour tout autre que lui, ce plan se révèle finalement couronné de succès et Goku sort victorieux de cette expédition, après avoir détruit le robot de combat de son adversaire. Ce n'est d'ailleurs pas le Commandant Red mais le Colonel Black qu'il affronte, ce dernier ayant trahi son supérieur après avoir compris qu'il souhaitait utiliser les boules à des fins personnelles et non pas pour asseoir la domination de son armée.

La tension retombe d'un seul coup avec le détour chez Baba la voyante en quête d'indices sur la position de la dernière boule, que détient en réalité le gang de Pilaf. Dotée de talents divinatoires, la grande sœur de Kamé Sennin fait passer à nos héros un test aux allures de minitournoi avant de cracher le morceau. L'occasion pour Goku de se retrouver face à son grand-père Son Gohan, ressuscité le temps d'une journée, et de perdre son unique point faible : sa queue de singe. Pilaf et sa bande n'ont alors plus aucun moyen de battre leur adversaire et même les transformations combinées de leurs trois pilaf-machines ne les empêchent pas d'essuyer une cuisante défaite. Le vœu est exaucé et Goku saisit sa Dragon Ball avant qu'elle ne s'éparpille avec les autres, s'épargnant ainsi bien des ennuis à venir.

Cet arc couvre les chapitres 55 à 112 du manga. Si la tonalité des deux parties (l'armée du Red Ribon et Baba la voyante) est diamétralement opposée, les faits s'enchaînent néanmoins logiquement et aboutissent à l'accomplissement du second vœu grâce aux boules de Shenron. Le fait de voir un certain nombre d'idées empruntées à droite et à gauche, notamment pour ce qui est de la conception des adversaires un brin stéréotypés (Metallic = Terminator, C-8 = la créature de Frankenstein) donne toutefois le sentiment que l'auteur ne sait pas encore exactement vers quoi il se dirige. Impression confirmée par le clin d'œil appuyé à *D' Slump*. On peut néanmoins voir en Boing une ébauche de ce que sera bien plus tard le terrible Boo.

L'entrée en scène totalement imprévisible du grand-père de Goku, revenu d'entre les morts le temps d'une journée, sauve les chapitres de Baba la voyante d'un manque d'inspiration certain. Construit comme un minitournoi, ce passage fait intervenir des monstres issus de la littérature et du cinéma fantastique (Draculaman, l'Homme invisible, la Momie, le diable Ackman) que l'auteur ne parvient pas à s'approprier suffisamment pour en faire des

adversaires dignes de ce nom, et le lecteur aura tôt fait de les oublier.

Quant à Tao Pai Pai, il porte à lui seul toute la gravité de cet arc et on se prend à espérer que Toriyama lui octroiera par la suite une nouvelle chance de nous glacer le sang. La fin de l'arc ayant tout d'une véritable conclusion, on pourrait presque croire que le dénouement est imminent. L'auteur semble en tout cas vouloir passer à autre chose que la quête des Dragon Balls et annonce un nouveau Tenkaichi Budokai dans trois ans.

L'arc du roi démon Piccolo

Le vingt-deuxième Tenkaichi Budokai ouvre ses portes trois ans plus tard, et bien que Kamé Sennin se retire assez vite du tournoi pour laisser briller la nouvelle génération, Goku, Krilin et Yamcha doivent faire face à de nouveaux concurrents redoutables. Le rival de Maître Muten Roshi, un vieillard sarcastique nommé Tsuru Sennin, a en effet inscrit ses disciples de l'école de la Grue, Chaozu et Ten Shin Han, et ces derniers sont d'un tout autre niveau que les participants habituels du tournoi. L'un possède des pouvoirs extrasensoriels étonnants tandis que l'autre affiche une force et une assurance sans limites. La compétition prend même des allures de règlement de compte sans pitié lorsque leur maître, apprenant la mort de son frère Tao Pai Pai, leur ordonne d'éliminer purement et simplement leurs adversaires. La finale opposant Goku à Ten Shin Han se montre riche en rebondissements puisque, non content de tenir en échec son adversaire à l'aide de techniques surprenantes, Ten Shin Han remporte finalement le tournoi sur un « ring out » (sortie de la surface de combat) et désavoue son maître dont il condamne les méthodes répréhensibles.

L'histoire s'assombrit ensuite brutalement avec la découverte du corps inanimé de Krilin, tué de sang-froid par un monstre ayant dérobé la boule à quatre étoiles de Son Goku ainsi que la liste des participants au tournoi. Devant la gravité de la situation, les disciples de la Grue décident de rejoindre les rangs de Kamé Sennin qui connaît bien le responsable de ce méfait : le roi démon Piccolo. Jadis scellé dans un autocuiseur à riz par Mutaito (le maître de Kamé Sennin et Tsuru Sennin) grâce à la technique du Mafuba, le démon vient d'être relâché par Pilaf et sa bande qui comptent sur lui pour dominer le monde et leur laisser une petite part du gâteau. Mais la puissance de Piccolo dépasse l'entendement et, tandis que les pratiquants d'arts martiaux sont assassinés les uns après les autres, les boules tombent rapidement entre ses

maines. Kamé Sennin ayant échoué à le sceller à nouveau à l'aide du Mafuba, le roi démon invoque Shenron via les Dragon Balls, obtenant ainsi la vigueur de l'éternelle jeunesse avant de pulvériser le dragon lui-même ! Ayant décuplé ses forces grâce à un élixir divin obtenu auprès de Maître Karin, Son Goku réussit cette fois à mettre en échec son terrible adversaire qui disparaît non sans avoir craché un œuf symbolisant sa vengeance future.

Durant les trois années qui séparent ces événements de l'ouverture du vingt-troisième Tenkaichi Budokai, Goku suit un entraînement spécial auprès de Mister Popo et du Tout-Puissant, qui résident dans le sanctuaire de Dieu situé au-dessus de la tour Karin et accessible grâce aux pouvoirs du bâton Nyoï Bo. Créateur du dragon Shenron et des Dragon Balls, le Tout-Puissant explique sa ressemblance physique avec le roi démon par le fait qu'ils étaient jadis un seul et même être, avant qu'il ne décide de se débarrasser de sa part maléfique qui s'incarna alors en Piccolo. Le Tout-Puissant réactive les sept boules et les victimes du roi démon ressuscitent juste avant que ne s'ouvre le tournoi dans lequel Goku s'est préparé à affronter celui qui est à la fois la réincarnation de Piccolo et sa progéniture.

Désormais adulte, Son Goku sait que, cette fois-ci, l'enjeu dépasse le cadre du simple tournoi et que le monde peut basculer dans le chaos. Les premiers tours servent néanmoins à mettre en scène le retour de quelques personnages secondaires inattendus, à l'instar de l'assassin Tao Pai Pai qui s'est fait cybernétiser ou de Chichi, venue rappeler à Goku sa promesse de l'épouser. Même le Tout-Puissant participe à ce tournoi sous les traits d'un *salary man* (homme d'affaires japonais) qu'il contrôle à distance dans le but de neutraliser son alter ego, mais il tombe dans son propre piège en se faisant lui-même sceller à l'intérieur d'une fiole suite à un « contre Mafuba ». Après avoir pris sa revanche sur Ten Shin Han, Goku déploie toute sa puissance face à Piccolo Jr., leurs échanges de coups prenant des proportions démesurées tandis que le public est saisi de panique en reconnaissant les traits de l'ancien roi démon. Profitant d'un accroissement de taille de son adversaire pour aller chercher la fiole dans laquelle est scellé le Tout-Puissant à l'intérieur du corps de Piccolo Jr., Goku cloue ensuite son ennemi au sol à l'aide d'un Super Kamé Hamé Ha. Mais le monstre contre-attaque violemment et, tandis que le Tout-Puissant se résout à supplier Ten Shin Han de le tuer pour entraîner du même coup la mort de Piccolo, Goku exécute un plongeon aérien sur son adversaire et l'éjecte de ce qu'il reste de la surface de combat. Déclaré vainqueur du Tenkaichi Budokai pour la première fois, Son

Goku a surtout débarrassé la Terre de la menace du démon qu'il choisit même alors d'épargner, préservant ainsi l'existence des Dragon Balls.

Cet arc couvre les chapitres 113 à 194 du manga et marque la fin de la période *Dragon Ball*. Il réalise une transition parfaite avec la période *Dragon Ball Z* en s'ouvrant vers une tonalité beaucoup plus dramatique et des affrontements nettement plus sérieux, constituant l'arc de prédilection de la plupart des fans de la série.

Le vingt-deuxième tournoi s'articule essentiellement autour de la rivalité entre les maîtres Kamé Sennin et Tsuru Sennin par l'intermédiaire de leurs disciples, avec dans l'idée l'envie de montrer que l'on peut échapper au côté obscur si l'on a la volonté d'y parvenir. Ainsi, les adversaires farouches que sont à ce moment-là Chaozu et Ten Shin Han vont rapidement ouvrir les yeux et adhérer à des valeurs plus justes en rejoignant le camp de Goku et ses compagnons. Ce thème de la remise en question, cher au cœur de Toriyama, reviendra d'ailleurs très régulièrement tout au long de *Dragon Ball*, et ce de manière encore plus frappante par la suite.

Outre le fait de symboliser la fin de l'âge de l'insouciance d'un héros devenu adulte, l'arc du roi démon Piccolo et les deux tournois qu'il englobe traduisent une volonté nette de s'appuyer sur des enjeux de grande envergure. Les morts en série, la destruction du dragon lui-même et le « contre Mafuba » qui enferme Dieu dans une petite fiole reflètent bien la dangerosité de ce démon qui sera pourtant vaincu à la régulière par Son Goku. Lorsque Piccolo réalise que ce dernier ne peut pas être humain pour parvenir à encaisser de telles attaques, on devine que l'auteur commence probablement déjà à entrevoir d'autres pistes narratives à explorer concernant les origines de Goku.

Le dénouement pouvant d'ailleurs quasiment faire office de point final, Toriyama précise que l'histoire n'est pas terminée, mais cet arc n'en constitue pas moins une étape cruciale et époustouflante dans le développement de l'œuvre.

Période Dragon Ball Z

L'arc des Saiyans

Cinq années après avoir sauvé la Terre à l'issue du vingt-troisième

Tenkaichi Budokai, Goku est bien décidé à présenter Son Gohan, son fils de quatre ans, à ses amis de la Kamé House lorsqu'il est confronté à un étrange guerrier qui prétend être son frère de sang. Venu de l'espace, le dénommé Raditz affirme que Goku s'appelle en réalité Kakarotto et qu'il est l'un des derniers survivants de la race des Saiyans, un peuple de combattants qui ne vit que dans le but d'exterminer les populations des planètes habitables pour vendre celles-ci aux plus offrants. Son Goku aurait donc été envoyé sur Terre pour ravager cette planète et Raditz constate que Kakarotto n'a pas accompli sa mission alors que la présence d'une lune aurait dû lui permettre de décimer facilement la population de cette planète au faible potentiel offensif sous sa forme de singe géant. Pire encore, ce dernier est devenu l'allié de ceux-là mêmes qu'il devait éliminer ! Le combat fratricide est inévitable.

Malgré le dégoût que cela lui inspire, Piccolo accepte de s'allier temporairement à Son Goku pour tenter d'éliminer Raditz, qui les dépasse nettement en puissance, avec dans l'idée de parvenir à saisir sa queue de singe pour l'affaiblir. Mais, au même moment, le petit Gohan, mi-saiyan mi-humain, ressent l'imminence du danger encouru par son père et, de rage, fait exploser la navette dans laquelle il était enfermé, faisant par là même vaciller l'ennemi. Goku profite de cette diversion pour immobiliser Raditz tandis que Piccolo expédie un puissant Makankosho Sappo qui transperce les deux Saiyans mortellement. Agonisant, Raditz a tout de même le temps d'apprendre le secret des Dragon Balls et de le transmettre à ses deux coéquipiers (Vegeta et Nappa), dont il annonce la venue sur Terre d'ici un an. L'existence des boules étoilées interpelle les deux Saiyans qui décident de se rendre immédiatement sur place pour s'approprier les Dragon Balls, non sans craindre une menace potentielle de ces métis surpuissants issus du mélange du sang terrien et saïyan.

Ayant succombé à l'attaque de Piccolo, Goku bénéficie, grâce au Tout-Puissant, d'un traitement de faveur dans l'au-delà qui lui permet de suivre l'entraînement de Maître Kaio, le roi de l'univers. Conscient de la nouvelle menace qui plane sur la Terre, il demande qu'on ne le ressuscite qu'au tout dernier moment pour tenter de dépasser au maximum ses limites. De son côté, Gohan suit bien malgré lui l'enseignement impitoyable de Piccolo, qui n'hésite pas à le mettre au pied du mur pour le forcer à libérer de lui-même son potentiel combatif, l'obligeant à survivre par ses propres moyens aux dangers d'une nature préhistorique extrêmement hostile.

Lorsque les deux dangereux Saiyans atterrissent, ils décident d'attendre le

retour de Goku en organisant un tournoi cruel opposant six Saibaimen (des « hommes-plantes ») à Piccolo, Gohan, Krilin, Ten Shin Han, Chaozu et Yamcha. Mais ce dernier y laisse rapidement la vie, surpris par la capacité de ces créatures à s'autodétruire. Une technique reprise peu de temps après par Chaozu qui, horrifié à la vue de son ami Ten Shin Han démembré, se fait exploser dans l'espoir d'éliminer le Saiyan à la puissance colossale. Mais cela ne fait qu'égratigner Nappa et c'est un Gohan paniqué qui finit par faire échouer leur dernière chance de venir à bout de ce terrible adversaire.

Enfin sur place, Goku ne peut que constater les dégâts causés par les Saiyans. Seuls Krilin et Gohan sont encore en vie, Piccolo s'étant résolu à se sacrifier pour défendre son disciple d'une attaque mortelle. À l'aide du Kaioken, qui décuple son potentiel, Goku prend rapidement le dessus sur Nappa avant que ce dernier ne se fasse brusquement désintégrer par Vegeta, qui sanctionne immédiatement sa faiblesse qu'il juge indigne d'un Saiyan. Un combat d'une violence rare s'engage entre Goku et Vegeta, qui ne conçoit pas que ce Saiyan inférieur puisse lui tenir tête. Contraint de recourir à sa transformation en singe géant, Vegeta crée une lune artificielle et laisse se déverser sa fureur dévastatrice, tandis que Krilin et Gohan font de leur mieux pour gagner du temps afin que Goku rassemble l'énergie nécessaire au Genki Dama. Dans un élan de courage, ce froussard de Yajirobé jaillit de nulle part pour couper la queue du monstre, qui reprend ainsi sa forme d'origine mais survit de justesse à l'attaque du Genki Dama. Impuissant à empêcher Gohan de se transformer à son tour, Vegeta le neutralise au prix de blessures considérables l'obligeant à prendre la fuite à bord de son vaisseau, honteux d'avoir été ainsi déshonoré. Goku empêche alors Krilin de porter le coup de grâce à l'ennemi et le laisse partir, souhaitant pouvoir l'affronter à nouveau dans un avenir prochain.

Cet arc couvre les chapitres 195 à 243 du manga et relate le début de la période *Dragon Ball Z* de la série. Conservant la dureté caractéristique de l'arc précédent, il s'intéresse aux origines de Son Goku et donne une explication à de nombreux éléments qui n'en avaient pas jusqu'à présent. La queue de singe et la surpuissance de Goku sont désormais justifiées par sa nature de Saiyan, et les Terriens doivent maintenant faire face à des adversaires venus de l'espace. Bien que cette partie ne fasse intervenir que trois dangereux ennemis, la cruauté des Saiyans suffit à elle seule à instaurer un climat glacial sur l'ensemble des combats, Goku faisant même un séjour

dans l'au-delà après avoir été transpercé par le tir de Piccolo. Un nouveau palier est franchi en matière d'image violente et chacun semble avoir un rôle à jouer pour empêcher les Dragon Balls de tomber entre les mains d'individus dépassant en cruauté tous ceux qu'ils ont connus jusque-là.

Le traitement réservé au personnage de Piccolo dans cet arc-là reflète assez symboliquement le durcissement du ton entre *Dragon Ball* et *Dragon Ball Z*, dans le sens où l'on comprend que l'ennemi le plus monstrueux de toute la première partie de la série n'est rien face aux Saiyans venus de l'espace. L'auteur en profite même pour le faire basculer dans le camp des héros sans toutefois perdre de vue son tempérament individualiste et ambivalent. En aucun cas Piccolo ne se bat pour sauver la Terre ou même défendre ses alliés du moment et il n'hésite pas une seconde à transpercer Goku en même temps que Raditz, quitte à le toucher mortellement au passage. Il ne s'agit pour lui que d'une trêve temporaire qui sert ses propres desseins, et le lecteur sait qu'à tout moment il peut redevenir une menace réelle pour les Terriens. S'improvisant ensuite instructeur pour libérer, à sa manière, le potentiel du jeune Son Gohan, Piccolo revêt à partir de cet instant un visage nouveau, se découvrant lui-même une forme de bienveillance qu'il cherche à renier en bloc. Les multiples facettes de celui qui est à la fois ennemi, allié et mentor font de Piccolo une figure passionnante qui n'aura de cesse d'évoluer, et donc d'étonner, tout au long de la série.

Le début de la période *DBZ* est aussi l'occasion de découvrir les deux autres jokers sur lesquels va énormément miser l'auteur à partir de l'arc suivant : Gohan et Vegeta. Si le premier n'est encore qu'un enfant appelé à un destin que l'on devine forcément exceptionnel, le second a déjà tout pour devenir l'antagoniste numéro un de la série. Le caractère viscéralement mauvais de Vegeta rend d'ailleurs difficilement acceptable le choix de Goku qui empêche Krilin de lui porter le coup de grâce, après tant de souffrance et de cruauté exprimées durant cette cinquantaine d'épisodes. Le coup d'éclat de Yajirobé, dont le lecteur avait quasiment oublié l'existence, qui réussit à renverser la situation par une action relevant de la plus grande lâcheté, reste par ailleurs l'une des scènes les plus mémorables de ce combat contre le prince des Saiyans.

L'arc de Freezer

Dans l'espoir de trouver un moyen de ramener à la vie leurs amis, Bulma,

Gohan et Krilin décollent pour la planète Namek dont seraient originaires Piccolo et le Tout-Puissant. De son côté, Vegeta comprend que le terrible Freezer auquel il est censé obéir a lui aussi entendu parler des Dragon Balls de Namek et décide de faire cavalier seul pour être le premier à s'en emparer. Débute alors une course-poursuite implacable entre les trois groupes qui se disputent les précieuses reliques gardées par la population pacifique de Namek. Révulsé par la cruauté de Zabon et Dodoria, les deux hommes de main de Freezer, Gohan sort de ses gonds pour sauver un jeune Namek nommé Dendé.

Vegeta, lui, cherche à isoler les deux combattants de Freezer pour avoir une chance de les battre l'un après l'autre. Apprenant que Freezer s'est servi des Saiyans depuis le début, il redouble de rage et abat froidement Dodoria, avant de cacher une Dragon Ball, dans l'intention de voler les autres à Freezer. Mais, vaincu par Zabon qui est capable de recourir à une transformation monstrueuse pour augmenter son potentiel, Vegeta tombe finalement entre les mains de Freezer qui s'apprête à faire appel au commando Ginyu. Le Saiyan parvient néanmoins à s'échapper avec les cinq boules détenues par Freezer et imagine un nouveau stratagème.

Conduit par Dendé auprès du grand chef des Nameks, Krilin hérite d'une Dragon Ball et apprend que leur vœu devra être exaucé rapidement car le patriarche est sur le point de rendre l'âme. Ce dernier ayant la capacité de libérer le potentiel latent qui est en eux, Krilin décide d'aller chercher Gohan pour lui en faire bénéficier, mais il est intercepté par Vegeta auquel il cède la précieuse boule à contrecœur, priant pour que Gohan ait mis la main sur celle que le Saiyan avait cachée un peu plus tôt. Cette fois, Vegeta a le dessus sur Zabon, mais il redoute plus que tout l'arrivée des forces spéciales du commando Ginyu et conseille aux Terriens de s'associer avec lui s'ils veulent avoir une chance de s'en sortir. En dépit de leur apparence ridicule, les cinq membres du commando Ginyu n'ont aucun mal à leur reprendre les cinq Dragon Balls et même Vegeta se montre impuissant à venir à bout de Reacum, qui laisse Gohan pour mort.

Goku, qui avait dû attendre la fin de sa guérison, a profité de son voyage dans l'espace pour suivre un nouvel entraînement intensif à l'aide d'un système de gravité artificielle, dépassant la limite des simples Saiyans. Lorsqu'il atterrit enfin sur Namek, il neutralise sans difficulté les membres du commando Ginyu et distribue des sensus à Krilin, Gohan et Vegeta pour les revigorer. À cet instant précis, même Ginyu, le leader du groupe, est obligé

de reconnaître la surpuissance de son adversaire. Il s'inflige alors lui-même une blessure lourde avant d'échanger son corps avec celui de Goku via le Body Change, une technique spéciale qui lui appartient. La situation se retrouve inversée et la nouvelle apparence de Ginyu déstabilise Krilin et Gohan, mais pas Vegeta qui comprend que l'ennemi ne maîtrise pas son nouveau corps et qu'il peut le vaincre facilement. Profitant d'un deuxième Body Change ciblé sur Vegeta, Goku regagne son enveloppe d'origine grièvement endommagée, puis profite à nouveau d'un troisième Body Change pour coincer Ginyu dans le corps d'une grenouille qui passait par là.

Bien qu'il soit déjà en possession des sept boules, Freezer ignore comment invoquer le dragon Polunga, qui ne peut apparaître qu'auprès de ceux qui connaissent le langage de Namek. Dendé ayant rejoint les Terriens, il se dépêche de prononcer l'incantation et le dragon s'apprête à exaucer trois vœux. Ils demandent d'abord à ressusciter Piccolo pour réactiver les Dragon Balls de Shenron, puis l'envoient sur la planète Namek afin de lui permettre de venger son peuple. Mais alors qu'ils s'apprêtent à céder à Vegeta le troisième et dernier souhait, le grand chef rend son dernier soupir et Polunga disparaît sous leurs yeux.

Il reste cependant à neutraliser Freezer, qui compte bien leur faire payer cher d'avoir brisé son rêve d'immortalité. Tandis que Piccolo décuple sa puissance en assimilant les pouvoirs de Nail, le gardien du grand chef namek, Freezer se transforme et embroche Krilin avec ses cornes. À quatre, ils parviennent à mettre en danger le monstre qui adopte alors sa troisième apparence pour reprendre le dessus, puis sa forme finale avec laquelle il donne une raclée à Vegeta, qui tombe de haut alors qu'il pensait avoir atteint le stade du Super Saiyan. Anéanti, Vegeta perd toute volonté de se battre et confie à Goku le soin de venger leur peuple, avant que Freezer ne l'achève froidement pour le faire taire.

Le Kaioken « puissance 20 » étant insuffisant à endiguer le déploiement de puissance écrasant délivré par Freezer, Goku se résout à concentrer l'énergie du Genki Dama pour en finir. Hélas, l'ennemi survit et contre-attaque en faisant implorer Krilin, qui meurt sous les yeux horrifiés d'un Goku fou de rage atteignant alors enfin le stade de Super Saiyan. Largement dominé par son adversaire, Freezer, humilié, menace de faire sauter la planète, sachant qu'il est le seul à pouvoir survivre dans l'espace. Goku exige jusqu'au bout qu'on le laisse terminer son combat sur Namek tandis que les autres sont transférés de justesse sur Terre. Une fois certain que son ennemi ne

représente plus une menace pour lui, il décide enfin de partir et, par pitié pour Freezer, lui octroie même une partie de sa force... que ce dernier utilise pour l'attaquer en traître, signant là sa propre fin.

Sans nouvelles de Goku, les Terriens le croient mort suite à l'explosion de la planète Namek et s'organisent pour le faire revenir à l'aide des vœux. Mais leur héros fait savoir qu'il est vivant et, sans donner aucune explication, demande à ce qu'on le laisse là où il est. Le temps passant, les victimes de Freezer sont ressuscitées et les Nameks trouvent asile sur une nouvelle planète, emportant les Dragon Balls du dragon Polunga avec eux.

Cet arc couvre les chapitres 244 à 329 du manga et est considéré comme l'un des principaux temps forts de toute l'histoire de *Dragon Ball*. Pour la première fois, les événements se déroulent ailleurs que sur la Terre, ce qui enrichit considérablement l'univers de la série concernant les autres races, et notamment le peuple namek qui détient ses propres boules étoilées. Savoir qu'il existe d'autres Dragon Balls que celles de Shenron relance d'un coup l'intérêt de la quête initiale, qui prend désormais des proportions beaucoup plus vastes avec les voyages à travers l'espace. On se doute que les êtres découverts jusqu'à présent ne sont pas les seuls à peupler l'univers du « *Dragon World* », mais bien des questions restent encore en suspens.

Fait pour le moins inhabituel, la mise en retrait du personnage de Goku durant la majeure partie de cet arc permet de développer davantage les rôles de Gohan et Krilin, avec un Vegeta qui s'agite vainement dans l'ombre pour tenter de prendre tout le monde de vitesse. Cette course-poursuite effrénée entre trois groupes se disputant le même butin n'a d'ailleurs rien d'une comédie, puisque le tout se déroule dans un climat de tension extrême, personne n'étant pressé de se retrouver face à un Freezer que l'on devine atrocement puissant. Seule l'arrivée comique des forces spéciales du commando Ginyu apporte à ces épisodes une légèreté bienvenue mais toute relative, parodiant les héros de *sentai* (séries d'action japonaises à l'instar de *Bioman*) via des poses ridicules qui contrastent avec la violence inouïe dont ces individus sont capables.

Outre les révélations relatives à l'origine de Piccolo et du Tout-Puissant, l'arc de Freezer présente aussi l'alliance inattendue entre les Terriens et Vegeta, qui subit ici une évolution personnelle majeure. Sa détresse face à Freezer donne lieu à des images terribles alors même que sa fierté se trouve mise à mal au moment où il se sentait le plus proche du stade de Super

Saiyan. Un accomplissement qui revient finalement à Son Goku, plus héroïque que jamais, et dont la transformation en Super Saiyan constitue pour beaucoup l'instant le plus inoubliable de la série. D'une manière générale, cet arc dévoile des scènes de combat époustouflantes, transcendées par des dessins qui dégagent une force encore jamais vue dans le manga ! Personnification du mal absolu, Freezer restera pour beaucoup l'antagoniste le plus mémorable de la série, dégageant, quelle que soit sa transformation, une férocité malsaine fascinante.

L'arc des cyborgs et de Cell

Bien qu'une année entière se soit déjà écoulée depuis la fin du combat contre Freezer, Goku n'est toujours pas rentré sur Terre. Et, une fois encore, la paix à laquelle aspire la population va devoir attendre, car l'aura de Freezer est en approche, le monstre ayant trouvé le moyen de se faire cybernétiser après avoir survécu à la terrible bataille de Namek. Lorsqu'atterrit le vaisseau à bord duquel se trouvent Freezer et son père, le Roi Cold, ceux qui les accueillent ignorent comment ils vont réussir à s'extirper de ce nouveau cauchemar. Même Piccolo et Vegeta annoncent clairement un combat perdu d'avance et une fin du monde inéluctable.

Motivé uniquement par la volonté de se venger de l'humiliation infligée par Goku, Freezer, qui sait l'arrivée de son adversaire imminente, se prépare à abattre froidement l'ensemble des Terriens. C'est à cet instant qu'un jeune homme sorti de nulle part se dresse face à lui et lui annonce qu'il s'apprête à le réduire en miettes. Sans perdre une seconde, il pousse son énergie au maximum, se transforme en Super Saiyan, puis il tranche le corps de Freezer d'un seul coup d'épée, le découpe en morceaux et brûle méthodiquement chaque parcelle de son corps. Le Roi Cold n'oppose guère plus de résistance et la terrible menace disparaît aussi vite qu'elle était arrivée !

Seul Goku aura droit à des explications de la part du jeune homme qui attendait sa venue pour lui confier de sinistres révélations. Venu de vingt ans dans le futur à bord d'une machine à voyager dans le temps conçue par sa mère Bulma, le dénommé Trunks, qui est aussi le fils de Vegeta, lui annonce que deux androïdes arriveront dans trois ans pour ravager la population terrienne. Conçus par le Docteur Gero, un savant fou qui travaillait auparavant pour le compte de l'armée du Red Ribon, les humains artificiels ont fait de son futur un enfer, éliminant les uns après les autres tous ceux qui

tentaient de leur résister. Et dans cet avenir-là, Goku succombera avant même leur arrivée, victime d'une grave maladie cardiaque causée par un mystérieux virus. En remontant le temps, Trunks a certes pris le risque de changer le cours de l'Histoire, mais il tient à prévenir ses amis avant la catastrophe et à donner à Goku le remède qui le guérira de sa maladie future pour qu'ils aient une chance de vaincre les cyborgs.

Le jour J, tout le monde est au rendez-vous pour tenter de localiser et d'intercepter ces deux humains artificiels, dépourvus d'aura, qui se nourrissent de l'énergie de leurs adversaires. Avec la violence la plus manifeste, les impitoyables C-19 et C-20 commencent à semer la terreur autour d'eux à la recherche d'un dénommé Son Goku. Car c'est uniquement dans le but de se venger de celui qui a mis à mal l'armée du Red Ribon que le Docteur Gero a conçu ces humains artificiels, allant jusqu'à épier le moindre de ses faits et gestes à l'aide d'un insecte robot miniaturisé. Heureusement pour Goku et ses compagnons, les données acquises par ces créatures datent d'avant la bataille sur Namek et la transformation en Super Saiyan suffit pour les neutraliser. Mais le cours du temps a déjà changé et c'est seulement maintenant que Goku ressent les symptômes de sa maladie, passant le relais à Vegeta qui dévoile pour la première fois sa forme de Super Saiyan.

L'arrivée en renfort de Trunks du futur ne suffit pas à empêcher C-20, qui n'est autre que la version cybernétisée du Docteur Gero, d'atteindre son laboratoire et de réactiver deux autres cyborgs encore plus dangereux, C-17 et C-18. Se rebellant contre leur créateur, ces deux êtres conçus à partir de véritables humains (ils étaient nommés Lapis et Lazuli), libèrent C-16, un androïde entièrement artificiel inconnu de Trunks, et détruisent la télécommande contrôlant leur système d'arrêt d'urgence avant de régler son compte au Docteur Gero (le physique de C-16 a été établi pour ressembler au fils de Gero, membre lui aussi du Red Ribon et mort très jeune au combat). Trop sûr de lui, Vegeta se fait balayer par le cyborg féminin C-18 et le carnage est total. Le scénario se révèle encore pire que prévu : non seulement les cyborgs sont beaucoup plus forts que dans le futur de Trunks, mais ils sont désormais trois !

Tandis que Goku soigne le mal qui le ronge, Piccolo se résout à fusionner avec le Tout-Puissant pour décupler sa force, même si cela doit entraîner la disparition des Dragon Balls de la Terre. Mais le pire est encore à venir. Car une créature venue du futur à bord de la machine de Trunks a commencé sa métamorphose, aspirant l'énergie vitale de la population dans le but d'obtenir

sa forme parfaite. Il s'agit en réalité d'un autre cyborg créé par le Docteur Gero qui avait abandonné ce projet avant que son ordinateur ne poursuive seul les recherches. Conçue à partir des cellules des guerriers les plus puissants (Freezer, les Saiyans, Piccolo...), cette créature nommée Cell a néanmoins besoin de l'énergie de C-17 et C-18 pour atteindre le stade ultime de son développement. Dès lors, la priorité est d'empêcher coûte que coûte Cell de parvenir à ses fins, les deux cyborgs n'étant désormais plus des prédateurs mais bel et bien des proies qu'il convient de protéger.

Attendant d'être capables de dépasser le stade de Super Saiyan via un bref séjour dans la salle de l'Esprit et du Temps au sanctuaire du Tout-Puissant, Goku, Gohan, Vegeta et Trunks ne sont pas là pour empêcher Cell d'absorber C-17 et d'atteindre son deuxième stade de transformation. Et même lorsque, un peu plus tard, Cell reconnaît son impuissance face à un Vegeta ayant dépassé ses limites, c'est pour mieux lui faire miroiter un combat d'exception dont il sera privé s'il l'empêche d'atteindre sa forme parfaite. Alléché par cette perspective, le fier Saiyan laisse alors son ennemi absorber C-18, la malheureuse ne parvenant pas à fuir malgré l'aide de Krilin qui avait détruit la télécommande avec laquelle il était censé la désactiver. Mais la force de Cell sous sa forme parfaite n'a désormais plus aucune commune mesure avec celle de ses adversaires et le monstre les invite à prendre le temps de se préparer avant de tenter de le défier à nouveau dix jours plus tard, lors d'un tournoi qu'il baptise le Cell Game.

L'information ayant été communiquée à travers le monde entier, le champion du monde des arts martiaux, Mister Satan, incarnant le nouvel espoir des Terriens, se ridiculise en voulant combattre le monstre. À la surprise générale, Goku décide de s'en remettre cette fois-ci à son fils Gohan, qu'il sait capable de vaincre Cell s'il parvient à libérer sa fureur. À la vue de ses amis souffrant le martyre face aux Cell juniors pondus par le cyborg, et touché par le message de paix prononcé par un C-16 auquel il ne reste plus que la tête, Gohan trouve finalement en lui la rage d'affronter son ennemi. Puis, laissant volontairement passer sa chance d'achever Cell pour lui faire payer sa cruauté, Gohan lui inflige suffisamment de dégâts pour lui faire recracher C-18, l'obligeant à recourir à une tentative d'autodestruction pour emporter tout le monde dans sa chute. Le drame est évité grâce à Goku qui se sacrifie en le téléportant sur la planète de Kaio, mais le noyau de Cell n'ayant pas été atteint, il revient pour un baroud d'honneur, à l'issue duquel il est vaincu par les forces combinées de Gohan et de l'esprit de Goku qui,

ensemble, lui expédie un Kamé Hamé Ha d'une puissance invraisemblable.

Le Namek Dendé ayant été ramené sur Terre pour restaurer le pouvoir des Dragons Balls, Shenron ressuscite toutes les victimes de Cell et neutralise le système d'autodestruction de C-17 et C-18 sur demande de Krilin, qui croit en leur part d'humanité. La Terre est officiellement sauvée par un imposteur nommé Mister Satan, tandis que Goku choisit de rester s'entraîner dans l'au-delà et que l'on assiste à la victoire de Trunks sur les cyborgs de son propre futur.

Cet arc couvre les chapitres 330 à 420 du manga et se veut largement influencé par le film *Terminator 2* qui venait de sortir à cette période-là (été 1991). Outre le thème des voyages dans le temps, il s'appuie sur un scénario vraiment bien ficelé et des personnages plus classes que ceux de l'arc de Freezer. Difficile, en effet, de regretter les brutes grotesques du commando Ginyu lorsque l'on découvre les êtres artificiels au regard glaçant conçus par le D^r Gero. L'humanité qui subsiste encore en C-17 et C-18 leur confère d'ailleurs une spécificité qui les rend bien différents de tous les ennemis rencontrés jusqu'alors.

Une fois encore, l'auteur prend tout le monde de court et fait preuve d'un génie remarquable en s'appuyant sur l'astuce des différentes chronologies pour annoncer l'union future de Vegeta avec Bulma, ce que le lecteur est alors à mille lieues de pouvoir s'expliquer de manière rationnelle. Le charisme de Trunks du futur qui, en plus d'être le fils du prince des Saiyans, fait une entrée en scène spectaculaire en éradiquant Freezer et son père en un temps record, scotche le lecteur dès les premiers chapitres.

Le choix de faire basculer l'histoire dans un scénario catastrophe, encore pire que celui annoncé par Trunks, confère au nouvel ennemi un statut d'exception. S'il n'émane pas de Cell une cruauté aussi viscérale que celle qui caractérisait Freezer, son inaccessibilité laisse difficilement entrevoir une perspective de salut pour les Terriens, surtout après que celui-ci a absorbé C-18 dans une scène choc qui marquera fortement les esprits. Mais les personnages ont évolué et Vegeta peut enfin prendre sa revanche sur la fin de l'arc précédent en dépassant ses limites de Super Saiyan, ce qui se traduit par un magnifique Final Flash contre Cell sous sa forme parfaite. On peut néanmoins regretter que d'autres n'aient pas réellement l'occasion de s'illustrer en combat, à l'instar de Trunks ou de Piccolo, qui a pourtant fusionné avec Dieu de manière irréversible. Le passage de relais entre Goku

et son fils paraît, lui, un peu prématuré, mais il prépare assez bien la mise en avant radicale de Gohan dans l'arc suivant.

Bien que l'atmosphère soit extrêmement oppressante, la présence de Mister Satan et les commentaires affligeants du journaliste qui décrit un Cell tétanisé devant la prestance de celui qu'il croit être « l'homme le plus fort du monde » ajoutent à l'ensemble une légèreté salvatrice. Le soin apporté au dénouement de cet arc, qui ne comporte pas moins de deux conclusions (une pour chaque chronologie parallèle), nous rappelle que l'auteur souhaitait réellement en rester là, même s'il n'obtient pas gain de cause avant la fin de l'arc suivant.

L'arc de Boo

Sept ans ont passé depuis la fin du Cell Game et Gohan, qui a maintenant seize ans, partage son temps entre ses études à l'Orange Star High School et son activité de justicier improvisé. Bien qu'oeuvrant pour la paix sous la couverture du Great Saiyaman, il est rapidement démasqué par Videl, la fille de Mister Satan, qui n'accepte de garder son secret qu'à la condition que Gohan lui apprenne à voler. Un enseignement dont profite également Son Goten, le second fils de Goku qui n'a jamais connu son père, disparu lors du combat contre Cell. Mais ce dernier gagne le droit de revenir sur Terre le temps d'une journée pour participer au vingt-cinquième Tenkaichi Budokai. Quelles que soient leurs motivations, presque tous nos héros sont présents pour assister ou prendre part à la compétition, mais, après la victoire du jeune Trunks sur son ami Goten dans la catégorie junior, le déroulement du tournoi va basculer dans l'horreur.

Car, alors que Vegeta se réjouit d'avance du combat qu'il va enfin pouvoir livrer contre son rival Goku, l'adversaire de Gohan pousse ce dernier à se transformer en Super Saiyan, et deux participants au front marqué d'un sceau *M* aspirent son énergie à l'intérieur d'une jarre avant de prendre la fuite. L'équipe s'élance alors à la poursuite de ces individus qui, selon deux étranges personnages nommés Kaio Shin et Kibito, seraient sur le point de ranimer un djinn effroyable créé, il y a très longtemps, par le sorcier Bibidi. Capable de décimer des planètes entières, ce monstre baptisé Majin Boo fut jadis scellé à l'intérieur d'un cocon que s'apprête aujourd'hui à ouvrir Babidi, le fils du sorcier, s'il parvient à rassembler suffisamment d'énergie pour la renaissance du djinn.

Jusque-là, tout se déroule conformément au plan de Kaio Shin, qui compte sur la pureté de l'énergie de Gohan et sa bande pour échapper aux sortilèges de ce sorcier capable d'amplifier le mal dans le cœur des êtres viciés. Mais c'était sous-estimer la nature profonde de Vegeta qui, bien qu'ayant beaucoup changé, se laisse volontairement posséder par Babidi afin de pouvoir déployer sans retenue toute sa puissance contre son rival de toujours, Kakarotto, exterminant au passage des centaines d'innocents. L'orgueil et la volonté de combattre de Vegeta sont si forts qu'il échappe même à l'emprise totale de Babidi et reste conscient de ses actes, ne cessant le duel que pour aller se débarrasser de ce Majin Boo qui perturbe leur précieux combat.

Car le cocon a finalement libéré le terrible monstre qui ne fait qu'une bouchée de ses adversaires, laissant Gohan pour mort et Vegeta complètement impuissant. Entre-temps, la curiosité de Trunks et Goten les a conduits jusqu'au vaisseau de Babidi où ils découvrent les statues de Krilin et de Piccolo, figés en pierre par le souverain des ténèbres Dabra, lieutenant du sorcier. Ils arrivent juste à temps pour assister à leur retour à la vie, le démon venant de se faire transformer en biscuit par un Majin Boo avide de sucreries et capable de se régénérer à l'infini. Devant cet adversaire totalement hors de portée, Vegeta sent sa fin imminente et fait ses adieux à son fils avant de lancer une attaque suicide si violente qu'il espère faire exploser Boo en morceaux trop infimes pour pouvoir se reconstituer. Mais le sacrifice de Vegeta ne sert qu'à attiser la colère du duo maléfique qui se met alors activement à la recherche de Piccolo, Trunks et Goten, appelant la population à les dénoncer.

À l'abri dans le sanctuaire du Tout-Puissant, les survivants ont un plan : profiter des dernières heures sur Terre de Goku pour enseigner aux deux enfants la technique de la danse de la fusion apprise dans l'au-delà auprès des habitants de la planète Metamor. Ensuite, Piccolo prendra le relais et, lorsque Trunks et Goten sauront fusionner, ils iront défier Majin Boo. Mais les premiers essais de fusion se soldent par des échecs cuisants car, bien que la danse en elle-même soit foncièrement grotesque, elle se révèle extrêmement ardue à maîtriser.

Très loin de la Terre, Gohan, que tout le monde croit mort, a été sauvé de justesse par Kaio Shin qui l'a conduit dans son monde sacré pour tenter de lui faire surmonter l'épreuve de la Z Sword. La puissance latente qu'il détecte en ce Terrien hors du commun l'incite à penser qu'il pourrait être capable de retirer cette épée légendaire du pic rocheux dans lequel elle est encastrée

depuis toujours. Le stade de Super Saiyan permet à Gohan de s'emparer de la Z Sword, mais, en voulant tester sa solidité sur l'acier le plus résistant de l'univers en suivant les conseils de Goku, qui a pu se téléporter jusqu'à eux grâce à l'aura de son fils, il brise l'épée en deux et libère un vieillard qui prétend être le doyen des Kaio Shin. Commence alors une longue épreuve de patience pour Gohan, qui ignore s'il est en face d'un charlatan ou si ce dieu va réellement pouvoir libérer la force potentielle cachée en lui.

Le temps étant compté, Goku tente de retarder Boo et Babidi en dévoilant pour la première fois sa transformation en Super Saiyan 3, leur annonçant la venue prochaine de celui qui les vaincra. Excédé par l'attitude méprisante du sorcier hystérique à son égard, Majin Boo lui règle définitivement son compte et finit par croiser la route de Mister Satan, venu pour le tuer avec toute la fourberie dont il est capable. Non seulement les tentatives du sauveur de l'humanité tombent à l'eau, mais il devient malgré lui le serviteur du djinn qui se prend d'affection pour Satan. Une amitié qui aurait presque pu sauver la planète si Satan et le chiot qui s'était attaché à eux n'avaient pas essuyé les tirs d'un sniper, ravivant ainsi la haine de Boo pour l'humanité. Le djinn vient à peine de soigner ses deux seuls amis qu'il sent déjà bouillir en lui une rage colossale, la noirceur qui était dans son âme s'incarnant dans un double maléfique de lui-même. Ce dernier ne fait alors qu'une bouchée de l'original, donnant naissance à un nouveau Boo au sourire sadique.

Après quelques ratés, les enfants parviennent enfin à fusionner en un nouveau guerrier nommé Gotenks qui doit maintenant s'entraîner dans la salle de l'Esprit et du Temps pour espérer vaincre le terrible Boo. Mais l'ennemi les a déjà rejoints et Piccolo ne peut que grappiller quelques précieuses secondes avant que le combat ne débute. Voulant donner à cet affrontement des airs grandiloquents, Gotenks fait semblant d'être complètement dépassé, poussant Piccolo à condamner pour toujours la porte de sortie de la salle de l'Esprit et du Temps. Mais le djinn trouve une solution et le combat se poursuit sur ce qu'il reste du sanctuaire, jusqu'à ce que Gotenks transformé en Super Saiyan 3 ne subisse les effets de l'arrêt de la fusion.

L'arrivée de Gohan ne permet que d'aggraver encore plus la situation, Boo assimilant ses adversaires les uns après les autres pour finalement se retrouver face à un Goku ressuscité qui cherche désespérément quelqu'un avec qui fusionner. Renvoyé sur Terre à ce moment précis, Vegeta hérite du deuxième Potara (boucles d'oreilles des Kaio Shin) et le produit de leur

fusion donne naissance à Vegetto, qui s'aventure jusque dans le corps de Boo pour libérer les guerriers déjà assimilés. L'affrontement se termine dans le monde des Kaio Shin face à la forme originelle du monstre, qui recrache le bon Majin Boo suite à une diversion de l'insignifiant Mister Satan, persuadé d'être dans un rêve. La victoire n'est acquise que grâce au pouvoir des Dragon Balls qui restaurent la Terre et ses habitants dont l'énergie est mise à contribution pour générer le Genki Dama le plus puissant jamais vu jusqu'alors. Boo est désintégré et Goku formule le désir de le voir un jour se réincarner en quelqu'un de bien pour pouvoir l'affronter à nouveau. Un souhait qui sera exaucé quelque temps plus tard lors d'un nouveau Tenkaichi Budokai auquel participera un certain Oob...

Cet arc final couvre les chapitres 421 à 519 du manga. Extrêmement dense, il permet de conclure toute l'histoire de *Dragon Ball* de manière percutante, en dépit d'un démarrage quelque peu déstabilisant. La mise en avant de Gohan à travers ses péripéties de lycéen n'était clairement pas la meilleure idée de Toriyama, qui redresse rapidement le tir pour offrir à ses lecteurs un arc à la fois épique et drôle. Le duo détonant formé par Boo et Mister Satan fonctionne admirablement bien et l'apprentissage de la fusion via la danse des Metamor donne lieu à des moments humoristiques d'anthologie, Piccolo s'improvisant carrément « nounou » des deux métis saiyans turbulents.

Le point d'orgue réside tout de même dans la transformation de Son Goku en Super Saiyan 3, puis dans la fusion des deux Saiyans rivaux via les Potalas, Vegetto étant probablement le héros le plus fantasmé par les fans de *Dragon Ball*. Mais l'auteur fait ici le choix de la mise en retrait volontaire du héros au profit de son fils, au grand dam des lecteurs qui accepteront difficilement de ne pas avoir pu admirer davantage le Super Saiyan 3 dans ses œuvres. Qui plus est, ce n'est plus un Goku réellement impliqué que l'on a le sentiment de voir dans ce dernier arc, convaincu qu'il est temps pour lui de passer le relais à la nouvelle génération. Cependant, ni Gohan, investi par les dieux du privilège de brandir la Z Sword, ni Goten et Trunks, dont la fusion déçoit quelque peu, ne semblent dignes de reprendre le flambeau. Sans doute le public attendait-il davantage aussi de l'être d'exception que constitue Vegetto, fusion de Goku et de Vegeta, qui n'intervient qu'à la toute fin de l'arc, probablement pour la première et la dernière fois.

Cette dernière ligne droite n'en reste pas moins truffée d'images fortes et d'un équilibre tension/humour extrêmement bien dosé. Car on assiste tout de

même au sacrifice réel de Vegeta qui ne se bat plus uniquement pour lui-même et qui regrette sincèrement son rôle dans la libération de Boo. Difficile d'oublier aussi la maladresse de Trunks, qui réduit en miettes la statue de Piccolo pétrifié, laissant le lecteur convaincu que le sort du Namek est définitivement scellé. Une scène comparable finalement à celle durant laquelle Gohan brise la légendaire Z Sword, encouragé par son père qui voulait en éprouver la solidité, sous le regard horrifié de Kaio Shin qui réalise, lui, l'ampleur du sacrilège. Autant de moments d'anthologie qui achèvent de rendre ce dernier arc réellement mémorable.

Seule la fin abrupte laissera un sentiment d'inachevé dans le cœur de tous ceux qui ont suivi la série depuis ses débuts, les lecteurs étant chargés d'imaginer eux-mêmes la nature de l'entraînement de Oob par Goku ainsi que le déroulement du dernier Tenkaichi Budokai.

Période Dragon Ball GT

Bien que les faits relatés dans la série animée *Dragon Ball GT* ne fassent officiellement pas partie de la trame générale de la saga, contrairement à ceux de *Dragon Ball Super* imaginés et validés par Toriyama lui-même, il nous paraît tout de même intéressant de les évoquer ici afin d'analyser comment l'équipe de Toei Animation a tenté de reprendre le flambeau après l'arrêt du manga. Replaçons-nous donc dans le contexte de sa première diffusion au Japon en 1996, au moment où tous les espoirs étaient encore permis, pour mieux comprendre la déception engendrée par cette série auprès du public, et ce à l'échelle mondiale car *Dragon Ball GT* ne sera pas mieux accueillie dans les autres pays.

Plan A : la carte de la surprise et de la nostalgie

En laissant Goku et ses amis au beau milieu d'une énième édition du Tenkaichi Budokai, Akira Toriyama avait laissé la porte ouverte à bon nombre de spéculations concernant l'issue du tournoi et le devenir de ses personnages. On pouvait donc fort logiquement s'attendre à ce que Toei Animation saisisse l'opportunité d'embrayer directement sur ces événements tout en dépeignant l'entraînement tant fantasmé du jeune Oob par Son Goku. Au lieu de cela, le studio prend la décision de s'affranchir des contraintes liées à la conception d'une suite chronologiquement trop proche de la fin

officielle du manga pour explorer des horizons nouveaux en tablant sur la fibre nostalgique des fans de la première heure. Via une nouvelle ellipse temporelle de plusieurs années, *Dragon Ball GT* choisit comme point de départ le vol des sept Dragon Balls par le trio rabougri du clan Pilaf (soit les tout premiers adversaires de Goku au début de la série) et le rajeunissement spectaculaire de notre Saiyan qui retrouve brutalement son apparence de gamin de dix ans !

Si le fait de replacer les sept boules au cœur d'une intrigue plus proche de la tonalité des premiers épisodes que de celle de *DBZ* peut sembler alors pour le moins audacieux, cela donne surtout l'impression que *DB GT* renie en bloc l'évolution prise par la série durant ces dernières années. Difficile d'accepter que Goku perde d'un seul coup tout le bénéfice du périple initiatique qu'il a accompli et de valider ce qui s'annonce d'ores et déjà comme un retour aux sources abracadabrantesque destiné presque uniquement aux enfants et aux néophytes.

Mais il convient déjà d'expliquer par quel tour de passe-passe magnifique les scénaristes de ce premier arc de *DB GT* sont parvenus à rendre à Son Goku, jugé sans doute beaucoup trop puissant, son apparence juvénile des débuts. Lorsque ce dernier quitte la salle de l'Esprit et du Temps dans laquelle il vient de s'entraîner avec Oob, il ne peut que constater le méfait de Pilaf et sa bande qui se sont emparés des sept Dragon Balls originelles cachées dans le sous-sol du sanctuaire de Dieu. Mais au lieu de formuler sans attendre son souhait de conquérir le monde, Pilaf exprime d'abord à Goku son ressentiment de ne pas avoir eu la chance de voir celui-ci réduit à une taille aussi ridicule que la sienne pour pouvoir le défier en combat singulier et le ridiculiser. Le dragon ayant déjà été invoqué, il ne lui en faut pas plus pour exaucer ce qui vient d'être formulé à voix haute, au grand dam de Pilaf et de Goku, qui retrouve alors immédiatement sa taille d'enfant. À partir de là, notre héros n'a pas d'autre choix que de repartir sur les traces de ces Dragon Balls aux étoiles noires qui se sont éparpillées aux quatre coins de l'univers dans l'espoir de retrouver rapidement son apparence réelle.

Durant les vingt-et-un épisodes que compte ce premier arc de *DB GT*, la série va tenter de s'inscrire dans le sillage des débuts de *Dragon Ball* en dépossédant Goku de toute sa puissance pour lui redonner son rôle d'enfant naïf et spontané. Un changement qui ne choque pas outre mesure, le Saiyan ayant toujours conservé son insouciance légendaire, même une fois adulte, mais qui a des répercussions beaucoup plus graves sur les autres personnages

de la série. Car Son Goku n'est pas le seul héros de *DB GT*. Ils sont en réalité trois à se partager le rôle principal de cette aventure aux airs de colonie de vacances alors même que le sort du monde est en jeu : s'ils ne réunissent pas les sept boules en moins d'un an, la Terre explosera en mille morceaux. C'est donc en compagnie de sa petite-fille Pan, qu'il n'avait encore jamais vue, et d'un Trunks adulte qui perd ici tout le charisme qu'il avait brillamment acquis au fil de la série, que Goku embarque à bord d'un minuscule vaisseau pour un voyage interminable à travers toute la galaxie.

Connaissant les désirs des fans par rapport au devenir des nombreux protagonistes de *Dragon Ball* dans cette « suite » qu'ils attendaient de pied ferme, on ne peut que partager leur réaction horrifiée face au traitement outrageant accordé à ce pauvre Trunks. Aux antipodes du classieux Saiyan réputé pour sa bravoure et sa dignité, le Trunks adulte de *DB GT* correspond à tout sauf ce à quoi il était voué à devenir dans la série d'origine. Jeune homme d'affaires piégé dans ses obligations de nouveau président de Capsule Corp., ce garçon à lunettes sérieux et coincé joue au sein du trio le rôle de l'aîné moralisateur, s'écrasant régulièrement devant l'aplomb dont fait preuve la petite Pan à peine âgée de dix ans. Et tout comme elle, le public a bien du mal à éprouver de l'empathie pour ce « p'tit chef horripilant » que Trunks est devenu.

Non content de ridiculiser ainsi l'un de ses plus précieux héros, le premier arc de *DB GT* se complaît également à dévoiler un Goten ado qui néglige son entraînement pour sortir avec sa petite amie et un Vegeta moustachu qui, fort heureusement, changera vite de look pour s'épargner les moqueries du plus grand nombre. En vérité, la paix semble avoir tellement ramolli les jeunes Saiyans que sont devenus Trunks et Goten que c'est seulement sur ordre de Vegeta qu'ils acceptent d'embarquer à bord du vaisseau... avant que Pan ne prenne la place de son oncle Goten, devenant ainsi le troisième membre de ce groupe pour le moins insolite. La petite-fille de Goku semble véritablement la seule à tirer son épingle du jeu dans le casting de *DB GT*, sa détermination à toute épreuve compensant quelque peu le caractère effacé de son grand-père redevenu enfant. Et comme il fallait bien une mascotte attachante pour achever de stéréotyper le tout, le trio hérite rapidement d'un nouveau compagnon de route par l'intermédiaire du mini robot Giru (baptisé Guiguu dans la version française de l'*anime*) qu'ils emmènent de force après que celui-ci a absorbé leur précieux radar à Dragon Balls.

Alors que la stupéfaction caractérisant la découverte des deux premiers

épisodes de *DB GT* augurait d'un retour aux sources plutôt rafraîchissant, on s'aperçoit vite que la série s'éloigne beaucoup trop de ses origines et affiche un manque tragique d'inspiration. Car la grande majorité des épisodes de ce premier arc ne relatent rien de plus que des péripéties soporifiques destinées aux spectateurs les moins exigeants, les histoires n'ayant pas d'autre lien entre elles que celui d'être en décalage total avec les thèmes de *Dragon Ball*. La nouvelle quête des boules étoilées multiplie les clichés affligeants, allant jusqu'à recoller à l'identique l'épisode dans lequel un monstre (clone d'Oolong) exige des sacrifices de jeunes filles pour se trouver une fiancée, obligeant le héros (cette fois Trunks au lieu de Goku) à se travestir en fille pour le piéger.

Preuve, s'il en était besoin, de l'inefficacité de ce début de série : le point de non-retour semble être définitivement atteint lorsqu'on réalise que nos Saiyans (et métis saiyans) sont en train de se faire malmener par les grotesques frères Parapara, qui leur infligent la danse de la honte tandis qu'un méchant attardé joue à la poupée avec la pauvre Pan...

Que reste-t-il de *Dragon Ball* à cet instant-là ? Pas grand-chose. En tout cas rien qui ne semble pouvoir sauver *DB GT* du désastre. À moins qu'une prise de conscience salvatrice ne pousse les responsables de la série à tenter un revirement total d'orientation pour explorer des voies plus dignes de la franchise. Mais encore faut-il convaincre le public de donner une nouvelle chance à cette série, qui n'a déjà plus de *Dragon Ball* que le nom.

Plan B : DBZ puissance mille !

La recette nostalgique n'ayant pas trouvé grâce aux yeux des fans de *Dragon Ball*, le réalisateur Osamu Kasai revient sur son idée première et abandonne la formule des débuts pour faire basculer d'un seul coup la tonalité de la série dans la veine de celle de *Dragon Ball Z*. Finies les aventures puériles mettant en scène des ennemis ridicules, désormais *Dragon Ball GT* va mettre l'accent sur les combats et les transformations surpuissantes.

L'épisode 22 marque ainsi le début du deuxième arc narratif de *DB GT* dans lequel la série va tenter de renouer avec l'esprit caractéristique de la fin de *DBZ*, choix qui avait été volontairement écarté de l'arc précédent. Le dénouement de ce dernier tentait de nous faire croire que le mini robot Giru était un espion à la solde du Professeur Myû, ce que l'épisode 23 se charge de

démentir en révélant que tout cela était en réalité un plan génial issu du cerveau de Trunks. Ce dernier s'est en effet volontairement laissé cryogéniser façon Han Solo (dans *Star Wars*) pour accéder au générateur cellulaire contenant une sorte de bébé mutant conçu dans le plus grand secret par le professeur. Sans crier gare, le scénario amorce alors un virage beaucoup plus sérieux, rappelant la grande période des cyborgs, et on se prend à espérer de nouveau.

Dans le but de remplacer toutes les créatures vivantes par des êtres artificiels, le savant fou comptait attendre que ce mutant (alias Baby) ait atteint sa forme définitive avant de mettre son projet à exécution. Mais bien que ce dernier n'en soit encore qu'au stade larvaire, il s'éveille et vient se loger dans le corps de son créateur à l'insu du trio. Croyant l'avoir désintégré, Goku et ses compagnons laissent ainsi filer cette nouvelle menace qui se développe à travers l'espace en absorbant l'énergie de ses différents hôtes. Se mêlant incognito à la population terrienne, Baby contrôle déjà l'ensemble des humains lorsque nos héros reviennent sur leur planète. L'occasion pour les scénaristes d'imaginer des duels fratricides impensables entre les différents Saiyans en s'appuyant sur la capacité du mutant à posséder le corps de ses anciens hôtes pour les manipuler à distance. C'est l'hécatombe du côté des Terriens et même Vegeta est vaincu par Baby, qui souhaite tout particulièrement se venger de lui en mémoire du peuple Tsufur éradiqué par les Saiyans et dont il porte l'ADN mutant.

Plus ambitieux, ce deuxième arc part avec de bonnes intentions mais vire rapidement au grand n'importe quoi. Voir Bulma et les différents héros de la série afficher un visage diabolique se révèle quelque peu dérangent et les solutions trouvées pour venir à bout de l'ennemi atteignent des sommets d'aberration. Incapable de soutenir la puissance débordante de la forme de Super Saiyan 3 dans son corps d'enfant, Goku se retrouve coincé entre le monde des vivants et celui des morts, sorte de casino géant propice à une partie de jeu de l'oie (!), tandis que l'héritier tsufur concentre l'énergie des cinq plus grands guerriers saiyans pour se métamorphoser en un être surpuissant. Et, dans l'optique de contrôler la galaxie entière, il demande au dragon de faire de la Terre une réplique de sa planète natale et repart dans l'espace.

En moins d'un épisode, Goku suit auprès du doyen des dieux un entraînement éclair à l'issue duquel il retrouve une ébauche de queue de singe que l'on se dépêche de lui extraire au maximum de sa longueur à l'aide d'une

pince géante (!). On pourrait presque en rire si tout cela ne donnait pas lieu à la transformation la plus puissante sur l'échelle des Super Saiyans (le niveau 4) après une rapide métamorphose en singe géant doré. Mais pour les fans de *Dragon Ball*, on touche là à quelque chose de sacré, la première apparition de Goku en SSJ4 (Super Saiya-Jin 4) étant une affaire à prendre très au sérieux. Même si elle sera reprise régulièrement dans les jeux vidéo adaptés de la série, cette transformation ne sera pas considérée comme canon, contrairement aux autres stades d'évolution des Super Saiyans. En effet, celle-ci n'intervient à aucun moment dans l'œuvre de Toriyama et sa conception revient à Katsuyoshi Nakatsuru, le *character designer* de *Dragon Ball GT*, qui imagine là un Goku mi-homme mi-singe à la fourrure rouge, aux cheveux d'ébène et au regard beaucoup plus marqué qui divisera les fans.

L'objectif avoué est en tout cas d'inciter ceux qui auraient décroché à revenir vers *DB GT* pour assister à ce qui s'annonce comme la bataille la plus incroyable de la série. D'autant que Goku s'apprête à affronter un Vegeta possédé qui semble lui aussi sur le point d'accéder au statut de Super Saiyan 4 grâce à un amplificateur d'énergie concocté par Bulma. Mais le face-à-face se révèle bien décevant puisque, en dehors d'un Kamé Hamé Ha à retardement, la version SSJ4 de Son Goku ne dévoile rien de bien impressionnant. Et c'est, une fois encore, l'astuce de l'ablation de queue de singe qui permet aux héros de se sortir d'une situation a priori inextricable, l'héritier tsufur étant ensuite désintégré par un gigantesque Kamé Hamé Ha de niveau quatre alors qu'il s'apprêtait à prendre la fuite.

Riche en éléments inédits, ce deuxième arc s'égare très vite dans une expérimentation de transformations non maîtrisées et un combat final qui s'éternise bien inutilement. Plus globalement, on assiste à un manque de considération incroyable vis-à-vis des personnages principaux qui, à l'image de Boo se sacrifiant pour tenter l'ultime fusion avec Oob, sont éjectés de l'histoire avant même qu'on ait eu le temps de comprendre ce qui leur était arrivé ! Difficile également de voir en Baby un adversaire charismatique ou, à défaut, de trouver en lui quoi que ce soit de suffisamment fort pour marquer les esprits autant qu'avaient pu le faire avant lui Freezer ou Cell. Cet arc n'en reste pas moins déterminant pour la mise en place de la quatrième et dernière partie, qui reviendra de manière encore plus radicale sur la question de la forme de Super Saiyan 4.

En guise de transition avec l'arc 3, *DB GT* nous explique qu'il ne reste plus assez de temps pour empêcher la Terre d'exploser, les boules s'étant de

nouveau éparpillées suite au vœu du mutant. Une pilule difficile à avaler, d'autant que, si les Terriens survivent en s'exilant sur l'ancienne planète Tsufur, ce n'est pas le cas de Piccolo qui choisit délibérément de subir le même sort que la Terre, estimant que sa disparition (et donc celle des boules) empêchera de nouveaux adversaires mal intentionnés de les convoiter. Or la question s'était déjà posée dans le manga lorsque Kamé Sennin avait réussi à convaincre le Tout-Puissant que, même si son existence avait contribué à engendrer le mal, le monde n'aurait jamais pu être sauvé sans les sept boules étoilées qu'il avait créées. On peut donc difficilement admettre le sacrifice de Piccolo d'une manière aussi téléphonée, sachant que, l'instant d'après, les boules de Namek sont utilisées pour recréer la Terre telle qu'elle était avant l'arrivée du Tsufur...

Tout-puissants, les scénaristes s'accordent même le droit d'organiser le tournoi le plus honteux de tous les temps l'espace d'un épisode : Goku, qui combat en section junior à cause de sa taille, se fait sortir du ring par inadvertance, Pan déclare forfait sur un malentendu et Oob se montre incapable de venir à bout de Satan, le vieil ami de Boo. Pas étonnant que l'audience ne décolle toujours pas.

Plan de secours : le retour des humains artificiels

Sachant que le troisième arc de la série *DB GT* est réduit à seulement cinq épisodes, que pouvait-on décemment en attendre ? Truffé d'une quantité de choses assez abominables en termes de non-respect de l'œuvre, l'arc de Super C-17 aurait pourtant pu donner lieu à de bonnes trouvailles narratives s'il avait été développé de manière plus raisonnée. Il s'agit certes, une fois encore, de remettre au premier plan la notion d'humains artificiels, mais uniquement par l'intermédiaire des deux cyborgs les plus appréciés de la série : C-17 et C-18. Si cette dernière, devenue humaine durant l'arc de Cell, n'y joue qu'un rôle secondaire, son frangin devient, lui, durant ces quelques épisodes, un adversaire suffisamment imposant pour tenir en échec même le Super Saiyan 4 !

Mais en tentant de rendre tout cela crédible, les scénaristes se sont appuyés sur une contradiction selon laquelle les anciens adversaires de Goku, expédiés dans l'autre monde, auraient pu conserver leur enveloppe charnelle et revenir sur Terre via une sorte de portail dimensionnel créé par le Professeur Myû. Un prétexte tordu pour nous permettre d'assister au

« grand » retour des méchants venus prendre leur revanche sur les héros qui les avaient jadis vaincus, et surtout à la fusion de C-17 avec son clone venu des enfers pour aboutir à un monstre surpuissant baptisé Super C-17.

L'un des éléments les plus inefficaces de cet arc réside dans le fait que Son Goku est mis en avant de manière excessive, ridiculisant le duo Freezer/Cell de manière affligeante sous sa forme d'enfant alors que les autres héros (Vegeta, Trunks, Gohan...) passent pour des incapables. Leur faiblesse exagérée ne paraît pas concevable une seconde et les scénaristes se contentent de placer les adversaires les uns en face des autres sans chercher à creuser ne serait-ce qu'un tout petit peu le *background* et le déroulement des combats pour rendre tout cela cohérent. Les vilains revenus des enfers ne méritaient pas un tel traitement et le final, qui repose sur un coup de bluff de C-18, achève de rendre le tout véritablement insipide.

Plan d'urgence : peut-on se passer des Dragon Balls ?

À partir de l'épisode 47, *Dragon Ball GT* entame enfin sa dernière ligne droite et tente le tout pour le tout en mixant, sans aucun souci d'homogénéité, tout ce qui a pu, à un moment ou un autre, trouver grâce aux yeux des fans de la série. On y trouve donc, pêle-mêle, la légèreté de la quête des Dragon Balls, la démesure des combats entre individus boostés aux hormones et le concept de transformations/fusions poussé au-delà des limites de l'acceptabilité.

L'histoire démarre pourtant de façon assez amusante lorsque nos héros se rendent compte que l'utilisation excessive des boules étoilées les a rendues inopérantes, chacun voulant faire porter à l'autre la responsabilité de cette catastrophe. Fissurées, les Dragon Balls n'invoquent pas Shenron mais un dragon bleu maléfique qui les disperse aux quatre vents, obligeant Goku à partir défier un à un les sept dragons qui les gardent pour éviter que le trop-plein d'énergie négative ne fasse exploser la Terre. On passera rapidement sur le fait que, hormis Pan, personne ne prenne la peine d'accompagner Goku malgré la gravité de la situation, Gohan et Videl sirotant même tranquillement un thé alors que leur fille est en train de se faire absorber par le dragon numéro 4. Il y a dans cet arc au moins un élément positif : la prise de conscience du recours abusif aux Dragon Balls qui ont été utilisées pas moins de huit fois tout au long de la série !

Mille fois hélas, les face-à-face avec les différents dragons s'avèrent

totallement vides d'intérêt, Goku et sa petite-fille en venant à bout sans la moindre difficulté avant de se heurter à Î Shinron (dont le nom provient du chinois Yî Xîng Long), le gardien de la boule à une étoile. Non seulement il est regrettable que les scénaristes n'aient pas cherché à établir de liens entre les souhaits exaucés durant les trente années écoulées et les dragons qui détiennent ces boules, mais surtout, il faut attendre les tout derniers épisodes pour voir enfin arriver le reste de la cavalerie.

Que Son Goku s'approprie une fois de plus le beau rôle, passe encore, mais que le caractère de Vegeta soit en contradiction totale avec ce que l'on sait de lui est franchement inacceptable. Car, si l'on en croit son épouse Bulma, ce dernier aurait délibérément négligé son entraînement ces dernières années, ce qui expliquerait pourquoi il est incapable d'atteindre le niveau de Super Saiyan 4 par ses propres moyens. Peut-on décemment accepter l'idée qu'un être aussi fier et déterminé que Vegeta puisse avoir recours à un procédé artificiel pour se transformer en SSJ4, avant de supplier son rival de fusionner avec lui via une méthode qu'il trouve ridicule (la danse de la fusion) sans même tenter d'affronter seul l'ennemi ? On se demande véritablement ce qui a pu passer par la tête des scénaristes pour saccager à ce point l'image du prince des Saiyans.

Malgré tout, la perspective de voir un autre héros atteindre un tel niveau de puissance a le mérite de nous aider à tenir jusqu'au bout de cette fin de série qui ose ensuite présenter l'ultime fusion des deux SSJ4 lorsque l'ennemi achève sa transformation en Super Î Shinron. Si le personnage de Gogeta, résultat de cette fusion sans Potalas (boucles d'oreilles léguées par les dieux pour fusionner) avait déjà été dévoilé dans le douzième long-métrage, sa forme de SSJ4 est en revanche totalement inédite. Versant toujours dans la facilité via l'escalade de la puissance inconsidérée, *DB GT* compte bien sur le « méga super Kamé Hamé Ha » de ce Gogeta de niveau 4 pour marquer les esprits des fans qui, en définitive, ne retiendront pas grand-chose d'autre de cette série. Le plus ironique est que tout ceci ne suffira même pas à vaincre l'ennemi, qui ne disparaîtra définitivement qu'après avoir subi de plein fouet le Genki Dama formé par Goku à partir de l'énergie de tous les individus peuplant les différentes galaxies... Ça vous rappelle quelque chose ?

Mission accomplie pour le staff de *DB GT* qui a vraisemblablement dépeint là le summum de ce qu'il était possible d'atteindre en termes de puissance dans la saga *Dragon Ball*, et tant pis si les fans se sont sentis trahis durant les soixante-quatre épisodes que compte la série. Sa diffusion prend

fin le 19 novembre 1997 et aucun autre *anime* relatif à *Dragon Ball* ne sera produit pour la télévision dans les dix années qui suivront.

Quant à la conclusion de *Dragon Ball GT*, conçue dans l'optique de mettre un point final à l'histoire globale de la saga, elle se veut basement moralisatrice et condamnerait définitivement tout nouvel usage des Dragon Balls si *DB GT* avait été considérée comme canon. En effet, exception faite d'un dernier souhait permettant de ressusciter les morts tombés durant cette bataille apocalyptique, le dragon Shenron explique que les sept dragons qu'ils ont dû affronter n'étaient que le reflet de leurs propres erreurs et qu'ils ne seront plus jamais autorisés à utiliser les Dragon Balls. L'humanité devra désormais apprendre à se débrouiller par elle-même et, tandis que Goku disparaît sur le dos de Shenron, un nouveau tournoi ouvre ses portes, bien des décennies plus tard. À travers leur descendance, Son Goku et Vegeta vont ainsi pouvoir réaliser leur souhait de s'affronter en duel, sous les yeux nostalgiques de Pan, désormais très âgée et seule survivante de l'ancienne génération. La vraie conclusion n'arrive cependant qu'à travers l'histoire du téléfilm *Dragon Ball GT : Cent ans après* qui développe justement ce futur dans lequel Son Goku Junior apprend à devenir le digne héritier de son ancêtre.

Période Dragon Ball Super

Faisant table rase de tous les éléments introduits par le biais de *Dragon Ball GT*, la série *Dragon Ball Super* revient à la chronologie officielle en embrayant seulement six mois après la défaite de Majin Boo dans *Dragon Ball Z*. Développant l'histoire du film *Dragon Ball Z : Battle of Gods* en s'autorisant quelques changements sans grandes conséquences sur le déroulement global du scénario, l'arc initial de cette nouvelle série TV s'articule autour d'un nouvel antagoniste : Beerus. Dieu de la destruction de l'univers numéro sept, Beerus s'éveille d'un sommeil de 39 ans pour vérifier les dires d'une prophétie révélant l'existence d'un mystérieux Super Saiyan God.

Outre le fait d'élargir la mythologie de la série à l'échelle des douze univers connus, ces premiers épisodes de *Dragon Ball Super* ont le mérite de présenter un échantillon de la vie des héros de la saga en des temps de paix, même si la venue de Beerus sur Terre va remettre en question le calme

chèrement acquis. D'une efficacité redoutable, le duo formé par le dieu de la destruction et son assistant Whis, au phrasé exagérément maniéré, renforce la dimension comique très prononcée de ce premier arc dans lequel on assiste à quelques moments d'anthologie concernant le personnage de Vegeta. Conscient de la surpuissance de leur nouvel adversaire, le prince des Saiyans est véritablement le seul à réaliser que le dieu risque d'anéantir la Terre à la moindre contrariété, laissant même de côté sa fierté pour accéder à tous ses désirs, quitte à se retrouver dans des situations pour le moins ridicules. À l'inverse, c'est un Goku toujours aussi insouciant qui s'illustre ici en profitant de cette occasion inespérée d'affronter un ennemi résolument plus fort que lui pour atteindre le stade de Super Saiyan God avec l'aide des autres héritiers de sa race.

À partir de l'épisode 15, le dieu de la destruction passe du statut d'antagoniste soupe au lait à celui de simple spectateur curieux pour laisser la place à de tout autres enjeux. Le deuxième arc revient en effet sur le grand retour de l'ennemi le plus marquant de la série, Freezer, en revisitant le synopsis du film *Dragon Ball Z : La Résurrection de 'F'*. Une nouvelle ellipse temporelle de six mois ayant permis l'évolution de certains personnages, et notamment la naissance de Pan, la fille de Gohan, cet arc conserve dans un premier temps son atmosphère décalée avant de proposer un dénouement plus nerveux présentant la grande bataille contre Golden Freezer. Ayant été obligé, pour la première fois de son existence, à suivre un entraînement personnel afin de rattraper son retard sur ses adversaires, le monstre est néanmoins battu de justesse par Goku et Vegeta qui ont bénéficié de l'enseignement d'exception de Whis sur la planète de Beerus. Désormais capables d'atteindre le stade de Super Saiyan Blue, les deux guerriers ne font hélas qu'une entrée en scène tardive, révélant entre-temps l'incapacité des autres Terriens à défendre seuls leur planète, en dépit d'une résistance acharnée.

S'écartant parfois de manière assez inattendue du déroulement du film, qui lui sert surtout de point de départ, ce deuxième arc de *Dragon Ball Super* réserve son lot de surprises mais aussi de déceptions, notamment pour ce qui est du traitement accordé à Gohan qui ne sort pas vraiment grandi de cette expérience. Quant à la pirouette finale reposant sur la destruction « temporaire » de la Terre, elle rappelle furieusement le dénouement de l'arc de Majin Boo.

Après s'être appuyé sur des faits déjà présentés au travers des derniers longs-métrages, *Dragon Ball Super* dévoile son premier arc réellement inédit à partir de l'épisode 28. Beerus et Whis en profitent pour revenir au tout premier plan dans le cadre d'un tournoi organisé entre les univers six et sept. Bien résolu à l'emporter sur son jumeau, et néanmoins rival Champa, Beerus recrute les meilleurs guerriers de son propre univers pour constituer une équipe prestigieuse autour de Goku et Vegeta. Face à eux, les combattants enrôlés par Champa et son assistante Vados mettent surtout en lumière les différences majeures qui existent entre les deux univers pourtant jumeaux. L'occasion par exemple de voir Vegeta s'investir dans un rôle de mentor exigeant vis-à-vis d'un jeune Saiyan inconscient de ses propres pouvoirs, ou encore Goku en difficulté face à un adversaire doté de capacités étonnantes. Mises en jeu dans le cadre de ce tournoi, les Super Dragon Balls auxquelles cette nouvelle série doit son nom font enfin partie intégrante de l'histoire et laissent entrevoir de nouvelles perspectives pour la suite.

L'arc de transition qui s'ensuit se plaît à exploiter encore un peu plus le nouveau ressort comique reposant sur la naïveté de Goku à ne pas voir que le dieu de la destruction se joue de lui en lui faisant croire que le personnage de Monaka est un combattant d'exception. Avec le vrai-faux duel opposant Goku à un Beerus déguisé en Monaka bénéficiant du soutien hilarant de Piccolo, Vegeta et des autres Terriens, sans oublier les péripéties rocambolesques se déroulant sur la planète Potaufeu, cet arc de transition fait nettement baisser la pression avant la mise en place d'enjeux beaucoup plus sérieux.

Il n'est pas exagéré de dire que c'est avec le lancement de l'arc de Trunks du futur, dans l'épisode 47, que la série *Dragon Ball Super* redevient réellement le centre de toutes les attentions. Difficile, en effet, pour les fans de la première heure, de passer à côté de cette nouvelle intrigue qui semble vouloir renouer avec la tonalité dramatique de l'arc des cyborgs de *Dragon Ball Z*. Contraint de quitter son époque dévastée par un dangereux individu connu sous le nom de Black pour tenter d'apporter une réponse salutaire à son propre futur, Trunks doit s'en remettre une fois encore à ses précieux amis du passé. Mais qui est donc ce mystérieux antagoniste qui semble vouloir se faire passer pour Goku, dont il apparaît comme le parfait sosie ?

Avec un potentiel aussi indéniable qu'alléchant, l'arc de Trunks du futur

saura-t-il se montrer à la hauteur des attentes placées en lui ? Il est encore trop tôt pour le dire. Quoi qu'il en soit, la série révèle depuis ses débuts une volonté marquée de ne pas s'enfermer dans un carcan inaltérable, s'essayant régulièrement à des variations d'ambiance louables qui tentent de retrouver le juste équilibre de la grande période Majin Boo, en dépit de critiques fondées concernant son animation, comme nous l'avons déjà évoqué dans la partie précédente.

Distorsions temporelles et chronologies alternatives

Élément pour le moins singulier dans toute l'histoire de *Dragon Ball*, le concept de voyages dans le temps, introduit avec l'arrivée de Trunks du futur dans l'arc des cyborgs, a véritablement élargi le spectre narratif du manga en abordant des notions beaucoup plus riches que les simples conflits impliquant des envahisseurs venus de l'espace. Bien que l'auteur lui-même ait avoué presque regretter d'avoir mis le doigt dans le piège des engrenages temporels, le choix d'aborder la question des paradoxes chronologiques au sein d'un *shônen* manga a finalement constitué une prise de risque extrêmement payante. Il faut dire que cette partie du manga coïncide, en termes de publication au Japon, à la sortie de *Terminator 2* dans les salles de cinéma, le concept de *timelines* parallèles fascinant alors tous les esprits.

Nous analyserons dans un autre chapitre l'influence du long-métrage de James Cameron sur l'œuvre de Toriyama, l'objectif de cette partie étant surtout de mettre en lumière la façon dont les mondes alternatifs coexistent au sein du manga *Dragon Ball*. Une thématique qui nous paraît d'autant plus actuelle qu'elle a fait son grand retour, en 2016, à travers l'arc de la série *Dragon Ball Super* centré sur le personnage de Trunks du futur. Notez par ailleurs que l'existence de ces différentes chronologies a été clairement explicitée par l'auteur lui-même dans le septième *daizenshû* (*Le Dictionnaire de Dragon Ball* en version française) et qu'elle ne fera donc l'objet d'aucune tentative d'interprétation subjective dans ces pages.

Que l'on pense au classique *La Machine à explorer le temps* de l'auteur H.G. Wells, à la trilogie cinématographique de Robert Zemeckis *Retour vers*

le *Futur* ou à des films beaucoup plus récents comme *Prédestination* (2014) de Michael et Peter Spierig, adapté de la nouvelle *Vous les zombies* (*All You Zombies*) écrite en 1959 par Robert A. Heinlein, la complexité des paradoxes temporels effraie autant qu'elle fascine. Si la chance nous était donnée de remonter le temps, pourrait-on changer notre réalité sans que cela n'ait de conséquences directes sur notre histoire passée ? À la question de savoir s'il n'existe qu'une seule *timeline* ou bien plusieurs chronologies parallèles, Toriyama rejoint avec *Dragon Ball* bien des auteurs de science-fiction en optant pour le second choix. En schématisant, on pourrait en effet résumer la mission de Trunks du futur à un voyage dans le temps visant à sauver à la fois le passé et son propre présent, au risque d'altérer le déroulement des événements de la *timeline* dans laquelle il est contraint de s'introduire pour y parvenir. Mais, avec la prise de conscience que chaque modification d'une chronologie engendre autant de mondes alternatifs parallèles, l'histoire va prendre une tournure que n'imaginait peut-être pas l'auteur lui-même au début de la construction du récit, et c'est justement ce qui en fera tout son intérêt.

Timeline n° 1 : le présent des héros de Dragon Ball

Les événements que l'on suit depuis le début du récit sont ancrés dans une *timeline* qui correspond au passé de Trunks, c'est donc logiquement à partir de cette chronologie que les faits nous sont dévoilés au travers du manga. La problématique est donc perçue du point de vue des personnages que l'on a l'habitude de côtoyer, Gohan étant encore pré-ado et Bulma bien loin de s'imaginer qu'elle va bientôt épouser Vegeta. Pourtant, il faut bien rappeler que c'est de ce futur couple que naîtra Trunks qui, vingt ans plus tard, remontera le temps pour tenter de sauver son propre présent.

Tout commence lorsque les Terriens détectent la venue imminente de leur pire ennemi, que Son Goku avait pourtant vaincu sur Namek : Freezer. En l'absence de leur sauveur habituel, qui est en route vers la Terre mais risque d'arriver trop tard pour les aider, nos héros assistent, pétrifiés d'effroi, à l'atterrissage du vaisseau alien qui annonce « un combat perdu d'avance » et « la fin du monde », pour reprendre les mots de Piccolo et Vegeta à cet instant. En présence d'un Freezer cybernétisé, devenu significativement plus fort, et de son père dévoilé ici pour la toute première fois, le lecteur déglutit

péniblement, présageant le pire. Mais alors que le duo maléfique annonce l'éradication totale de la population terrienne, Trunks du futur surgit de nulle part et met en pièces les deux monstres, les découpant net à l'aide de son épée avant de brûler leurs cellules, stupéfiant d'autant plus l'assistance qu'il se transforme même en Super Saiyan. Attendant la venue de Goku pour s'expliquer, Trunks révèle qu'il arrive de vingt ans dans le futur et qu'il a embarqué à bord d'une machine à voyager dans le temps conçue par sa mère Bulma dans le but de sauver à la fois son époque et celle de la *timeline* que l'on connaît. Car, outre le fait d'avoir éliminé Freezer, Trunks est aussi venu transmettre à Goku le médicament qui lui permettra de survivre à la maladie cardiaque qui a entraîné son décès dans le futur de Trunks. En procédant ainsi, le jeune homme espère que les Terriens auront une chance de vaincre les terribles cyborgs qui dévasteront la planète vingt ans plus tard et contre lesquels lui-même est impuissant.

Ce qu'il faut déjà noter à ce stade du récit c'est que, même si l'intervention de Trunks permettait de changer le cours de l'histoire dans le passé, cela ne sauverait pas son propre futur car les faits se déroulent sur deux chronologies parallèles. Autrement dit, plus on remonte le temps, plus on crée de mondes alternatifs qui suivent leur propre déroulement, rendant caduc l'intérêt même de voyager dans le passé ou dans le futur. D'ailleurs, lorsque Trunks explique à Goku qu'il a dû intervenir parce que ce dernier ne serait pas arrivé à temps sur Terre, Goku dément en disant que son séjour sur Yardrat lui a permis d'apprendre le déplacement instantané, ce que Trunks ignorait, modifiant du même coup le cours de l'histoire sans raison véritable.

Qui plus est, les événements ne vont pas se dérouler du tout comme prévu, prenant même une tournure dramatique allant bien au-delà du scénario catastrophe dépeint par Trunks. Car, comme le réaliseront les personnages de la série, le simple fait de remonter le temps peut altérer une réalité au point d'entraîner des changements totalement imprévisibles dans celle-ci. Ainsi, et c'est ce que mettra davantage en évidence la troisième *timeline*, les faits annoncés par Trunks du futur, trois ans après son arrivée sur la Terre du présent, diffèrent considérablement de ceux auxquels sont finalement confrontés nos héros. Non seulement les cyborgs n'apparaissent pas à l'endroit qu'il leur avait indiqué, mais ce ne sont pas du tout ceux qu'il connaissait et ces derniers disposent de capacités radicalement différentes. Dans cette *timeline* n° 1, le duo des cyborgs jumeaux C-17 et C-18 est en effet précédé par C-19 et C-20, qui est une version cybernétisée de leur

créateur : le D^r Gero. Autre différence majeure avec les faits annoncés par Trunks : le déclenchement beaucoup plus tardif des symptômes de la maladie de Goku, qui survient au pire moment, alors que les premiers ennemis n'ont même pas encore été neutralisés. Les Terriens du présent doivent également gérer la présence inattendue d'un quatrième adversaire totalement inconnu au bataillon, l'androïde C-16, que réactivent les jumeaux juste après avoir éliminé leur créateur dans son laboratoire. Pour ne rien arranger, les cyborgs C-17 et C-18 se révèlent beaucoup plus forts que dans le futur de Trunks et personne ne semble pouvoir en venir à bout.

Le déroulement des événements n'a donc déjà plus grand-chose à voir avec celui correspondant au passé de Trunks du futur, mais les choses vont encore se compliquer davantage avec la découverte d'une machine à voyager dans le temps recouverte de moisissures. Ayant visiblement été laissée à l'abandon pendant de nombreuses années, cette machine a permis à un autre humain artificiel conçu par le D^r Gero de remonter dans le passé pour altérer la *timeline* n° 1. Comportant de nombreuses similitudes avec les insectes, cette créature dénommée Cell se serait débarrassée de Trunks, régressant ensuite au stade d'œuf pour se loger dans la machine, avant de préparer sa métamorphose. Ce sont ainsi pas moins de trois stades d'évolution successifs que devront affronter les défenseurs de la Terre, mais aussi les cyborgs C-17 et C-18 dont Cell a besoin pour atteindre sa forme complète.

La chronologie dans laquelle Cell s'empare de la machine à remonter le temps ne peut évidemment correspondre à aucune des deux premières *timelines*, elle donne donc naissance à la *timeline* n° 3 que nous détaillerons un peu plus loin. Ces événements sont en tout cas la cause principale de tous les changements perceptibles dans la *timeline* n° 1.

Avec les difficultés que l'on connaît, Gohan et les autres parviendront finalement à venir à bout de Cell, réussissant même à libérer C-18 et à lui ôter son dispositif d'autodestruction. La *timeline* n° 1 verra aussi la fusion de Piccolo avec le Tout-Puissant, mais également la guérison de Son Goku grâce au remède et la destruction de l'embryon de Cell qui n'a pas encore atteint sa maturité dans cette chronologie. La récupération des plans de C-17 permettra même à l'équipe de concevoir une télécommande visant à désactiver les cyborgs jumeaux, mais celle-ci ne sera pas utilisée dans cette *timeline*. Quant aux Dragon Balls de Shenron, disparues lors de la fusion du Tout-Puissant, elles seront recrées et améliorées par Dendé, venu prendre la place de Dieu

sur Terre. Goku meurt pour la seconde fois en se sacrifiant pour téléporter le corps de Cell prêt à exploser sur la planète du Kaio du nord, ce qui ne suffit pas à éradiquer le monstre qui ne cédera que devant la puissance d'un Gohan ayant atteint le stade de Super Saiyan 2. L'issue de cet arc marque le départ de Trunks du futur qui, ayant accompli sa mission dans le passé, rejoint son propre présent pour tenter de lui donner une issue favorable. C'est ce que raconte la *timeline* n° 2.

Timeline n° 2 : le présent de Trunks du futur

Lorsqu'il annonce provenir d'une époque située vingt ans dans le futur, Trunks met en lumière une deuxième chronologie censée représenter l'avenir de la *timeline* n° 1. Cependant, comme nous l'avons déjà souligné, l'altération des faits dans le passé n'a fait que créer un monde alternatif distinct de celui d'où venait le voyageur temporel. Autrement dit, même si Trunks parvient à assurer la sauvegarde de la Terre dans le passé, cela ne changera rien à son propre présent. À l'issue des événements narrés par Toriyama dans l'arc des cyborgs, l'auteur prend tout de même la peine d'expliquer brièvement ce qui se passe lorsque Trunks retourne dans son époque.

Ayant suivi un entraînement d'exception dans la salle de l'Esprit et du Temps, Trunks du futur possède désormais une force qui n'a plus rien à voir avec celle qui était la sienne lorsqu'il avait quitté sa *timeline* à bord de la machine à remonter le temps. Le manga le montre ainsi éradiquer facilement les cyborgs C-17 et C-18, puis intercepter Cell sous sa première forme trois ans plus tard lorsque le monstre s'apprête à embarquer dans l'appareil. La connaissance du piège fomenté par Cell dans la *timeline* n° 3 grâce à la découverte de la machine volée dans la *timeline* n° 1 permet donc à Trunks de préserver sa propre chronologie. Il sait que Cell va profiter du moment où lui-même va partir dans le passé pour le tuer et s'approprier la Time Machine. D'ailleurs, si Trunks prévoyait ce nouvel aller-retour dans le temps, c'était dans le seul but d'annoncer à ceux de la *timeline* n° 1 qu'il avait réussi à délivrer son propre monde de la menace cyborg. Encore une fois, c'est grâce à la puissance acquise lors des événements précédents que Trunks parvient à se débarrasser de son adversaire, qui ne comprend évidemment rien à ce qui se passe, tandis que le jeune homme lui indique qu'il ne le laissera jamais

partir dans le passé à sa place.

Bien sûr, le déroulement des faits dans cette *timeline* n° 2 est simplifié par l'absence des humains artificiels C-19, C-20 et C-16, sans compter l'enrayement total du plan de Cell. À noter que, Trunks n'étant pas encore né au moment de l'arrivée de Freezer et de son père, c'est bien Son Goku qui élimine les deux monstres dans la *timeline* n° 2, comme cela était plus ou moins annoncé dans la *timeline* précédente. Victime d'une maladie cardiaque qui ne connaît alors pas de remède, Goku meurt peu de temps après, et le Dr Gero active les cyborgs C-17 et C-18 qui commencent alors à dévaster la planète. Succombant les uns après les autres, Vegeta, Piccolo et tous les alliés de la Terre se révèlent impuissants à contrer ces dangereux tyrans. Comptant parmi les derniers survivants et conscient qu'il ne parviendra jamais à battre les deux cyborgs, Son Gohan enseigne alors tout ce qu'il peut au jeune Trunks qui devient le dernier espoir de la planète. Puis, le jour où son meilleur ami périt à son tour sous ses yeux, Trunks tente un assaut désespéré contre ses adversaires pour venger la disparition de Gohan, ne parvenant qu'à frôler lui-même la mort.

Après de longues années d'impuissance, Trunks se prépare finalement à jouer un rôle décisif dans la survie de son monde lorsque sa mère, la Bulma du futur, met un point final à la machine à voyager dans le temps. Le jeune homme revient alors vingt ans dans le passé afin de trouver un moyen de neutraliser les humains artificiels et donner à Goku le remède qui lui permettra de survivre à sa maladie. La suite entre bien sûr dans le cadre de la *timeline* n° 1.

Il faut savoir que le déroulement du futur de Trunks est traité assez longuement dans le *TV Special* de 1993 intitulé *Dragon Ball Z : Zetsubô e no Hankô !! Nokosareta Chô Senshi Gohan to Trunks (Dragon Ball Z : L'Histoire de Trunks en V.F.)*. Cet *anime* de 47 minutes a le mérite de donner une idée assez claire de l'atmosphère d'apocalypse qui règne à cette époque où personne ne semble en mesure d'empêcher les cyborgs de dévaster le monde. La détresse du jeune Trunks devant la dépouille de son ami Gohan, entraînant sa première transformation en Super Saiyan, constitue un moment poignant de ce *TV Spécial* qui tranche radicalement avec les autres *anime* de la série en termes d'ambiance.

Timeline n° 3 : le présent de Cell remontant le temps

L'existence de la *timeline* n° 3 se manifeste dans l'histoire originale à partir du moment où l'on découvre que Cell a utilisé la machine de Trunks pour remonter le temps. Un acte qui n'a pu être réalisé ni dans la première ni dans la deuxième chronologie durant laquelle Trunks intervient à temps pour l'en empêcher. Ce troisième monde alternatif voit donc la créature parvenir à ses fins en embarquant à bord de l'appareil. Concrètement, Cell se contente d'éliminer Trunks dont il convoite la machine pour revenir dans le passé, vingt ans plus tôt, à l'époque de la *timeline* n° 1 où il parvient à atteindre son dernier stade d'évolution.

Pour cela, la créature doit dans un premier temps attendre le moment où Trunks décide de repartir annoncer sa victoire à ses amis du passé pour le tuer par surprise, puis régresser au stade d'œuf afin de se loger dans cet appareil trop petit pour lui. Après son atterrissage, il s'écoule un intervalle de trois longues années durant lesquelles Cell poursuit sa lente métamorphose sous terre avant d'éclore, laissant derrière lui la mue que Bulma a retrouvée. Mais comme Cell est arrivé dans la *timeline* n° 1 un an avant le Trunks de la *timeline* n° 2, il a eu le temps d'achever sa métamorphose et de mener à bien son projet.

Mais cela entraîne plusieurs questions. D'abord, qu'est-ce qui a pu pousser Cell à changer de *timeline* ? On sait que, pour atteindre sa forme parfaite, la créature a besoin de pomper l'énergie des Terriens, mais surtout d'absorber les cyborgs C-17 et C-18. Or, dans la *timeline* n° 3, ces derniers n'existent plus, ce qui oblige Cell à passer dans un autre monde alternatif afin de les retrouver. Reste à savoir pourquoi les cyborgs jumeaux ont été rayés de cette chronologie. Selon les indications livrées par le septième *daizenshû* (*Le Dictionnaire de Dragon Ball*), Trunks aurait utilisé le système d'arrêt d'urgence des cyborgs pour les désactiver.

En résumé, cette *timeline* n° 3 correspond au cas de figure où Trunks n'a pas connaissance de l'existence de Cell et où il se fait tuer avant même de songer à lui tendre un piège. Un scénario catastrophe puisque, en plus d'avoir vu sa jeunesse gâchée par C-17 et C-18 qui ont anéanti sa planète, Trunks ne parvient même pas à rejoindre la *timeline* n° 1 pour annoncer sa victoire sur les cyborgs. Seul point positif, à l'issue de cette chronologie, le monde est débarrassé des humains artificiels puisque les deux cyborgs sont finalement neutralisés grâce au système d'arrêt d'urgence et que Cell décide de remonter le temps, rejoignant la première *timeline* où il sera éliminé par le jeune Son Gohan malgré sa forme parfaite.

Timeline n° 4 : le Cell Game sans Trunks

Évoquée dans le septième *daizenshû* (*Le Dictionnaire de Dragon Ball*), cette *timeline* n° 4 est extrêmement nébuleuse car les indices la concernant sont très peu nombreux. Elle renvoie à une chronologie dans laquelle Trunks serait absent du Cell Game, ce qui peut s'expliquer en regard des événements de la troisième *timeline*. En effet, si ce Trunks repart neutraliser les cyborgs dans son monde dès qu'il récupère les plans de C-17 mais qu'il se fait ensuite tuer par Cell au moment de remonter dans sa machine, cela signifie qu'il n'a pas pu participer au tournoi dans la *timeline* n° 1. Dès lors, son absence doit obligatoirement avoir un impact sur le déroulement du Cell Game qui conduit normalement à l'éradication du monstre. Trunks y intervient par exemple de manière indirecte en poussant Vegeta aux limites de la colère lorsque ce dernier voit Cell frapper son fils d'un rayon qu'il croit mortel.

On ignore donc totalement quel est le dénouement de cette *timeline* n° 4. Par ailleurs, s'il y a bien un bébé Trunks qui naît dans ce monde alternatif, il est évidemment trop jeune pour influencer d'une façon quelconque sur le déroulement des événements. Cette chronologie très particulière reste donc sujette à toutes sortes d'interprétations et suppositions qui, hélas, ne seront vraisemblablement jamais ni infirmées ni confirmées.

Les distorsions temporelles selon Dragon Ball Super

Le charisme du personnage de Trunks et la bonne réception de l'arc des cyborgs auprès des fans de *Dragon Ball* ont visiblement fini par convaincre Akira Toriyama et Toei Animation de revenir sur la question des chronologies parallèles dans *Dragon Ball Super*. Ainsi, outre le fait de lancer un nouvel arc inédit autour de Trunks du futur, la série apporte plusieurs précisions intéressantes sur le sujet.

À travers les paroles du dieu de la destruction Beerus et de son assistant Whis, on prend notamment conscience de la manière extrêmement négative dont les êtres les plus haut placés dans les douze univers perçoivent ces voyages dans le temps qui entraînent, selon eux, des distorsions temporelles. On savait déjà que la patrouille galactique à laquelle appartient Jaco considérait comme criminel tout acte visant à altérer le cours de l'histoire en voyageant dans le temps, mais Whis tient, lui, un discours encore plus incisif.

Selon ses dires, le simple fait de cueillir une fleur dans une *timeline* donnée peut avoir des répercussions considérables sur le développement d'une civilisation tout entière. Même les dieux ont l'interdiction formelle d'effectuer des bonds temporels alors qu'ils ont la capacité de le faire, parce que cela pourrait causer la perte de toute une planète, d'une galaxie ou d'un univers. C'est la raison pour laquelle Whis n'accepte de revenir que trois minutes en arrière grâce à ses facultés lors du combat contre Golden Freezer ; une exception qui, a priori, n'aurait pas d'effets collatéraux sur le déroulement du temps.

Malgré tout, le thème du voyage temporel reste bel et bien au cœur du scénario de cet arc étonnant dans lequel Trunks du futur revient dix-sept ans dans le passé afin d'échapper à un nouvel adversaire nommé Black, qui se présente comme le sosie de Goku. Doté d'un anneau spécial lui permettant d'effectuer des sauts dans le futur, l'antagoniste semble vouloir à tout prix mettre fin à l'existence de Trunks, quitte à le suivre à travers les différents mondes alternatifs par des moyens mystérieux.

La venue de Trunks du futur dans le présent apporte par ailleurs de nouveaux détails concernant la *timeline* n° 2 durant laquelle le jeune homme serait parvenu, grâce à sa puissance accrue et aux informations fournies par un certain Kaioshin, à se débarrasser de Dabra et de Babidi avant qu'ils ne libèrent Majin Boo. Hélas, les capacités de Black sont d'un tout autre niveau et Trunks espère pouvoir compter encore une fois sur l'aide de ses amis du passé pour trouver une solution à ce qui risque bien de provoquer la destruction de la *timeline* n° 2. Notez que, *Dragon Ball Super* étant encore en cours de diffusion au moment de la rédaction de ces pages, ces éléments sont amenés à s'étoffer considérablement au fil de l'avancée de la série.

Le World de Toriyama

Quel que soit le contexte dans lequel ils ont vu le jour, les mangas d'Akira Toriyama ont tous en commun le fait de prendre place dans un seul et même environnement fantaisiste : The World, parfois appelé le *Dragon World*. Bien que cette appellation ne soit pas directement employée au sein même de ses histoires, elle a rapidement été retenue par les fans comme terminologie pour

désigner l'imaginaire global de Maître Toriyama. Car il s'agit là d'un univers très distinctif qui sort de l'ordinaire en combinant toutes sortes d'éléments anachroniques pour aboutir à un résultat à la fois singulier, drôle et propice aux situations les plus incongrues.

Dans le monde de *Dragon Ball*, de *D' Slump* et des autres histoires courtes de l'auteur, la Terre n'est pas tout à fait comme nous la connaissons. Les humains ne sont pas les seuls individus civilisés sur cette planète qu'ils partagent avec des animaux anthropomorphiques, des créatures hybrides et même des démons. Les dinosaures ne sont pas une espèce éteinte et les technologies les plus sophistiquées côtoient les croyances les plus mystiques.

Nous allons donc présenter ici les spécificités les plus marquantes de ce monde imaginaire, sans toutefois nous aventurer au-delà des limites de l'atmosphère terrestre car ce sera justement l'objet du chapitre suivant. Nous nous limiterons également aux informations officielles livrées par l'auteur au travers du manga *Dragon Ball* et laisserons de côté tous les éléments qui n'existent que dans les films, OAV et jeux vidéo. C'est pourquoi les adeptes de *Dragon Ball Heroes* et autres *Dragon Ball Xenoverse* ne doivent pas s'étonner de ne trouver ici nulle mention de la Crypte du Temps et autres créations originales pour le moins fantaisistes. Notez enfin qu'un chapitre ultérieur sera entièrement consacré aux fameuses boules étoilées autour desquelles tourne l'ensemble de la trame narrative de la série.

Généralités sur le Dragon World

De manière analogue à ce que l'on trouve dans *D' Slump* et les autres récits issus de l'esprit de Maître Toriyama, le monde de *Dragon Ball* correspond en quelque sorte à une Terre alternative qui se distingue de la nôtre par de nombreux aspects. La planète en elle-même s'inscrit dans un contexte anachronique qui comporte autant de signes de modernité, pour certains carrément futuristes, que d'éléments ancestraux, voire préhistoriques. Ainsi, il n'est pas rare, dans les régions les plus reculées, de tomber nez à nez avec de véritables monstres antédiluviens, ce qui tend à prouver que, dans le *Dragon World*, aucune catastrophe naturelle d'échelle planétaire n'aurait provoqué l'extinction des dinosaures. Un moyen aussi pour l'auteur de mettre en scène des situations pour le moins comiques, les T-rex et autres tigres à dents de sabre ne représentant en aucun cas une menace pour nos héros issus

de souches saiyans.

Géographiquement, cette Terre correspondrait à la planète 4032-Vert-877 située dans l'univers numéro 7, comme l'indiquera assez tardivement l'auteur à travers la série *Dragon Ball Super*, mais nous détaillerons ce point dans la partie suivante. Inconscients de la menace qui plane constamment sur eux depuis l'espace, les Terriens sont des êtres au potentiel combatif relativement faible qui, sans l'arrivée providentielle de Son Goku, auraient vu sans aucun doute leur planète tomber entre les mains de races extraterrestres visant la conquête de toutes les galaxies. Envoyé sur Terre afin d'éliminer sa population tout entière, Goku recevra très jeune un choc à la tête qui lui fera oublier sa mission pour finalement devenir le principal défenseur des Terriens. Injustement, ces derniers ne prendront jamais conscience de l'identité réelle de ceux qui n'auront de cesse d'assurer leur survie, persuadés que le mérite en revient uniquement à leur champion Mister Satan, passé maître dans l'art de la manipulation médiatique. Une situation qui, finalement, arrange bien les Saiyans et leurs familles qui peuvent ainsi vivre incognito parmi la population terrienne. On ne manquera pas de relever au passage la possibilité d'un métissage plutôt fructueux entre les Terriens et certaines races extraterrestres telles que les Saiyans, pour un résultat stupéfiant sur le plan génétique, les fils de Goku (Gohan, Goten) et de Vegeta (Trunks) ayant hérité de pouvoirs comparables à ceux des Saiyans pure souche.

Des Terriens pas comme les nôtres

Bien plus diversifiée que dans notre monde, la population terrienne abrite un grand nombre de créatures civilisées qui vont au-delà des simples humains, à savoir les *homo sapiens* tels que nous les connaissons. Très tôt dans la série, on constate en effet la présence d'êtres anthropomorphiques qui, certes, se tiennent debout sur deux pieds et sont doués de parole, mais qui se démarquent surtout par leur physique typiquement animal. C'est le cas, par exemple, du roi de la Terre, qui ressemble à un vieux chien en costume cravate, ou encore des innombrables individus que l'on aperçoit dans le public à l'occasion des différentes éditions du Tenkaichi Budokai. Leur faciès balaye quasiment tout l'éventail des animaux terrestres connus : hippopotames, coyotes, ours, pandas, morses, crocodiles ou même sangliers...

Le plus drôle est que les humains lambda ne font absolument pas cas de leur présence, ces Terriens de type animal ayant visiblement une place reconnue parmi la population et pouvant être affectés à n'importe quelle fonction, même parmi les plus élitistes. Une intégration remarquable qui démontre que, même si le *Dragon World* abrite lui aussi son lot d'individus mal intentionnés, la criminalité ne concerne aucun groupe racial en particulier, seul le caractère déterminant la droiture ou la malhonnêteté de la nature de chacun.

Cette absence totale de discrimination raciale s'avère d'autant plus étonnante que cette Terre renferme pourtant d'autres espèces civilisées encore plus étranges, allant des simples mutants à des êtres hybrides monstrueux de toutes sortes. Dès le début de l'histoire de *Dragon Ball*, on croise ainsi un certain nombre de créatures polymorphes, capables de changer de forme à volonté pour se transformer en à peu près tout ou n'importe quoi, à l'instar du cochon humanoïde Oolong et du chat Puerh, le compagnon de Yamcha. Cette particularité s'étend jusqu'aux êtres aptes à se métamorphoser, volontairement ou non, de façon notable, à l'image de Lunch qui passe de la gentille demoiselle totalement inoffensive à la furie violente ultra-dangereuse par un simple éternuement. On n'oubliera pas non plus Ten Shin Han qui, en plus d'avoir hérité d'un troisième œil, est capable de faire pousser sur son corps des bras supplémentaires et de se dédoubler.

Qu'ils soient de type humanoïde, animal ou monstrueux, les Terriens affichent ainsi une diversité sans pareille qui peut difficilement être décortiquée de manière exhaustive, mais dont il est possible de trouver la trace dès les tout premiers récits de l'auteur, y compris dans *D' Slump* qui renferme déjà des personnages de types polymorphes ou anthropomorphiques signés Toriyama.

Quant aux robots et aux humains artificiels, ils sont conçus par la main de l'homme, soit pour assurer des fonctions de maintenance comme de simples robots ménagers, soit à des fins totalement inavouables. Dans ce dernier cas, ces robots résultent de l'aboutissement de projets issus de longues années de recherches et mis au point dans le plus grand secret, essentiellement dans les laboratoires de l'armée du Red Ribon, à l'instar du Sergent Metallic ou du cyborg C-8 que Goku rencontre dans la Muscle Tower. C'est également le cas des androïdes C-16 à C-19, mais aussi de Cell, tous issus du cerveau malade du Docteur Gero. Le savant fou ira d'ailleurs jusqu'à se cybernétiser lui-même, devenant ainsi le cyborg C-20, et succombera de la main de ceux

qu'il avait lui-même créés. Il faut néanmoins distinguer les cyborgs conçus à partir de véritables humains, comme C-8, C-17, C-18 et C-20, des androïdes entièrement mécaniques, tels C-16 ou C-19, qui n'ont d'humain que l'apparence physique. Concernant Cell, il s'agit plutôt d'une créature biologique engendrée à partir de cellules appartenant à d'autres organismes, puisqu'il renferme en lui les gènes des meilleurs guerriers de l'univers et est capable de subir des mutations inspirées de celles que l'on trouve chez les insectes. Tous ont en commun le fait de ne dégager aucune aura (ou *ki*) et de ne pas vieillir. Ils peuvent également, pour la plupart d'entre eux, absorber l'énergie des autres créatures afin de s'en nourrir et renforcer leur puissance.

Une société de provinces confédérées

Imaginé comme une version simplifiée de notre propre monde, l'atlas du *Dragon World* présente un immense continent principal encerclé par deux grandes îles au nord et au sud, ainsi que par un certain nombre d'îlots de moindre envergure. Cette information, livrée dans le septième *daizenshû* (*Le Dictionnaire de Dragon Ball*), est complétée de nombreuses indications concernant l'organisation de la société. On y apprend notamment que cette Terre alternative comprend un seul grand état formé par la Fédération de quarante-trois provinces. Un découpage qu'avait justement évoqué Piccolo dans l'arc du roi démon lorsqu'il s'était servi des moyens de communication terrestres pour organiser un tirage au sort visant l'éradication progressive de la population.

Cette unique nation est régie par un seul gouvernement présidé par un roi qui trône au King's Castle. Peu de détails sont donnés concernant ce personnage au faciès de vieux cabot qui intervient néanmoins plusieurs fois au cours de la série, notamment quand le roi démon Piccolo vient prendre sa place puis lorsqu'il envoie vainement ses armées lancer un assaut général contre Cell. Quoi qu'il en soit, la fédération terrestre suit une politique démocratique et chaque province conserve son autonomie administrative.

Sur le plan économique, d'énormes disparités existent entre ces quarante-trois régions. Alors que la capitale du centre, dans laquelle se trouve le King's Castle, est une mégalopole prospère servie par des moyens publics extrêmement développés, la grande majorité du continent abrite des provinces reculées excessivement pauvres. Ainsi, la région d'où provient Nam,

l'adversaire de Jackie Chun lors du vingt-et-unième Tenkaichi Budokai, est d'une telle aridité qu'elle ne renferme pas suffisamment d'eau potable pour couvrir les besoins de tous les habitants du village. À l'inverse, les zones dans lesquelles se trouvent les cinq capitales du monde se révèlent nettement plus avancées sur le plan technologique, à l'instar de la capitale de l'ouest où se situe le siège de la Capsule Corporation, la richissime entreprise du père de Bulma. Tous les habitants de la Terre utilisent une monnaie commune, le zéni, dont la valeur est similaire à celle du yen japonais.

Les meilleures infrastructures scolaires sont, en revanche, basées à Satan City, une ville de la côte baptisée en l'honneur de Mister Satan, que tout le monde considère comme le sauveur de l'humanité depuis sa « victoire » contre Cell. C'est là-bas, plus exactement au lycée Orange Star High School, que Gohan vient faire ses études, à plus de mille kilomètres de distance de la maison de ses parents. Goku et Chichi l'ont construite non loin de celle du grand-père Son Gohan, au cœur du mont Paozu, à l'écart de toute civilisation, là où l'histoire de *Dragon Ball* a véritablement débuté. Une région reculée, caractérisée par des paysages semblables aux montagnes chinoises de notre monde et peuplée d'animaux sauvages, voire préhistoriques.

Parmi les lieux les plus notables, on peut citer le village Pingouin, patrie des personnages du manga *D' Slump*, qui fait l'objet d'un chapitre amusant de *Dragon Ball* dans lequel le Commandant Blue, lancé sur les traces de Goku, se fait satelliser par un coup de tête de la petite Aralé Norimaki. Un clin d'œil sympathique de l'auteur qui trouve là un moyen subtil de réunir les deux univers pour un *cross-over* inattendu.

Au sud, le mont Fry Pan (qui signifie « poêle à frire » en anglais) a la particularité d'être constamment la proie des flammes et représente donc une menace directe pour le château de Gyumao, le père de Chichi, situé précisément au sommet du mont en feu. La toute petite île de Kamé House, résidence de Maître Muten Roshi, se trouve, elle, dans un archipel situé au sud-est du planisphère terrestre, et sert plus ou moins de point de ralliement aux principaux héros de la série.

À l'ouest du continent principal se trouve le siège de l'armée du Red Ribon, une véritable forteresse qui concentre les moyens militaires terrestres les plus dissuasifs, du moins avant que Son Goku ne défasse un à un tous ses généraux. Non loin de la côte, la tour sacrée de Maître Karin, haute de plusieurs kilomètres, surplombe la terre sacrée et relie ce monde au sanctuaire du Tout-Puissant par l'intermédiaire du bâton Nyoï Bo.

Sur le plan architectural, cette région ressemble beaucoup à celle dans laquelle vivaient nos Indiens nord-américains, puisque le gardien Bola et son fils Upa en revêtent les costumes traditionnels et vivent dans de modestes tipis. Dans les autres régions du monde, les habitations adoptent plutôt une forme sphérique, semblable à celle des igloos, et la plupart des engins conçus par l'homme, comme les automobiles et les avions, affichent un design assez rond. La technologie a d'ailleurs suffisamment évolué pour permettre la conception de voitures aériennes appelées *sky-cars*. Dans les grandes villes, les autoroutes tentaculaires ressemblent à des *roller coasters* vertigineux tandis que les régions boisées s'apparentent à d'improbables forêts de champignons géants. C'est d'ailleurs dans une zone telle que celle-ci que le gang de Pilaf a établi son château, sur les fondations d'une petite pyramide abritant le labyrinthe dans lequel Goku et ses compagnons se sont retrouvés piégés au début de la série.

Culture du combat et croyances mystiques

Conjointement aux disparités économiques qui les caractérisent, les différentes régions du *Dragon World* n'affichent pas toutes les mêmes cultures ou divertissements, mais, une chose est sûre, tout le monde voue un culte aux arts martiaux ! Véritable sport national local, l'entraînement au combat sous toutes ses formes est un passage obligé pour qui souhaite travailler son corps et son esprit. On dénombre ainsi un nombre incalculable de styles et d'écoles différents, chapeautés par des maîtres profondément rivaux, à l'image de Kamé Sennin (école de la Tortue) et de Tsuru Sennin (école de la Grue) qui furent jadis entraînés par le grand Mutaito, celui-là même qui scella le roi démon dans un autocuiseur à riz. L'appartenance à telle ou telle école est visible à travers le symbole porté sur le *dôgi* (tenue d'entraînement) des disciples, représenté souvent par un *kanji* (idéogramme chinois) désignant le nom du maître en question. Pour bon nombre de ces aspirants, la participation au Tenkaichi Budokai constitue déjà un aboutissement en soi, ce tournoi prestigieux réunissant les plus grands artistes martiaux du monde entier.

L'autre grande spécificité de la civilisation de *Dragon Ball* provient en réalité d'une ancienne histoire courte de Toriyama, *The Adventure of Tongpoo*, dans laquelle intervenaient déjà des objets appelés à devenir

hautement symboliques : les capsules Hop-Pop. Il s'agit là de réceptacles de très petite taille pouvant contenir toutes sortes de choses (des outils, des vêtements, des voitures, des maisons ou même des navettes), via une technique de miniaturisation capable de réduire n'importe quel objet à l'état de particule pour le transporter facilement. Le concept, imaginé par le Docteur Brief, père de Bulma, a véritablement révolutionné la technologie du *Dragon World* et fait de son créateur l'un des hommes les plus riches du monde, surtout après l'anéantissement de l'armée du Red Ribbon, son seul et unique concurrent sur ce créneau-là. L'entreprise du Docteur Brief, la Capsule Corporation, a laissé sa marque sur presque tous les objets du quotidien, l'utilisation des capsules étant par ailleurs d'une simplicité redoutable. Il suffit en effet de bien choisir la capsule numérotée en fonction de l'objet que l'on souhaite faire apparaître (on se souvient de Bulma qui se retrouve avec la boîte de capsules contenant les magazines cochons de son père), de la lancer pour matérialiser l'objet désiré, puis d'appuyer sur un bouton lorsqu'on veut le miniaturiser à nouveau. Même Goku enfant, pourtant pas très futé au début de la série, réussit à piloter un avion grâce à ces capsules, l'une faisant apparaître l'engin tandis que l'autre appelle un robot apte à prendre les commandes de l'avion. La réussite de la Capsule Corp. s'explique aussi par le génie du Docteur Brief et de sa fille Bulma, tous deux capables de prouesses technologiques stupéfiantes et responsables des plus grandes avancées scientifiques de leur époque, à l'instar de la salle d'anti-gravité ou de la machine à voyager dans le temps ! C'est en cela qu'il dépasse sans conteste notre propre monde ainsi que la plupart des autres civilisations évoquées dans *Dragon Ball*, pour qui la conception de ces technologies futuristes reste totalement hors de portée.

Relativement absente de la série, la religion transparaît davantage au travers de l'ignorance de la population terrienne que de ses croyances qui, pour la plupart, sont les mêmes que celles de notre monde. Ainsi, tandis que la médiatisation d'individus venus asservir la Terre (le roi démon Piccolo, Cell, Majin Boo) oblige les Terriens à reconnaître l'existence de créatures maléfiques, ils ne savent pas qu'il existe également des dieux qui veillent sur les planètes et les galaxies. Le cas de Piccolo est d'ailleurs assez particulier dans le sens où, s'il est présenté au départ comme un membre du clan des démons, on découvre par la suite son appartenance à une race extraterrestre, celle des Nameks, pour des besoins narratifs évidents. Qui plus est, en se scindant en deux entités bien distinctes, il est aussi celui qui devint le premier

dieu chargé de la protection de la Terre, ce Tout-Puissant à qui l'on doit également la création des Dragon Balls dont nous reparlerons ultérieurement.

Plus globalement, les traces de mysticisme et de magie au sein du *Dragon World* restent omniprésentes, ne serait-ce qu'au travers de tous ces objets de nature irrationnelle, tels les senzus (haricots restaurant l'énergie vitale des mourants), l'eau sacrée aux vertus légendaires, ou encore le nuage magique Kinto-un de Son Goku, sans oublier les pouvoirs extrasensoriels de certains personnages tels que Chaozu ou le Commandant Blue. Loin d'être incohérente, cette dualité entre la science et la magie est justement responsable de l'équilibre de cet univers singulier qui semble à la fois si semblable et si éloigné du nôtre.

Aux confins des univers

À présent que nous savons un peu mieux ce qui se passe sur Terre, enfilons notre combinaison spatiale et allons faire un tour du côté de l'espace intersidéral. Il faut dire qu'avec l'arrivée du film *Battle of Gods* et de la série *Dragon Ball Super* au Japon, l'auteur s'est complètement réinvesti dans l'enrichissement du *background* de son œuvre en apportant de nombreux éclaircissements relatifs à l'organisation des différents univers. Car oui, il y en a plusieurs ! Douze très exactement. Et la planète sur laquelle vivent les héros de *Dragon Ball* s'inscrit au sein de l'univers numéro sept. Alors, comment ces mondes sont-ils organisés ? Qui chapeaute l'univers ? Quels sont les peuples extraterrestres connus ? Et quelle est la place des vivants, des morts, des dieux et des démons dans cette cosmologie ? Une chose est sûre, celle-ci renferme encore bien des mystères.

L'organisation de l'univers et les différents plans

Les douze univers conçus dans l'esprit de Toriyama ont la particularité de s'apparenter à d'immenses sphères partagées en plusieurs zones bien définies destinées aux vivants, aux morts, aux démons, ou à des entités que l'on regroupera sous le terme de divinités. Le commun des mortels ignore bien évidemment tout de cette répartition, car même si les Terriens ont été

plusieurs fois confrontés à des créatures démoniaques dont ils sont bien forcés d'admettre l'existence, ils ne savent rien de ce qui se passe après la mort et sont encore moins conscients du fait d'être surveillés par des dieux. La notion même de peuples d'origine extraterrestre n'intervient d'ailleurs réellement dans la série qu'après l'arrivée de Raditz et, jusqu'à ce moment-là, Son Goku et ses compagnons n'ont encore entendu parler ni des Saiyans, ni des Nameks.

À l'instar des sphères des autres univers, celle de l'univers numéro sept fonctionne suivant une structure verticale. Dans la partie inférieure, le monde des vivants surplombe le royaume des démons (*makai* en japonais), à ne pas confondre avec l'enfer qui, lui, se trouve au-dessus du monde des vivants, au niveau de l'équateur de la sphère. Régi par le seigneur Dabra, qui intervient dans l'histoire de *Dragon Ball* au moment où le sorcier Babidi tente de libérer Majin Boo, le royaume des démons, également appelé le royaume des ténèbres ou l'envers du monde, n'est que peu développé dans le manga. On sait néanmoins qu'il abrite les êtres les plus vils de la création et qu'il est surveillé par les Makaios et les Makaioshins, équivalents maléfiques des Kaios et des Kaioshins dont nous reparlerons un peu plus loin.

La section supérieure de la sphère de l'univers n'est accessible aux Terriens qu'après leur mort : elle englobe à la fois l'au-delà (enfer et paradis) et les planètes d'une certaine catégorie de dieux baptisés simplement Kaios et considérés comme les rois de l'univers. Il existe en réalité quatre Kaios cardinaux pour chacune des quatre galaxies qui composent l'univers numéro sept : le Kaio de l'est, le Kaio du sud, le Kaio de l'ouest, et le Kaio du nord, qui est celui chez qui Son Goku va s'entraîner régulièrement lorsqu'il séjourne dans l'au-delà. Les Kaios ont beau être supérieurs aux dieux de la Terre (à savoir le Tout-Puissant puis Dendé), ils sont décrits par l'auteur de façon assez peu glorieuse et affichent les uns envers les autres une rivalité démesurée. Chacun tient à prouver à ses congénères que les poulains qu'il a entraînés sont incontestablement les meilleurs, et le Kaio du nord n'y fait pas exception. Figure comique par excellence, ce protagoniste expert en calembours est régulièrement tourné en dérision, allant même jusqu'à souffrir la honte de porter une auréole après avoir réussi l'exploit de mourir suite à l'explosion de Cell sur sa minuscule planète. Une planète qui avait d'ailleurs déjà été réduite à une taille parfaitement ridicule lors d'une partie de cache-cache avec Beerus qui avait tourné en défaveur du dieu de la destruction, forcément mauvais perdant.

Pour parvenir jusqu'à la planète du Kaio du nord, Goku avait dû franchir l'interminable route du serpent après que le grand roi Enma, chargé de la répartition des âmes entre enfer ou paradis, lui eut permis de conserver son enveloppe corporelle - une autorisation exceptionnelle, réservée seulement aux êtres les plus méritants. La salle dans laquelle préside le roi de l'au-delà ressemble à un gigantesque hall administratif dans lequel les files interminables des morts attendent leur tour tandis que le grand roi Enma épiluche une à une les données répertoriant tous les actes réalisés par chacun dans sa vie passée. Le colossal personnage apparaît comme un véritable bureaucrate un brin blasé, le nez constamment plongé dans son carnet, un crayon à la main, assisté par un secrétaire qui arbore tous les signes distinctifs des *onis* (les ogres du folklore japonais). Le palais du roi Enma fait donc office de purgatoire où sont jugées les âmes des défunts et constitue la porte d'entrée de l'au-delà.

D'après Son Goku, la nourriture de l'au-delà est nettement moins goûteuse que celle que l'on trouve dans le monde des vivants, mais, même lorsqu'ils conservent leur enveloppe charnelle, les morts n'ont aucune obligation de se nourrir. En règle générale, lorsqu'un être meurt, son corps se dématérialise et son âme est transportée soit en enfer soit au paradis avant d'être purifiée pour renaître dans une nouvelle enveloppe charnelle, sans aucun souvenir de sa vie passée. On peut supposer que c'est sur ce principe de réincarnation que se base Goku lorsqu'il dit au Boo mauvais qu'il espère l'affronter à nouveau un jour sous les traits de quelqu'un de bien.

Concernant les différentes couches de la sphère supérieure, en aucun cas il n'est possible de passer librement d'un plan à un autre, à moins de tomber malencontreusement du chemin du serpent, ce qui se traduirait par un aller simple et définitif en enfer ! Toutefois, lorsque l'enfer paraît trop accueillant pour un être totalement corrompu, il arrive qu'on envoie celui-ci dans les immenses champs de fleurs du paradis afin de lui infliger l'insupportable vision du bonheur. C'est notamment ce qui arrive à Dabra, mais aussi à Freezer dans *La Résurrection de 'F'* et *Dragon Ball Super*, lorsque ce dernier est contraint d'assister au « supplice » de la parade des peluches et des angelots depuis son cocon...

Enfin, c'est au sommet de la sphère de l'univers que se trouve la planète du Dai Kaio qui surplombe le paradis. Ce vieux bonhomme moustachu branché, qui se prend pour un jeune des années quatre-vingt, commande aux quatre Kaios cardinaux, mais nul n'a jamais eu la preuve réelle de sa puissance. Il

n'en reste pas moins le dieu suprême de l'autre monde, inférieur cependant aux Kaioshins que nous allons évoquer dans le paragraphe suivant et qui résident en marge de la sphère principale de l'univers, sur une planète en orbite autour de celui-ci.

Dieux de la destruction et Kaioshins

Ce que l'on connaît sur les douze univers reste encore relativement schématique. Il est déjà certain qu'ils sont, comme le nôtre, constitués de galaxies, d'étoiles, de planètes et de matières cosmiques. On sait également qu'ils fonctionnent par paires, chaque univers étant connecté à son univers jumeau de sorte que la somme de chaque paire donne le chiffre treize. Puisque la Terre qui est décrite dans *Dragon Ball* appartient à l'univers numéro sept, les éléments connus se limitent essentiellement à celui-ci. Cela dit, un certain nombre d'indices concernant le sixième univers, jumeau du septième, ont filtré depuis la diffusion du troisième arc de *Dragon Ball Super* au Japon. On y a notamment découvert l'existence du dieu de la destruction Champa et de son assistante Vados dans le cadre d'un tournoi impliquant les meilleurs combattants de l'univers numéro six. Qui plus est, ces deux univers étant jumeaux, il est logique d'y trouver les mêmes configurations de galaxies et de planètes. Cependant, les choses ne se déroulent pas forcément de la même façon dans les univers jumeaux, c'est pourquoi la Terre n'existe plus dans celui de Champa car elle a été ravagée par une guerre futile entre les humains...

Chaque univers étant façonné de manière plus ou moins similaire, celui qui nous intéresse ici possède également son propre dieu de la destruction nommé Beerus, toujours assisté de son valet Whis et déjà présenté dans le chapitre relatif à la série *Dragon Ball Super*. Chose amusante, Goku s'y voit même proposer l'opportunité de devenir le prochain dieu de la destruction lorsque viendra le moment de trouver un successeur à Beerus. Plaisanterie ou non, le Terrien d'origine saïyan refuse poliment... Bien que possédant un niveau de puissance inimaginable, les dieux de la destruction ont, semble-t-il, chacun leur point faible, Beerus étant à ce point fasciné par la nourriture terrestre qu'il manifeste peu d'empressement à annihiler cette modeste planète. On notera que tous les noms des dieux de la destruction et de leurs assistants renvoient au champ lexical des alcools : Beerus pour *beer* (bière),

Whis pour *whiskey* (whisky), Champa pour champagne et Vados pour calvados...

Heureusement pour les mortels, s'il existe des dieux voués à anéantir les mondes sans la moindre once de pitié, il en existe également d'autres qui sont là pour les protéger, et ce afin de préserver l'équilibre du monde. Ces divinités sont bel et bien à l'origine des planètes et ce sont elles qui créent la vie dans chacun des univers. On les appelle les Kaioshins, un terme qui peut prêter à confusion car, dans la série, le seul qui est encore en vie dans l'univers numéro sept est toujours évoqué sous le simple nom de Kaio Shin, secondé par son assistant Kibito. D'abord présenté comme un être dégageant une puissance qui défie l'entendement, au point d'inciter Piccolo à déclarer immédiatement forfait lorsqu'il se retrouve contre lui dans le cadre du tournoi de l'arc Boo, Kaio Shin avoue finalement assez vite ses limites. Il faut dire que l'entraînement perpétuel des guerriers issus de souches saiyans a fait de nos héros des êtres supérieurs aux Kaioshins eux-mêmes, alors que ces derniers se situent pourtant un cran au-dessus du Dai Kaio, le grand roi de l'univers, et des quatre Kaios cardinaux.

Dans des temps très lointains, il n'existait pas moins de cinq Kaioshins : le Grand Kaioshin et les quatre Kaioshins cardinaux. Mais, en dehors du Kaioshin de l'est, ils furent tous décimés par l'effroyable djinn Majin Boo lorsque le sorcier Bibidi, le père de Babidi, l'envoya semer la destruction dans le but d'annihiler les peuples de centaines de planètes. Malgré ses pouvoirs divins, le Kaio Shin que nous connaissons est donc bien conscient qu'il ne fait pas le poids contre cet adversaire terrible que le fils du sorcier s'apprête à libérer à nouveau. C'est pour cette raison que, percevant le potentiel latent de Son Gohan, Kaio Shin emmène ce dernier dans un monde pourtant strictement interdit aux humains : le royaume des Kaioshins. Située en marge de la grande sphère de l'univers, cette planète sacrée abrite une relique légendaire, la Z Sword, qui pourrait bien permettre à Gohan de terrasser Majin Boo. On connaît la suite, mais ce qui nous intéresse ici en particulier, c'est la libération du doyen des dieux lorsque l'épée se brise en deux. Scellé depuis quinze générations (soit soixante-quinze millions d'années plus tôt !) dans cette lame sacrée par le dieu de la destruction Beerus en personne, l'ancêtre des Kaioshins retrouve ainsi sa liberté et peut donc utiliser ses pouvoirs afin d'accroître les forces cachées de Son Gohan. Par la suite, et bien que personne ne soit habilité à pénétrer au Kaioshinkai, le royaume des dieux supérieurs, cet endroit deviendra le théâtre du dernier

affrontement marquant la fin de l'arc de Majin Boo.

On peut finalement schématiser la hiérarchie des divinités du *Dragon World* de façon très simple. Comme nous l'indique la série *Dragon Ball Super*, l'être le plus haut placé dans les douze univers est le souverain absolu Zen'ô (« le Roi de Tout ») devant lequel même les Kaioshins et les dieux de la destruction se prosternent. En dépit de son apparence inoffensive d'être de petite taille à la voix de bébé, ce personnage encore bien mystérieux serait en effet capable d'éradiquer d'un seul coup la totalité des univers connus. Whis explique même qu'il y avait à l'origine dix-huit univers en tout, mais que six d'entre eux ont été anéantis d'un seul coup par Zen'ô alors qu'il était de très mauvaise humeur. En marge de la grande sphère de chaque univers se trouvent les dieux Kaioshins, porteurs des fameuses Potalas, les boucles d'oreilles qui confèrent le pouvoir de la fusion. Ces êtres suprêmes observent depuis le royaume du Kaioshinkai ce qui se passe dans le reste du monde et interviennent s'ils sentent que l'équilibre de l'univers est menacé. Au sommet de la sphère, au-dessus du paradis, le Dai Kaio, grand roi de l'univers, ordonne aux quatre Kaios cardinaux qui règnent chacun sur l'une des quatre galaxies. La Kaio du nord est celui qui intervient dans le cadre des événements liés à la Terre. Tous les dieux Kaios et Kaioshins proviennent d'une seule et même race, les Shinjins, issus de la planète Kaishin, et naissent des fruits de l'arbre sacré Kaiju. La couleur de ces fruits détermine la nature respective de ces futurs dieux : Kaioshins (s'il s'agit de fruits dorés rares), Kaios (s'il s'agit de fruits communs) ou Makaios si leur nature est malfaisante, auquel cas ils sont envoyés au royaume des démons.

Dans le monde des vivants, quelques rares élus ont connaissance de l'existence des dieux, et notamment du seul qui ne réside pas dans l'au-delà : le Tout-Puissant qui veille sur la Terre depuis le sanctuaire situé au-dessus de la tour Karin. Souvent appelé simplement « Dieu » (*kami-sama* en V.O.), le Tout-Puissant est en réalité d'origine namek et c'est à lui que l'on doit la création du dragon Shenron et des Dragon Balls, mais nous reparlerons de son passé dans le paragraphe dédié à la planète Namek. Vers la fin de la série, le Tout-Puissant sera relayé par le jeune Namek Dendé, qui réussira à amplifier les pouvoirs des boules terrestres afin d'améliorer les vœux qu'elles peuvent exaucer.

Les principaux peuples de l'univers

Le fait que la population terrienne n'ait pas conscience de l'existence d'autres planètes habitées dans l'univers n'empêche pas les autres peuples de trouver une place de choix dans l'histoire de *Dragon Ball*. L'arrivée de Raditz, le frère de Son Goku, apporte ainsi un nombre de révélations essentielles concernant les origines du héros et la nature des races existant en dehors de la Terre. Envoyé sur cette planète pour décimer tous ses habitants alors qu'il était encore un bébé, Goku est en réalité un descendant saïyan baptisé Kakarotto. Bien qu'un choc à la tête lui ait fait oublier sa provenance et le but de sa mission, Goku n'en reste pas moins l'un des seuls survivants de ce peuple extraterrestre ayant frôlé l'extinction. Reconnaisables à leur queue de singe qui leur permet de se transformer en monstres géants (*oozaru*) sous l'effet de la pleine lune et à leur tempérament violent voire sanguinaire, les Saiyans se distinguent des humains par de nombreuses autres particularités physiologiques. Ils bénéficient notamment d'une période de croissance beaucoup plus longue jusqu'à l'âge de la maturité et d'un ralentissement du vieillissement des cellules une fois celui-ci atteint, et ce jusqu'à quatre-vingts ans. Dotés d'une robustesse hors-norme et d'un sens du combat inné, ces individus constituent un peuple de guerriers fiers et craints à travers tout l'univers, abusant de leur puissance démesurée et de leur capacité à se métamorphoser en *oozaru* pour dévaster les mondes sans la moindre pitié. La civilisation saïyan repose d'ailleurs ainsi entièrement sur la culture du pillage, les habitants des planètes à l'environnement viable étant décimés puis leurs mondes vendus aux plus offrants tandis que leurs envahisseurs s'approprient le savoir et les techniques de ceux qu'ils ont vaincus.

La dynastie des rois Vegeta a mis en place une échelle de valeurs strictement militaire afin de bien distinguer l'élite des simples soldats, exerçant sur le peuple un pouvoir absolu. Adversaire principal de Goku au début de la série, le prince Vegeta considère avec le plus grand mépris celui qui ne peut que lui être inférieur, car envoyé sur une planète très peu hostile en raison de son faible potentiel de combat. Il est révolté par le fait que, non seulement le choc que Kakarotto a reçu bébé en tombant du haut d'une falaise lui a fait perdre tous ses instincts violents, mais qu'en plus il est devenu le défenseur de ceux-là mêmes qu'il devait exterminer. Pour Vegeta, comme pour tous les individus originaires de son monde, la valeur d'un Saiyan se mesure uniquement à ses aptitudes au combat, ce qu'ils parviennent à définir très précisément à l'aide d'un dispositif baptisé Scouter (un détecteur placé sur l'œil qui analyse la force des adversaires). Le lecteur

sait à quel point cette confiance aveugle en cet appareil jouera des tours aux Saiyans qui découvriront à leurs dépens que la Terre a la faculté de changer ceux qui y résident, les rendant même capables de camoufler ou d'amplifier leur force de combat à volonté. Qui plus est, la puissance des Saiyans augmente à chaque fois qu'ils échappent à la mort et la légende évoquant l'existence d'un Super Saiyan capable de dominer tous les autres semble bel et bien fondée.

Originaires de la planète Vegeta, les Saiyans faillirent être totalement éradiqués lorsque Freezer, avec qui ils avaient pourtant signé une alliance, décida de faire exploser leur monde, craignant que ces dangereux soldats au potentiel combatif illimité ne se retournent un jour contre lui. La série *Dragon Ball Super* nous apprendra par la suite que cet acte résulte surtout d'un ordre donné à Freezer par le dieu de la destruction Beerus. Le fait est que quatre Saiyans, qui étaient en mission sur d'autres planètes à ce moment-là, survécurent et finirent par avoir connaissance de la véritable cause de la destruction de la planète Vegeta, que la rumeur attribuait à une collision avec une météorite géante. Après l'élimination de Raditz et de Nappa, Vegeta et Kakarotto devinrent les derniers survivants de la race saïyan. Cependant, leur séjour sur Terre et leur métissage avec les humains leur permirent de se créer une descendance ayant hérité de leurs fantastiques pouvoirs.

Si d'autres Saiyans sont parfois évoqués à travers les films, leur existence n'est pas officiellement validée par l'auteur. Les noms des Saiyans proviennent tous de références potagères, le mot « Saiyan » lui-même (*saiyajin* en V.O.) étant une anagramme du mot japonais *yasai* qui signifie légume : Kakarotto pour *carrot* (carotte), Raditz pour *radish* (radis), Vegeta pour *vegetable* (légume), etc. Dans l'univers numéro six présenté dans *Dragon Ball Super*, on apprend que la race saïyan est en réalité originaire de la planète Sadara (provenant du mot salade) mais qu'un conflit interne avait entraîné sa destruction dans l'univers numéro sept, obligeant le peuple de Vegeta à s'emparer du monde des Tsufurs.

L'histoire du peuple saïyan est ainsi intimement liée à celle des Tsufurs qui, bien que n'apparaissant pas dans le manga, ont vu leur existence confirmée par Akira Toriyama. Anagramme du mot anglais *fruits*, la race Tsufur possédait une civilisation bien plus évoluée que celle des Saiyans, mais ces derniers s'emparèrent de leur technologie (et notamment des Scouters) et de leur monde après avoir exterminé ceux qui, pourtant, coexistaient jusque-là avec eux. C'est ainsi que la planète Plant des Tsufurs

devint la planète Vegeta du peuple saïyan.

Quant au clan de Freezer, ces extraterrestres polymorphes d'origine mutante, ils proviennent d'une planète qui reste encore aujourd'hui inconnue. Le manga dévoile toutefois l'une des bases de l'armée de Freezer, une étoile rebaptisée la planète Freezer n° 79, dont le numéro donne une idée du nombre considérable de mondes conquis et soumis par ce clan. Peu nombreux sont les représentants connus de cette race redoutée de tous dans l'univers, mais ils ont en commun des appellations liées au champ lexical du froid (en anglais, *freezer* signifie congélateur, *cold* : froid, *cooler* : glacière) et surtout une aptitude innée à se transformer. Ainsi, de *Dragon Ball* à *Dragon Ball Super*, Freezer ne dévoile pas moins de cinq stades d'évolution radicalement différents (incluant Golden Freezer), sans compter la forme de Mecha Freezer qu'il adopte par des moyens cybernétiques après avoir échappé à l'explosion de la planète Namek. Cette capacité leur servirait à la fois à se camoufler en modifiant leur apparence et à contrôler leur dépense d'énergie pour, si besoin, endiguer l'excès de puissance relatif à certaines métamorphoses.

Bien des mystères entourent encore cette race dont l'auteur n'a dévoilé que quelques individus. En revanche, les soldats qui se battent sous les ordres du clan de Freezer et qui sont pourtant issus de peuples différents affichent tous la même tenue de combat, preuve de leur allégeance au chef suprême. Fabriquée dans une matière élastique ultrarésistante, cette armure souple aux épaulières en forme d'élytres est le signe distinctif de cette armée, au même titre que le Scouter porté notamment par les Saiyans ennemis de la Terre et par les membres du commando Ginyu. On sait par ailleurs que la technologie des soldats de Freezer leur permet de régénérer même les combattants les plus grièvement blessés en les plaçant dans des dispositifs de survie. Dans *Dragon Ball Super*, Sorbet aura recours à ces cuves pour redonner une forme humanoïde aux particules de Freezer, constituant tout ce qu'il reste de son corps avant sa résurrection. En opposition aux noms de légumes des Saiyans, les appellations des soldats de l'armée de Freezer font plutôt référence à des fruits : Kiwi, Sorbet, Zabon (pamplemousse japonais), ou encore Dadoria pour durian (un fruit asiatique hérissé d'épines).

Tandis que la plupart des races extraterrestres de l'univers de *Dragon Ball* se disputent la conquête de l'espace, d'autres tentent, malgré les menaces permanentes qui planent sur elles, de mener une existence pacifique en

autarcie totale. Le plus représentatif de ces peuples est celui des Nameks, dont l'introduction au sein de l'histoire met en lumière les origines du personnage de Piccolo, présenté au début du manga comme un démon. En réalité, dans des temps reculés, la planète Namek subit une catastrophe climatique qui décima la quasi-totalité de sa population. Afin de sauver la vie de leur enfant, un couple de Nameks envoya celui-ci sur Terre à bord d'un vaisseau, et le petit dut apprendre à survivre sur cette planète étrangère sans aucun souvenir de son monde d'origine. Le jeune Namek grandit donc sur Terre et en vint à apprendre l'existence de Dieu, dont il reçut les enseignements. Mais lorsqu'il voulut prendre sa succession, Dieu décela en lui la trace du mal, poussant le Namek à extraire le vice caché dans son âme en produisant deux entités distinctes de lui-même : une bonne qui devint le Tout-Puissant et une mauvaise qui devint le roi démon Piccolo. Les deux êtres connurent ensuite le destin que l'on sait, finissant, après d'incroyables péripéties, par fusionner à nouveau en une seule et unique entité.

Selon le Kaio du nord, l'once de malfeasance dans le cœur de ce Namek, issu pourtant d'un peuple résolument pacifique, serait due à la mauvaise influence que les Terriens auraient eue sur lui. Et si le Tout-Puissant fut en mesure de concevoir les Dragon Balls du dragon Shenron sur Terre, c'est parce qu'il subsistait au fond de lui un reste du savoir ancestral de son peuple. Car les Nameks possèdent leur propre lot de boules étoilées destinées à invoquer le puissant dragon Polunga, une créature mythique issue du rêve du grand chef. Vers la fin de la série, c'est Dendé, le cent huitième enfant du grand chef, qui prendra la succession de Dieu sur Terre.

En imaginant les origines extraterrestres de Piccolo, l'auteur créa dans le même temps un monde nouveau, appelé à devenir le théâtre des affrontements les plus marquants de l'arc dédié à Freezer. La planète Namek n'ayant pas été détruite suite au cataclysme évoqué plus haut, les survivants purent continuer à y subsister sous l'égide de leur patriarche. Car, à l'instar d'une société telle que celle des fourmis, les Nameks doivent leur existence au système de reproduction par ponte d'un grand chef qui assure seul la pérennité de son espèce. Les œufs ainsi créés par voie orale donnent naissance à deux catégories d'individus : les Nameks de type *ryuzoku*, issus de la famille du dragon, et une proportion beaucoup plus infime de Nameks combattants. Autrement dit, la capacité offensive du peuple namek se révèle extrêmement réduite, la grande majorité de ses représentants étant de simples cultivateurs travaillant le sol de leur planète pour subvenir aux besoins de

toute la grande famille du patriarche. Pour autant, la force des rares guerriers nameks est réputée dans toute la galaxie comme exceptionnelle, et même les Saiyans redoutent les talents de ces êtres aux pouvoirs mystérieux. Des facultés qui varient selon les individus, allant de la régénération (technique d'imposition des mains de Dendé) à l'assimilation d'un Namek par un autre pour lui transférer sa puissance (Piccolo et Nail), en passant par la télépathie et la reconstitution des membres perdus, tel un lézard faisant repousser sa queue. Retranché dans un lieu fixe, le grand chef délègue son pouvoir administratif à ses fils les plus méritants, qui gouvernent chacun un village de Namek.

Constamment éclairée par la lumière de ses trois soleils, la planète Namek ne connaît pas la nuit et se révèle plutôt aride, ses habitants se contentant de peu pour survivre : de l'eau et des pousses d'ajissa (du japonais *ajisai*, hortensia dont les escargots sont friands). Justement, l'apparence physique des Nameks ainsi que leurs dénominations renvoient clairement au répertoire des gastéropodes : Namek pour *namekuji* (limace en japonais), Nail pour *snail* (escargot en anglais), Dendé pour *dendenmushi* (escargot en japonais), Cargot pour escargot, Katatts et Muri pour *katatsumuri* (également escargot en japonais). Seul Piccolo et les créatures monstrueuses qu'il engendre à l'époque du roi démon y font exception, faisant plutôt référence à des instruments de musique : Drum (tambour), Cymbal (cymbale), Tambourine (tambourin), Piccolo (petite flûte traversière). En langage namek, le nom de Piccolo signifie « un autre monde » et ce mot contrôle l'ouverture du vaisseau à bord duquel il était parvenu jusqu'à la Terre.

Bien que les Terriens ne disposent pas de la technologie requise pour aller loin dans l'espace, le génie du père de Bulma lui permit malgré tout de concevoir une navette capable d'atteindre la planète Namek lors de la terrible bataille contre Freezer. Malheureusement, l'apothéose du combat vit la destruction de la planète tout entière, les quelques Nameks survivants étant contraints de séjourner sur Terre avant d'élire domicile sur un nouveau monde qu'ils baptisèrent « la nouvelle planète Namek ».

On ignore encore beaucoup de choses concernant les autres peuples de l'univers, leurs modes de vie ou même la nature des planètes sur lesquelles ils résident. Bien d'autres races (Majins, Metamors, Yardrats, pirates de l'espace), évoquées parfois très furtivement dans l'œuvre de Toriyama, pourraient cependant être citées ici, mais en l'absence d'informations solides

les concernant, ou parce qu'elles ne sont représentées que par un seul individu connu, voire seulement traitées dans les versions animées, nous préférons nous arrêter là. Retenons tout de même que l'ordre et la paix dans l'univers sont censés être assurés par les membres d'élite de la patrouille galactique (évoquée dans *Dragon Ball Super* et dans certains *one-shot* de l'auteur), mais compte tenu du manque de résultats probants obtenus par Jaco, son représentant le plus célèbre, on ne sait pas si son efficacité est réellement prouvée.

Les sept Dragon Balls

Contrairement à ce que Akira Toriyama nous a laissé croire durant tout le début de la série, le monde de *Dragon Ball* ne renferme pas seulement sept boules étoilées mais bien davantage. Déjà, en arrivant sur la planète Namek, nos héros ont découvert l'existence de Dragon Balls bien différentes de celles de la Terre et, au fil des développements de l'intrigue, l'auteur a progressivement levé le voile sur les origines de ces artefacts aux vertus magiques. Avec la ré-implication de Toriyama au scénario des derniers longs-métrages (*Dragon Ball Z : Battle of Gods* et *Dragon Ball Z : La Résurrection de 'F'*) et de la nouvelle série animée, l'horizon des possibilités s'étend désormais jusqu'aux limites des douze univers connus. Autant dire que tout ce que l'on savait jusqu'alors au sujet de ces artefacts ne représente finalement pas grand-chose au regard de la réalité. Car si l'existence de sept Super Dragon Balls aux pouvoirs infinis dans les univers jumeaux n° 6 et n° 7 est à présent clairement établie, nul doute que ces boules, aussi grandes que des planètes, ne sont pas les seules qu'il reste encore à découvrir dans le *Dragon World*.

Origine et principe des Dragon Balls

Plutôt que d'aborder la question sous une vue d'ensemble, en présentant par exemple d'abord les Dragon Balls originelles ou celles qui interviennent à l'échelle cosmique, il nous paraît plus intéressant de suivre le déroulement chronologique des événements pour comprendre comment le concept des

boules étoilées a germé puis mûri dans l'esprit de l'auteur. À ce propos, il faut souligner que l'histoire de la création des Dragon Balls, telle qu'elle est racontée par Kamé Sennin dans l'épisode numéro trente-trois de la série animée, contredit les informations officielles livrées par Toriyama à travers le manga. Nous n'en tiendrons donc aucun compte ici.

Évoquées dès le premier chapitre du manga, les Dragon Balls sont véritablement la base de toute l'histoire. Ce sont elles qui constituent le point de départ du voyage de Bulma à la recherche de ces orbes à souhait dont la légende prétend qu'ils sont capables d'exaucer n'importe quel vœu. Il est même probable que si le petit Son Goku avait été recueilli par tout autre que le vieil ermite Son Gohan, détenteur de la boule à quatre étoiles, le descendant des Saiyans n'aurait jamais été impliqué dans l'histoire. Qui plus est, c'est uniquement l'attachement qu'éprouve Son Goku à l'égard de cette précieuse relique, symbolisant à ses yeux tout ce qu'il reste de son « grand-père » disparu, qui constitue sa seule et unique motivation à réunir les Dragon Balls. Durant tout le début de la série, Goku ne se lance sur les traces des sept boules que pour retrouver celle dont il a hérité du vieil homme : *Sû Shinchû*, la boule à quatre étoiles. L'idée même de formuler un vœu ne lui traverse à aucun moment l'esprit et ce n'est que par la suite qu'il commencera à considérer les Dragon Balls pour leurs fonctionnalités propres, mais toujours à des fins justes et salutaires pour les Terriens.

De la façon dont elles sont présentées au début de la série, les Dragon Balls de la Terre sont des sphères orangées de quelques centimètres de diamètre comportant une à sept étoiles rouges et dont l'existence est évoquée uniquement à travers les pages d'ouvrages très anciens. Bien qu'encore adolescente au tout début de l'histoire, Bulma a non seulement réussi à recouper les rares informations connues sur ces artefacts légendaires, mais elle est également parvenue à mettre au point un appareil permettant de détecter leur position : le Dragon Radar. Si la plupart des gens n'ont jamais entendu parler de ces boules, il semble que les connaissances qui les entourent émanent d'une civilisation proche de la Chine de notre monde. Les noms donnés aux sept Dragon Balls sont en tout cas issus de la langue chinoise et font ressortir le nombre d'étoiles qu'elles contiennent. Pour faciliter leur prononciation, nous adopterons, comme dans la *Perfect Édition* du manga édité en français chez Glénat, la transcription japonaise, par exemple *Sû Shinchû* pour la boule à quatre étoiles (au lieu de *Si Xing Qiu* en

chinois).

On dit que celui qui rassemble les sept boules étoilées et prononce la formule magique a le privilège d'assister à la venue du dragon Shenron (*Shenlong* en chinois) qui peut exaucer n'importe quel souhait. D'abord simplement translucides, les Dragon Balls se mettent à briller lorsqu'elles sont toutes les sept réunies, tandis que le ciel s'assombrit et que la silhouette du dragon apparaît, puis s'éparpillent à travers le monde sous forme de simples pierres. Il faut alors attendre un an avant de les voir reprendre leur apparence normale, ce qui laisse douze mois pour tenter de les rassembler à nouveau.

La création des Dragon Balls terrestres est imputée à Dieu, autrement dit au Tout-Puissant, dont on apprendra par la suite qu'il est d'origine namek. De type *ryuzoku*, descendant de la famille du dragon, ce personnage a certes tout oublié de son passé, mais il subsiste en lui suffisamment de connaissances liées aux Dragon Balls pour lui permettre de concevoir les sept boules de la Terre. C'est donc également lui qui est à l'origine du dragon Shenron dont les pouvoirs ne peuvent logiquement pas dépasser les limites de ses propres capacités. Ainsi, Shenron ne peut exaucer qu'un seul souhait et est incapable de ressusciter plusieurs fois la même personne, ce qui fera notamment dire à Yajirobé un mémorable « c'est de la camelote ces Dragon Balls » ! Vers la fin de la série, la succession du Tout-Puissant par Dendé permettra d'améliorer les effets des Dragon Balls de la Terre en permettant d'exaucer pas moins de trois vœux, ou seulement deux si l'un d'entre eux consiste à ressusciter des morts en série.

Aussi incroyable que cela puisse sembler, Shenron périra lui-même une fois de la main du roi démon Piccolo mais sera finalement recréé par le Tout-Puissant. Concrètement, le processus consiste à insuffler de l'énergie dans la figurine miniature du dragon, une fois celle-ci réparée par les soins de Mister Popo. Conçues dans le but de renforcer le courage et l'espoir des habitants de la Terre et non pas pour satisfaire leurs désirs personnels, les Dragon Balls n'ont pas été utilisées à bon escient aux yeux du Tout-Puissant, mais celui-ci accepte malgré tout de les réactiver et de redonner une chance aux Terriens en constatant la valeur de Son Goku.

Durant toute la première partie du manga qui retrace la jeunesse de Son Goku, le lecteur et les personnages n'ont connaissance que des Dragon Balls de la Terre. Mais l'introduction des peuples extraterrestres dans l'histoire

relance considérablement la donne en faisant intervenir sept nouvelles Dragon Balls encore plus puissantes.

Beaucoup plus grosses que celles de la Terre, quasiment de la taille d'un ballon de football, les sept boules de la planète Namek ont l'avantage de se recharger plus rapidement que celles de Shenron, puisqu'il suffit d'attendre seulement cent trente jours pour pouvoir les utiliser à nouveau. Elles invoquent aussi un dragon différent et nettement plus imposant nommé Polunga, qui signifie « le dieu du rêve ». Créé par le grand chef lui-même, ce dragon a la faculté d'exaucer non pas un seul souhait mais bien trois, avec tout de même une restriction non négligeable : s'il est capable de faire renaître le même individu à plusieurs reprises, il ne peut pas ressusciter plus d'une personne à la fois. Qui plus est, la formule d'invocation doit être prononcée en langage namek et la mort imminente du patriarche annonce la disparition inéluctable des boules qu'il a conçues. Fort heureusement, il suffira que le grand chef transmette ses pouvoirs à son successeur, Muri, pour que les Dragon Balls soient préservées. Et lorsque les survivants du peuple namek trouveront asile sur une nouvelle planète après la destruction de leur monde, Muri optimisera les capacités de ces boules pour leur permettre de ressusciter plusieurs personnes à la fois. Une opération considérée plus tard comme un sacrilège de la part du doyen des dieux Kaioshins, qui craint que cela ne dérègle le cours de la nature tout entière. Et lorsqu'il apprend un peu plus tôt l'existence de boules similaires sur la Terre, il s'offusque en soulignant que les Dragon Balls sont des artefacts interdits que seuls les sages nameks ont le droit d'utiliser.

La course-poursuite effrénée à laquelle se livrent les trois camps pour l'obtention de ces Dragon Balls fait clairement ressortir les différents moyens mis en œuvre pour les récupérer. Si Freezer et Vegeta n'hésitent pas à recourir systématiquement à la force, Gohan et Krilin jouent le jeu en prouvant au peuple namek qu'ils sont dignes de mériter ces précieux artefacts. Selon le grand chef, ces boules symbolisent la sagesse, la puissance et l'espoir des habitants de Namek, et les voir attirer le malheur sur leur monde le navre au plus haut point.

Concernant les Super Dragon Balls, leur existence s'avère beaucoup plus récente puisque dévoilée seulement à partir du troisième arc de la série *Dragon Ball Super*, lorsque Champa, le dieu de la destruction de l'univers numéro six, prétend connaître un moyen d'inverser ses planètes avec celles

de Beerus. En réalité, son assistante Vados et lui-même ont déjà réuni six des sept boules étoilées cachées dans les deux univers jumeaux, ces artefacts de taille planétaire étant censés permettre de réaliser n'importe quel souhait. Les épisodes 28 à 41 sont ainsi l'occasion d'assister à la réunion de ces Super Dragon Balls et d'en découvrir un peu plus sur leurs origines. Elles furent créées par le dieu-dragon Zarama à une lointaine époque et il semble que la grande majorité des Kaioshins et des dieux de la destruction des douze univers ignorent jusqu'à leur existence. C'est d'ailleurs à partir de ces Super Dragon Balls originelles que les boules de Namek auraient été sculptées.

Afin d'assister à la venue de Super Shenron, un dragon doré surpassant tous les autres en taille et en puissance, il faut prononcer la bonne formule d'invocation dans le langage des dieux. La taille incommensurable de Super Shenron explique qu'il ne fasse qu'une bouchée des planètes et des galaxies environnantes, avalant jusqu'aux individus qui l'ont invoqué pour leur permettre de formuler leur souhait devant une représentation réduite de lui-même. Super Shenron ne peut cependant exaucer qu'un seul vœu, la nature de ce dernier n'étant heureusement soumise à aucune restriction.

Bien qu'elles n'aient pas été validées par Toriyama, les boules à étoiles noires qui apparaissent dans la série animée *Dragon Ball GT* ont également des particularités intéressantes. Plus puissantes que les Dragon Balls de la Terre car conçues par le Namek qui deviendra le Tout-Puissant avant qu'il ne se sépare du roi démon Piccolo, ces boules ont la faculté de traverser toute la voie lactée et de s'éparpiller comme bon leur semble dans l'univers. Nous reviendrons un peu plus loin sur les conséquences de leur utilisation abusive, mais on peut d'ores et déjà retenir qu'elles comportent toutes une petite dose d'énergie négative et qu'elles permettent d'invoquer un « ultime Shenron » de couleur rouge. Bien qu'aucun délai ne soit imposé entre chaque utilisation, ceux qui y ont recours doivent impérativement les regrouper à nouveau en moins d'un an s'ils ne veulent pas que leur planète soit détruite.

Un Dragon Radar pour les détecter toutes

Petit interlude pour tenter de comprendre comment fonctionnent le Dragon Radar et les autres dispositifs conçus tout au long de la série dans le but de détecter l'emplacement des boules étoilées. Comme nous l'avons vu plus

haut, le premier radar fut conçu par Bulma en guise d'appareil de détection pour localiser facilement les Dragon Balls disséminées aux quatre coins de la Terre. L'objet se présente comme une sorte de boussole affichant un cadran quadrillé sur lequel il est possible de zoomer en amplifiant le rayon du radar pour agrandir l'échelle de la zone scrutée. Sa technologie s'appuie sur la captation des ondes électromagnétiques émises par les Dragon Balls et fonctionne aussi bien sur la terre ferme que sous la surface des océans. Le Dragon Radar avouera cependant ses limites lorsque Pilaf enfermera la dernière boule à l'intérieur d'un coffre bloquant les ondes en question, ce qui obligera l'équipe à recourir aux prédictions de Baba la voyante pour connaître son emplacement. C'est ce même radar qui sera utilisé dans le cadre de la recherche des Dragon Balls de Namek et sa créatrice aura maintes occasions de le réparer tout au long de la série.

Dans le camp opposé, si personne n'a jamais égalé le génie de Bulma, plusieurs dispositifs similaires plus ou moins efficaces ont tout de même été mis en place. Après avoir cherché à s'emparer de l'objet par la force, l'armée du Red Ribon a par exemple mis au point un planisphère indiquant de manière très approximative sur un écran géant la position des sept Dragon Balls. Côté Pilaf, c'est sous forme de globe que fut imaginé un appareil de détection du même type relativement précis.

L'apparition des boules étoilées de taille planétaire dans *Dragon Ball Super* obligera Bulma à imaginer, en l'espace d'une nuit, un nouveau radar encore plus sophistiqué, nécessitant toutefois de se positionner au centre de l'univers pour capter les ondes à l'échelle cosmique. Enfin, dans la série *Dragon Ball GT*, c'est le petit robot Giru qui fera office de radar ambulante après avoir avalé le dispositif que Bulma avait confié à Pan, Trunks et Goku.

Des vœux en pagaille, parfois bien gâchés

On ne saurait conclure ce chapitre sans jeter un œil aux différents vœux exaucés tout au long de la série. On constate en effet que, si la grande majorité des souhaits concerne la sauvegarde des Terriens et de leur planète, le fait que les Dragon Balls soient parfois tombées entre les mains d'individus malfaisants a aussi permis la réalisation de vœux d'une tout autre nature. Bien qu'elle n'ait pas du tout la vocation d'être exhaustive, cette partie devrait néanmoins nous permettre de faire ressortir l'essentiel de ce

qu'il faut retenir concernant l'usage, pertinent ou non, des Dragon Balls. Il ne sera toutefois fait aucune mention des éléments qui interviennent uniquement dans les films.

Comme nous l'avons déjà dit, quel que soit leur créateur d'origine, les boules étoilées ont toutes été conçues à des fins nobles et justes afin de renforcer le courage et l'espoir dans le cœur des individus. Pourtant, leur faculté inouïe d'exaucer n'importe quel souhait ne manquera pas de générer bien des convoitises chez certains, y compris parmi ceux qui soutiennent le périple de Son Goku depuis ses débuts. Prenons l'exemple de Bulma. Si cette jeune fille débrouillarde et sympathique n'a pas un mauvais fond, la quête des Dragon Balls n'en constitue pas moins à ses yeux un moyen de réaliser des souhaits on ne peut plus futiles. Dès le début de la série, c'est elle qui avoue ainsi à Goku avoir longuement hésité sur ce qu'elle demanderait au dragon : des quantités pharaoniques de fraises ou un charmant petit ami. S'ajoutent à cela les propositions de vœux purement égoïstes et pas forcément sérieuses, heureusement non réalisées, à l'image de Yamcha suggérant qu'il pourrait en profiter pour obtenir un cadeau destiné à sa nouvelle copine, ou de Bulma qui, approchant de la quarantaine, envisage de demander à Shenron de la faire rajeunir.

Pire encore, lorsqu'ils sont contraints de répondre du tac au tac, notamment pour interrompre quelqu'un qui s'apprête à formuler un vœu avant eux, les personnages les plus ridicules de la série sont capables de gâcher littéralement leur chance avec des requêtes aussi insensées qu'une petite culotte pour le cochon Oolong, ou qu'un million de zénis et une crème glacée pour les deux acolytes de Pilaf dans *Dragon Ball Super*. La palme du souhait le plus drôle revient tout de même au dieu de la destruction Beerus qui, n'ayant pas besoin des deux vœux restants, utilise carrément le second pour que le dragon disparaisse rapidement hors de sa vue...

Quand on connaît l'importance de ces souhaits pour le salut du monde et la difficulté à réunir les différents lots de boules étoilées, on devine à quel point ce genre de coups de théâtre constitue un ressort comique extrêmement efficace dans la série. Après tout, mieux vaut encore demander la chose la plus navrante qui soit plutôt que de laisser un ennemi atteindre ses objectifs de conquête du monde ! Néanmoins, il est arrivé que certains êtres vils parviennent à formuler les souhaits malfaisants qu'ils visaient au départ. Ainsi, dans l'arc qui lui est consacré, le roi démon Piccolo réussit à obtenir l'éternelle jeunesse avant de commettre le sacrilège d'anéantir Shenron. Par

ailleurs, le plus ancien des vœux évoqués dans *Dragon Ball* par Bulma au début de la série remonte à l'intronisation d'un certain roi grâce au pouvoir des boules du dragon. Enfin, dans le film *La Résurrection de 'F'* et l'arc qui lui correspond dans la série *Dragon Ball Super*, Sorbet, l'un des membres de l'armée de Freezer, parvient non seulement à redonner vie à son maître en formulant un souhait auprès de Shenron, mais aussi à reconstituer son corps décomposé à l'aide d'un dispositif de survie. Dans *Dragon Ball GT*, le chef du gang Pilaf réalise même l'exploit de formuler un souhait totalement involontaire, rajeunissant Goku sur une parole malheureuse de sa part. Un peu plus tard, c'est le mutant qui, ayant absorbé les cellules de Vegeta, demande à ce que soit recrée la planète d'origine des Tsufurs.

Pour le reste, l'essentiel des vœux exaucés concerne la résurrection des morts, à l'unité ou en masse selon la puissance des Dragon Balls utilisées, ou bien la reconstitution de planètes éradiquées suite aux conflits apocalyptiques provoqués tout au long de la série. Ce qui nous amène à une question intéressante soulevée dans l'histoire de *Dragon Ball GT* : et si l'usage abusif des Dragon Balls n'était pas sans conséquences ?

Les dérives de l'usage des Dragon Balls

L'une des dérives envisagées autour de l'utilisation des Dragon Balls part donc de l'hypothèse selon laquelle l'abus du recours aux vœux de Shenron et Polunga aurait amplifié l'énergie négative contenue dans les boules étoilées au point de les fissurer. Une catastrophe sans précédent qui engendre l'apparition d'un dragon bleu maléfique et de six autres créatures du même genre que les Terriens doivent absolument vaincre s'ils veulent préserver l'existence de leur monde. Bulma en prend d'ailleurs pour son grade, le doyen des Kaioshins l'accusant d'avoir rendu la recherche des Dragon Balls beaucoup trop facile avec son radar, tandis que Kibitoshin ajoute qu'ils sont allés trop loin en faisant en sorte que Shenron puisse exaucer trois vœux au lieu d'un. Bien sûr, tout cela n'est pas validé par Toriyama, mais il est amusant d'imaginer qu'un tel scénario aurait pu conduire à l'interdiction pure et simple de recourir aux pouvoirs des Dragon Balls pour le restant de la série !

Plus proche du contexte imaginé par l'auteur lui-même, le fait que les Dragon Balls garantissent le plus souvent la résurrection de ceux qui ont

trépassé entraîne une certaine banalisation de la mort qui nuit à la richesse narrative du manga. Car, si l'on observe bien l'évolution du comportement de Son Goku au fil de la série, on le sent de moins en moins impliqué par le fait de devoir assurer à tout prix la survie de ses compagnons. À plusieurs reprises, l'évocation d'un recours possible aux vœux en cas de problème enlève véritablement un poids au héros qui se bat finalement de plus en plus pour le plaisir plutôt que pour sauver la Terre et ses habitants. La mort n'est donc plus quelque chose de grave à ses yeux, ni aux yeux du lecteur qui a vu Son Goku lui-même revenir de l'au-delà et continuer à défendre ses proches, presque comme si de rien n'était.

Reste enfin l'obligation pour l'auteur de fixer des limites aux pouvoirs des Dragon Balls, et ce afin d'éviter de se retrouver lui-même piégé par un effet démesuré des vœux. Là-dessus, on constate que la gestion des souhaits sur le plan narratif a tout de même dû représenter un sacré casse-tête pour Toriyama qui, à plusieurs reprises, s'aventure à justifier la modification des règles du jeu pour tel ou tel besoin du scénario. C'est ainsi que les facultés du dragon Shenron se voient améliorées pour accroître le nombre de souhaits réalisables lorsque Dendé prend les commandes du sanctuaire, puis que Muri annonce à son tour la nouvelle capacité de Polunga à ressusciter plusieurs fois la même personne. On a parfois l'impression que l'auteur s'est servi de ces ficelles quelque peu maladroites pour ne pas avoir suffisamment anticipé le développement de l'intrigue, à moins que tout n'ait été sciemment planifié pour nous offrir un maximum de rebondissements...

De manière analogue, les personnages de la série doivent parfois jouer sur les mots en tournant leur formulation d'une manière bien précise afin de contourner les restrictions implicites des vœux. C'est le cas lorsque les Terriens demandent que soient ressuscitées les victimes de Freezer et ses sbires plutôt que les victimes des Saiyans dans l'espoir de prolonger un tout petit peu la vie du grand chef namek. Loin d'être intuitive, la notion de souhait relève parfois quasiment de la magouille de politicien, par exemple lorsqu'il s'agit de demander le transfert de l'âme d'un personnage ou d'un groupe d'individus d'un endroit à un autre, ou de conserver les vœux restants pour plus tard afin de réduire le délai d'attente entre les deux utilisations. Il arrive cependant que tout ne soit pas forcément sous contrôle et que la concrétisation de certains souhaits engendre certaines conséquences imprévues.

Les maîtres et leurs enseignements

Parce qu'elle a germé de sa passion dévorante pour les arts martiaux, l'œuvre de Toriyama est, dès le départ, profondément ancrée dans la thématique du duel et du dépassement de soi. Bien qu'elle soit, à l'origine, la résultante logique de l'influence de films d'action étrangers tels *Karaté Kid* ou *Drunken Master* sur l'imaginaire de l'auteur de *Dragon Ball*, ce dernier s'approprie heureusement très vite ce monde des arts martiaux et le remanie à sa manière pour en proposer une vision qui lui est propre. Ainsi, omniprésents tout au long du manga, les tournois du Tenkaichi Budokai s'extirpent bien vite des limites de notre réalité pour prendre des proportions d'envergure hautement irréaliste. Car l'objectif de l'auteur est avant tout de divertir, de stupéfier, d'impressionner le lecteur qui, au fil des compétitions, sait qu'il ne pourra, en aucune façon, anticiper la tournure que prendront les événements, tant ces derniers s'aventurent bien souvent au-delà des limites de la raison.

Dans ce chapitre, nous allons faire un détour du côté de ces experts en arts martiaux qui ont contribué, chacun à leur manière, à faire évoluer le corps et l'esprit des personnages emblématiques de la série, en leur inculquant parfois des techniques dépassant l'imagination. Tous les éléments liés aux entraînements personnels et aux enseignements que ces disciples légueront plus tard à ceux qu'ils formeront seront traités ultérieurement dans la partie « Décryptage », tandis que l'apprentissage de la fusion fera l'objet du chapitre suivant.

L'école d'arts martiaux de Maître Kamé Sennin

Connu dans l'esprit de la plupart des gens comme le très respectable « dieu des arts martiaux », disciple du grand maître Mutaito, dont on apprendra plus tard qu'il scella jadis le roi démon dans un autocuiseur à riz, le grand Muten Roshi s'est désormais retiré sur l'île de Kamé House pour profiter paisiblement de sa retraite en compagnie d'une vieille tortue et de ses magazines cochons. Car, en dépit de son passif d'artiste martial prodigieux, Muten Roshi est aussi le vieil ermite Kamé Sennin (Tortue Géniale dans la version française de l'*anime*), un incorrigible obsédé qui n'accepte de prendre

comme disciples que les individus capables de lui présenter une fille pulpeuse prête à assouvir ses moindres fantasmes. Bien entendu, comme nous sommes dans le cadre d'un manga destiné à un jeune lectorat masculin, tout ceci est traité de manière extrêmement *soft*, sur l'autel de l'humour et de la dérision. Comprenez que la seule vue d'une jolie fille suffit à provoquer chez Kamé Sennin des saignements de nez inextinguibles, et même si le vieil homme ne cache jamais son envie de « faire paf-paf » sur la poitrine de Bulma et compagnie, une claque bien sentie suffit presque toujours à calmer ses ardeurs.

Mais comment un vieillard aussi chétif et maladroit, portant uniquement des chemises hawaïennes et des lunettes de soleil qui camouflent en permanence son regard lubrique, peut-il constituer un maître digne de ce nom ? En réalité, le secret de Kamé Sennin réside dans sa grande expérience du combat martial et dans son aptitude à libérer son véritable potentiel lorsque le besoin s'en fait sentir. Capable de développer temporairement une musculature de *bodybuilder* inouïe, Kamé Sennin maîtrise surtout l'art du Kamé Hamé Ha, une botte secrète qu'il a lui-même mise au point et qu'il utilise très tôt dans le manga pour éteindre l'incendie du château de Gyumao. La puissance de cette technique spéciale, que la version française de l'*anime* traduira par « vague déferlante », est telle que le château lui-même ne résiste pas à la violence de l'attaque ! Le plus drôle est de constater que ce n'est d'ailleurs même pas le vieux Kamé Sennin qui enseignera le Kamé Hamé Ha à Son Goku puisque l'enfant réussira seul à reproduire instantanément une ébauche de cette technique surpuissante, qu'il n'a pourtant vue qu'une seule fois. Appelé à devenir la signature de tous ceux qui viendront à un moment ou un autre se former chez Maître Muten Roshi, le Kamé Hamé Ha renferme un potentiel illimité qui dépend de la puissance latente de son utilisateur.

Peu enclin à former de nouveaux disciples mais contraint de tenir parole devant la beauté de la jeune fille (Lunch) ramenée par Goku et son compagnon d'entraînement Krilin, Kamé Sennin possède une manière d'enseigner pour le moins surprenante. Car tandis que les deux jeunes combattants ne rêvent que d'apprendre auprès de lui les techniques secrètes les plus dévastatrices, le vieil ermite fait suivre à ses protégés un entraînement archaïque visant à développer leur force physique et leur ténacité. Affectés chacun d'une carapace de tortue pesant d'abord vingt puis quarante kilos, Goku et Krilin doivent ainsi chaque jour accomplir des tâches laborieuses et harassantes auxquelles bien peu d'humains survivraient. Le

supplice est tel que cet entraînement va jusqu'à mettre constamment en danger les infortunés disciples, contraints d'esquiver par exemple l'assaut d'essaims d'abeilles enragées alors qu'ils sont attachés à un arbre ou de nager au milieu des requins.

Pourtant, aux yeux de Kamé Sennin, le travail et le dépassement de soi sont une forme d'enseignement nécessaire destinée à forger le corps et à fortifier l'esprit de ceux qui aspirent à développer de nouvelles techniques de combat. Le fait de confier à ses disciples des objectifs irréalisables est aussi pour Kamé Sennin, il faut bien le dire, un moyen de repousser l'échéance pour ne pas avoir à s'exposer à ces jeunes prodiges, qu'il devine déjà presque plus forts que lui. Pas de chance pour le vieil homme, aucun défi ne résiste à Goku, ni même à l'étonnant Krilin, et c'est forts de tout ce qu'ils ont enduré que les disciples de Muten Roshi s'inscrivent à leur premier Tenkaichi Budokai. Soucieux de préserver leur humilité, le vieil homme remontera alors dans l'estime du lecteur en allant jusqu'à participer lui-même au tournoi, sous la couverture de Jackie Chun, pour s'assurer qu'aucun d'entre eux ne remporte le titre, dans le seul souci de leur démontrer qu'il existe toujours plus fort que soi et qu'il ne faut donc jamais cesser l'entraînement. L'occasion aussi de le voir s'adonner au Suiken, la technique de l'homme ivre directement inspirée du film *Drunken Master*, un art que Muten Roshi avait jadis enseigné à Son Gohan avant qu'il ne devienne le grand-père adoptif de Goku.

Bien qu'il ne soit pas vraiment fait mention des autres écoles d'arts martiaux présentes dans le *Dragon World*, le grand rassemblement des meilleurs combattants du monde entier aura néanmoins permis de découvrir le principal rival de Muten Roshi : Tsuru Sennin, fondateur du style de la Grue. Jadis tous deux disciples du grand Mutaito, ces jeunes aspirants suivirent par la suite chacun une voie radicalement distincte, Kamé Sennin œuvrant pour des valeurs justes tandis que Tsuru Sennin attisa clairement la haine et la malveillance dans le cœur de ses propres disciples. Un comportement peu étonnant lorsqu'on sait que ce dernier n'est autre que le frère aîné du redoutable tueur à gages Tao Pai Pai.

Le sage de la tour Karin

Jusqu'à son premier affrontement contre l'assassin Tao Pai Pai, Son Goku n'a pour ainsi dire jamais essuyé d'échec véritablement cuisant. Pourtant, sa défaite sans appel contre cet être sanguinaire sera lourde de conséquences puisqu'elle causera tout de même la mort de Bola, le père du petit Indien Upa avec lequel Goku avait sympathisé. En jurant de ramener cet homme à la vie, notre héros trouve pour la première fois un but sincère à la recherche des sept boules, motivation suffisante pour lui donner le courage de gravir l'immense tour Karin dont Bola était le gardien. S'élevant à une hauteur inimaginable au-dessus de la terre sacrée, cet édifice fait depuis des siècles l'objet d'une légende qui prétend que celui qui parvient à son sommet à la seule force de ses bras voit sa puissance décuplée. En réalité, cette tour qui se dresse jusqu'aux cieux abrite une créature d'apparence féline âgée de plus de huit cents ans, dont le savoir en matière d'arts martiaux dépasse de loin celui des simples êtres humains. Quiconque parvient jusqu'à lui a le droit de suivre son enseignement, mais bien rares sont ceux à avoir accompli cet exploit.

L'entraînement du sage de la tour Karin consiste pourtant simplement à tout mettre en œuvre pour s'emparer de la jarre qu'il protège jalousement, celle-ci contenant la fameuse eau sacrée aux vertus prétendument magiques. Tandis qu'il aura fallu pas moins de trois ans à Muten Roshi pour y parvenir, son disciple n'aura besoin que de trois jours pour goûter à cette eau bénite qui ne possède en réalité aucun pouvoir particulier. Le secret de cet enseignement réside en effet dans la capacité de l'élève à dépasser ses propres limites pour surmonter l'épreuve sans tricher. Goku mettant un point d'honneur à mener à bien cette tâche sans jamais profiter d'un instant d'inattention de Maître Karin, ce dernier sera profondément touché par ce comportement exemplaire. La deuxième visite de Goku en ces lieux sera motivée par la perspective de goûter à l'élixir divin, un breuvage possédant certes le réel pouvoir de développer la puissance cachée au fond de soi, mais contenant aussi un dangereux poison qu'il faut parvenir à chasser de son corps par la force de son esprit. Une épreuve que surmontera Son Goku en dépit du danger qu'elle représente pour lui, dans le but, cette fois, de vaincre le roi démon Piccolo.

À l'instar de Kamé Sennin, le sage de la tour Karin acceptera de former également tous ceux qui, parmi les compagnons de Goku, se montreront suffisamment méritants pour atteindre le sommet de l'édifice sacré. Par la suite, le rôle de cet expert en arts martiaux ayant depuis longtemps atteint l'éveil se limitera essentiellement à fournir aux défenseurs de la Terre des haricots magiques appelés senzus qu'il est apparemment le seul à cultiver,

Karin ne prenant jamais directement part aux combats. Ces fèves sacrées ont le pouvoir de rassasier et de régénérer même les blessés gisant au seuil de la mort, constituant bien vite une ressource indispensable tout au long de la série, bien qu'elles ne soient produites qu'en très faible quantité.

Parce qu'il ne détecte pas la moindre once d'impureté dans les motivations de Son Goku, le sage acceptera même de lui révéler le secret de la tour Karin, qui constitue un pont entre le monde des vivants et le sanctuaire de Dieu. À l'aide de son bâton Nyoï Bo, Son Goku pourra ainsi pénétrer directement dans le domaine du Tout-Puissant, là où aucun être humain n'a jamais mis les pieds, nul n'ayant le cœur suffisamment pur pour mériter un tel privilège.

Le séjour auprès du Tout-Puissant

Comme nous avons déjà eu longuement l'occasion de le souligner, le Tout-Puissant est un être d'origine namek qui représente en quelque sorte le dieu veillant sur la Terre, bien que la population n'ait aucunement conscience de son existence. *Kami-sama*, son nom dans la version japonaise du manga, signifie justement « dieu ». Lorsque, par le pouvoir de son bâton Nyoï Bo et sur les recommandations de Maître Karin, Son Goku parvient jusqu'au sanctuaire du Tout-Puissant, il est évidemment frappé par la ressemblance physique de ce personnage avec son ennemi juré, le roi démon Piccolo, qu'il pensait avoir vaincu. On ne reviendra pas une fois encore sur le sens de tout cela, mais il faut surtout retenir que le séjour de Goku au palais de Dieu se situe après que le roi démon est parvenu à laisser sur Terre un œuf symbolisant sa renaissance future. À travers sa progéniture, le démon prépare ainsi sa vengeance envers celui qui l'a terrassé et qu'il a plus que jamais l'intention d'éliminer à l'occasion du prochain Tenkaichi Budokai. Conscient de cela, le Tout-Puissant va entraîner Goku pendant trois ans afin qu'il soit prêt à vaincre définitivement son alter ego maléfique, même si cela doit entraîner du même coup sa disparition.

Sous la coupole du sanctuaire résident le Tout-Puissant et son serviteur Mister Popo, personnage bien mystérieux qui prendra en charge l'essentiel de l'entraînement de Goku pour lui apprendre, dans un premier temps, à se servir de cette immense puissance qu'il ne contrôle pas encore véritablement. S'improvisant alors comme guide spirituel pour Goku, Mister Popo lui enseignera l'importance de faire le vide dans son esprit, d'économiser ses

mouvements et de chercher à ressentir plutôt que voir, endurcissant son esprit davantage que son corps. Loin de se laisser décontenancer, le jeune garçon prendra humblement conscience de ses limites et fera montre d'une telle volonté de persévérance qu'il héritera finalement de ce nouveau savoir basé sur l'intuition et la perception du *ki*. Nous reviendrons plus en détail sur cette notion de *ki* dans le chapitre suivant.

À l'instar de Maître Karin, le Tout-Puissant se place uniquement en mentor et se refuse à intervenir pour défendre les Terriens qu'il souhaite voir surmonter par eux-mêmes les épreuves qui s'abattent sur eux. C'est d'ailleurs dans le seul but de renforcer l'espoir et le courage des êtres humains qu'il a créé les Dragon Balls de Shenron. Néanmoins, après avoir formé Son Goku pendant trois ans, il prendra indirectement part au vingt-troisième Tenkaichi Budokai à travers le personnage de Shen, un *salary man* (homme d'affaires japonais) dont il empruntera l'enveloppe corporelle pour tenter de sceller lui-même le démon Piccolo à l'aide de la technique du Mafuba. Cette opération malencontreuse aura finalement l'effet inverse du but recherché mais elle démontre à quel point le Tout-Puissant tient à assumer jusqu'au bout la responsabilité des maux causés à la Terre par cet alter ego maléfique qu'il a lui-même engendré.

Par la suite, au moment de l'arrivée des Saiyans sur Terre, lorsque Goku sera transpercé par le rayon mortel de Piccolo destiné à éliminer Raditz, c'est par Dieu que le héros sera conduit auprès du roi Enma, juge de l'au-delà, qui lui accordera le privilège rare de conserver son corps pour suivre l'entraînement de Maître Kaio.

Piccolo, mentor de Son Gohan

Et tandis que Goku poursuit son périple initiatique dans l'au-delà, franchissant l'interminable route du serpent, son fils de quatre ans tombe, lui, entre les griffes de Piccolo. Scénario catastrophe ? Pas vraiment, dans le sens où la venue des Saiyans sur Terre a mis en relief de tout nouveaux enjeux, y compris pour Piccolo lui-même qui sait qu'il y a urgence à se débarrasser de ces envahisseurs qui risquent de compromettre sa revanche sur Son Goku. Qui plus est, le match qui les a opposés lors du dernier Tenkaichi Budokai a non seulement dévoilé les limites du potentiel de Piccolo, mais également les

conséquences inattendues du cheminement intérieur qu'il a subi après sa réincarnation. Très marquée à ce stade du récit, l'évolution personnelle de Piccolo est telle que le personnage n'apparaît plus comme l'ennemi numéro un des Terriens, mais plutôt comme un outsider appelé à se ranger de leur côté à partir du moment où cela sert ses intérêts.

Ainsi, sous ses dehors impitoyables et terrifiants, Piccolo est désormais capable de laisser de côté sa haine personnelle pour endosser pleinement son rôle de mentor. Il sait qu'il a entre les mains un incroyable métis saïyan dont il compte bien faire ressortir le potentiel combatif inné afin de vaincre ceux qu'il ne pourra jamais anéantir seul. Tout en restant conscient qu'il est peut-être bien en train d'éduquer celui qui deviendra plus tard son pire ennemi, Piccolo va mettre un point d'honneur à s'assurer que Gohan apprenne à libérer la colère qui est en lui, quitte à se montrer d'une rudesse à toute épreuve. Insensible aux signes de détresse les plus manifestes du petit garçon qui ne possède ni l'esprit combatif naturel de son père, ni son insouciance légendaire, Piccolo ne se laisse aucunement ébranler par les pleurs de Gohan et se plaît même à le placer dans les situations les plus périlleuses.

Livré à lui-même dans la nature exagérément hostile, voire préhistorique, du *Dragon World*, Son Gohan est alors contraint d'assurer sa survie par ses propres moyens, Piccolo n'intervenant que pour faire exploser la lune afin de l'empêcher d'atomiser la planète lorsque le petit se transforme en singe géant. Mais si le potentiel latent de son disciple est bien réel, ce dernier est inconscient des facultés qu'il détient, ne sachant ni comment les libérer, ni comment les contrôler. Une situation qui pousse finalement Piccolo à envoyer Gohan percuter de plein fouet un rocher, l'obligeant à éveiller sa puissance au dernier moment pour éviter de finir en bouillie. Précepteur de l'extrême, Piccolo sait que son élève n'est capable de repousser ses limites que lorsqu'il est acculé dans ses derniers retranchements, et son entraînement porte ses fruits, Gohan allant même jusqu'à éprouver de l'affection et de l'estime pour celui que son père lui a demandé de ne pas craindre.

Essentielle dans le cheminement intérieur de Son Gohan, cette étape n'aura pas comme seule conséquence d'endurcir le futur sauveur de la Terre. Elle permettra surtout à l'auteur d'établir un lien improbable extrêmement fort entre l'antagoniste numéro un de toute la jeunesse de Son Goku et le propre fils du Saïyan, liés pour toujours par un respect et une amitié indéfectibles. Car, si le caractère orgueilleux de Piccolo l'empêchera toujours d'admettre qu'il puisse agir pour sauver quelqu'un, il se sacrifiera pourtant à plusieurs

reprises tout au long de la série afin de défendre Gohan, quitte à y laisser la vie.

Finalement, on peut se demander si le traitement de Piccolo en tant que mentor n'est pas le plus pertinent, tant son caractère digne et fier renforce la dimension incongrue de la situation. Nul doute que Toriyama a fait le bon choix en poussant le vice jusqu'à obliger son personnage favori à s'improviser nounou des plus jeunes, d'abord en laissant de côté sa dignité pour inculquer à Trunks et Goten la danse de la fusion, puis en jouant les tontons gagas auprès de la fille de Gohan dans *Dragon Ball Super* !

Le Kaio de la galaxie du nord

Résidant sur une minuscule planète qu'il se plaît pourtant à sillonner en voiture en compagnie d'un singe nommé Bubbles (en référence au chimpanzé de Michael Jackson), le Kaio de la galaxie du nord est passé maître dans l'art des jeux de mots pathétiques. Bien que son talent soit tout relatif, il n'accepte de prendre comme disciples que les individus aptes à le faire rire. En franchissant l'interminable route du serpent, longue d'un million de kilomètres et située juste au-dessus des enfers, Son Goku, qui a gagné le droit de conserver son enveloppe corporelle dans l'au-delà, espère pourtant que ce maître, recommandé par le Tout-Puissant, saura se montrer à la hauteur de sa réputation. En vue des futurs combats qui l'attendent sur Terre, Goku se donne un an pour se former auprès de ce nouveau maître et apprendre de nouvelles techniques susceptibles de lui permettre de vaincre les dangereux Saiyans venus de l'espace.

Le simple fait de s'entraîner sur une planète ayant une gravité dix fois supérieure à celle de la Terre suffit déjà à renforcer drastiquement les capacités physiques de Goku. Plus efficace encore que la contrainte de porter en permanence des vêtements lestés, cet environnement exigeant lui confère bien vite une vitesse et une légèreté hors du commun. Détectant chez son nouveau disciple un potentiel très prometteur, le génie de la blague, capable de communiquer à distance par télépathie, ira jusqu'à lui enseigner ses deux plus grandes techniques secrètes : le Kaioken et le Genki Dama. Utilisées dans les moments les plus cruciaux tout au long de la série, elles constitueront, avec le Kamé Hamé Ha, les principales signatures de Son

Goku en matière de combat, lui permettant bien souvent de faire la différence avec ses adversaires.

Extrêmement dangereux pour son utilisateur, le Kaioken décuple la force, la vitesse et l'endurance de celui qui l'utilise, allant jusqu'à multiplier par deux, voire par dix, son potentiel. Il faut donc à Goku une parfaite conscience des limites de son propre corps pour savoir à quel moment et jusqu'où il peut s'appuyer sur la technique du Kaioken sans risquer d'endommager son organisme de manière irréversible.

La faille du Genki Dama réside, elle, davantage dans la longueur de sa préparation, obligeant Goku à compter sur ses alliés les plus dévoués pour faire diversion afin de ne pas se retrouver complètement vulnérable tandis qu'il rassemble l'énergie nécessaire à sa conception. Car cette technique consiste à solliciter l'énergie vitale de tous les êtres vivants pour la concentrer en une sphère d'énergie pure agglomérée, dont la puissance destructrice est considérable. Selon l'endroit depuis lequel le Genki Dama est exécuté, il peut donc s'exprimer de manière plus ou moins violente, sa force étant proportionnelle au nombre d'individus, d'animaux et de végétaux présents dans les environs. Vers la fin de la série, ce sont même des Genki Dama d'envergure planétaire que Goku devient capable de produire, faisant appel aux populations des astres composant toute la galaxie pour renforcer ce qui constitue finalement son attaque ultime. Dangereuse pour la planète elle-même, cette technique ne devait, selon Maître Kaio, être utilisée qu'en tout dernier recours et une fois seulement, mais l'avalanche de catastrophes qui s'abat sur la Terre dans la série obligera Son Goku à enfreindre cette recommandation.

Régulièrement tourné en dérision, le personnage du Kaio du nord se démarque des autres maîtres de Goku par la simplicité de son caractère qui tranche avec l'importance de sa fonction au sein de la galaxie. Après l'explosion de Cell sur sa planète, il sera surtout préoccupé par le port de cette auréole qui le discrédite aux yeux des autres Kaios cardinaux, mais il n'en voudra jamais réellement à celui qu'il a formé, même quand celui-ci oubliera de le ressusciter lorsque l'occasion lui sera donnée dans *Dragon Ball Super*...

Le savoir du doyen des dieux

Soumise à des menaces de plus en plus extraordinaires, la Terre aurait probablement succombé à la fureur de Majin Boo si les dieux Kaioshins ne s'étaient pas directement impliqués au cœur du conflit. Bien qu'ils soient eux-mêmes impuissants à venir à bout du djinn, ils détiennent deux atouts susceptibles de sauver l'humanité : la Z Sword et les Potalas. Nous ne parlerons pas ici de ces dernières, qui sont les boucles d'oreilles permettant la fusion entre deux individus puisque cela fera l'objet du chapitre suivant. En revanche, l'extraction de la Z Sword par Son Gohan et l'entraînement qui s'ensuit entrent directement dans le cadre de cette partie.

S'en remettant totalement au potentiel latent de Son Gohan, Kaio Shin et Kibito vont conduire le fils de Goku jusqu'au royaume sacré des dieux supérieurs dans l'espoir que ce dernier parvienne à s'approprier la Z Sword, une lame légendaire qui semble seule en mesure d'anéantir Majin Boo. Et là où tous les Kaioshins ont échoué à retirer cette épée du pic rocheux dans lequel elle était encastrée, Gohan parvient, lui, à l'extirper sans effort grâce à sa transformation en Super Saiyan et apprend à dompter son poids invraisemblable pour en maîtriser le maniement. Mais en voulant éprouver les limites de sa solidité, le jeune Saiyan brise l'épée en deux, persuadé alors qu'il vient de commettre là le plus grand sacrilège de tous les temps. Fort heureusement, la légende disant que la Z Sword confèrera à son porteur une puissance phénoménale ne renvoie pas en réalité à la lame elle-même mais à l'esprit qu'elle contient.

Ainsi libéré après quinze générations d'enfermement suite à une altercation avec le dieu de la destruction Beerus, le doyen des Kaioshins exprime sa gratitude à Gohan en libérant le potentiel caché qui est en lui. Bien que le processus soit infiniment long, allant jusqu'à faire douter le jeune homme de la véracité de cette histoire, l'opération s'avère extrêmement bénéfique pour Son Gohan qui en sort doté d'une puissance inimaginable. Il est à noter que, dans la mesure où le cap franchi par Gohan ne se répercute pas directement sur son apparence physique, on parle généralement de Ultimate Gohan lorsqu'on se réfère à ce stade de puissance du personnage, bien que ce terme ne soit pas directement utilisé dans le manga.

Conçu dans le moule des vieux maîtres pervers et grognons, le doyen des Kaioshins est un personnage atypique qui se vexe facilement et qui ne peut être amadoué qu'à la condition de bien vouloir exploiter les faiblesses de son caractère lubrique exacerbé. Mais, si Goku n'a aucune difficulté à mettre en jeu les filles qu'il connaît pour obtenir tout ce qu'il désire de ce doyen qui lui

rappelle beaucoup son maître Kamé Sennin, son fils Gohan éprouve, lui, des remords à se retrouver impliqué dans une histoire qui risque de ne pas du tout plaire à Bulma.

Avec le recul, on peut tout de même considérer que le doyen des dieux est probablement l'être le moins chanceux de la création puisqu'en plus d'avoir été scellé pendant quinze générations dans la Z Sword, il doit son apparence très âgée à sa fusion malheureuse avec une vieille sorcière qui s'était emparée jadis de sa Potala, fusionnant avec lui de manière irréversible. Qui plus est, il va tout de même jusqu'à donner sa vie pour permettre à Goku de ressusciter à la fin du manga, un choix terrible que l'auteur dédramatise en montrant le vieil homme se relever immédiatement avec sa nouvelle auréole sur la tête.

La manière dont intervient ce protagoniste dans la série *Dragon Ball GT* mérite également d'être rappelée ici tant elle donne lieu à une situation dont l'incongruité n'a d'égal que l'efficacité du résultat. Dans le but de contrer la menace que représente le mutant, héritier des Tsufurs, Kibitoshin et le doyen des Kaioshins décideront de faire suivre à Goku un entraînement éclair visant à faire repousser sa queue de singe. Après des préliminaires prétextes consistant pour le Saiyan à moudre du café XXL, l'urgence de la situation obligera les dieux à sortir les grands moyens en extirpant de force la queue de Goku à l'aide d'une pince géante. Une situation hautement loufoque qui se soldera tout de même par le succès de l'opération et la naissance du Super Saiyan 4 !

Whis, assistant du dieu de la destruction

Le récit de la saga *Dragon Ball* s'étalant sur plusieurs générations successives, on constate qu'au fil de la série la motivation des uns et des autres à poursuivre l'entraînement diverge parfois drastiquement. Il faut dire que le potentiel inné des êtres d'origine saïyan creuse de plus en plus le fossé qui les sépare des autres, et notamment des simples humains qui, de Yamcha à Krilin, prennent rapidement conscience de leurs propres limites. À l'inverse, la force cachée des Saïyans semble d'autant plus illimitée qu'elle augmente à chaque fois que ces derniers frôlent la mort. Ne vivant de toute façon pour rien d'autre que pour se mesurer à plus fort que lui, Son Goku ne laissera jamais de côté l'entraînement, cherchant toujours à dépasser ses

limites par les moyens les plus insensés. En termes de motivation, Vegeta se situe juste derrière lui, son objectif personnel et inchangé étant de laisser le moins de distance se créer entre sa force et celle de son éternel rival.

Ainsi, à l'issue des événements narrés par Toriyama dans *Dragon Ball*, c'est chez le dieu de la destruction lui-même que Goku et Vegeta vont continuer à se perfectionner dans la série *Dragon Ball Super*. Plus précisément, ce n'est pas Beerus mais son assistant Whis, présenté comme le plus fort des deux, qui se charge de leur entraînement, ce dernier possédant une maîtrise du combat véritablement exceptionnelle en dépit de son comportement excentrique.

Le point de départ de ce nouvel apprentissage réside dans une constatation : Goku et Vegeta ne peuvent pas progresser davantage s'ils ne parviennent pas à comprendre comment faire en sorte que leur corps agisse de manière purement instinctive. C'est donc sur cet aspect-là que Whis va les faire travailler, sans omettre de leur faire remarquer à chacun leur principal point faible : l'abus de confiance de Goku et la tension permanente de Vegeta. Expédiés dans une dimension comportant de nombreuses similitudes avec la salle de l'Esprit et du Temps, les deux disciples vont ainsi apprendre à contrôler parfaitement leur *ki*, et le résultat de cet entraînement se traduira par la capacité des deux Saiyans à atteindre un nouveau stade de transformation ultime : le Super Saiyan Blue, que nous allons justement évoquer plus en détail dans le chapitre qui suit.

L'évolution des combats

Nés du simple désir de rendre hommage de manière décomplexée aux films d'action hongkongais, les combats dépeints dans la série *Dragon Ball* versent pourtant bien vite dans une escalade de puissance irrationnelle d'envergure apocalyptique. Mais comment l'œuvre d'origine a-t-elle pu se transformer de manière aussi significative au fil de sa création ?

Il faut probablement en chercher la raison initiale dans les premiers chapitres de *Dragon Ball*. Souvenez-vous, lorsque Toriyama a mis en scène le tout premier Tenkaichi Budokai dans les pages de son manga, le public du *Weekly Shônen Jump* s'est immédiatement retrouvé dans cette compétition

réunissant à la fois les codes du gag manga et celui du manga d'action. Poussé par son public et par son éditeur, l'auteur n'a pas hésité à placer régulièrement au tout premier plan les différentes éditions de ce tournoi, dépassant rapidement le contexte sportif de la chose. Mais les combats qui se déroulaient en marge de cette compétition aux règles parfaitement délimitées, impliquant bien souvent des adversaires cruels venus de l'espace, ont peu à peu fait basculer les duels gentils dans une violence que n'avait pas anticipée l'auteur lui-même lors de la création de *Dragon Ball*. Contraint de restituer du mieux possible l'impact surréaliste de ces confrontations impitoyables opposant des individus prêts à se battre jusqu'à la mort pour défendre leur planète, Toriyama fut obligé de recourir alors à toutes sortes d'astuces de *mangaka* pour traduire sur le papier ce déploiement de puissance débordant.

Les premiers signes d'évolution : du janken au Kamé Hamé Ha

Avant même de puiser dans les limites de son imagination pour offrir aux lecteurs de *Dragon Ball* des scènes de combat qui révolutionneront les règles du manga *shônen*, Akira Toriyama a d'abord cherché à restituer à sa façon tout ce qui l'avait marqué dans ses jeunes années. Éternel grand fan de Jackie Chan et de *Drunken Master*, l'auteur s'est par exemple inspiré de ce film d'action hongkongais pour proposer sa propre vision de la technique de l'homme ivre à travers le personnage de Kamé Sennin, grisé en Jackie Chun. Forcément imprégné, même inconsciemment, de tout cet univers, Toriyama s'est logiquement basé sur l'ensemble des concepts relatifs à la culture des arts martiaux pour développer les styles propres aux différents combattants intervenant dans son œuvre. Durant toute la jeunesse de Son Goku, les combats se déroulent en effet essentiellement à mains nues, le héros n'usant lui-même de son bâton Nyoï Bo qu'en de rares occasions.

Mais la diversité de cet art ancestral sert aussi la richesse de l'œuvre du *mangaka*, qui ose bien vite aller au-delà de ce dont un simple humain est capable sur le plan physique. Car, n'oublions pas qu'au début de la série, Son Goku n'a pas encore suivi de formation auprès d'un vrai maître. Il fait donc dans l'improvisation et invente lui-même ses propres techniques de combat, à l'instar du janken (équivalent du chifoumi), une botte secrète qui consiste à

frapper soit avec le poing (pierre), soit avec la paume de la main (feuille), soit avec les doigts en visant les yeux de l'adversaire (ciseaux). Aussi délirante qu'efficace, cette technique puérile caractérise assez bien l'esprit des premiers combats de *Dragon Ball*, à l'époque où les ennemis de Son Goku étaient encore de simples humains qu'il pouvait vaincre très facilement. Le second joker de Goku est sa capacité innée à assimiler rapidement la plupart des techniques de ses adversaires, et notamment celle de l'image rémanente qui consiste à se déplacer suffisamment vite pour donner à l'ennemi l'illusion de voir un clone de l'utilisateur. Idéale pour faire diversion, l'image rémanente sera largement améliorée par Goku qui sera capable de produire de nombreux clones de lui-même, là où un personnage comme le ninja Murasaki avait par exemple recours à ses frères pour produire un résultat similaire.

Puis l'auteur s'intéresse véritablement à l'essence de toute la culture des arts martiaux d'origine asiatique à travers l'interprétation de la notion de *ki*. Ce terme issu du taoïsme chinois s'apparente en quelque sorte à l'énergie ou au fluide vital émanant de chaque individu. Dans l'esprit de Toriyama, le *ki* est la source de la force des combattants qui doivent apprendre à le concentrer en un point précis pour le déployer au maximum afin de s'en servir pour blesser l'adversaire. Une sorte d'esprit combatif que l'auteur va parfois jusqu'à représenter visuellement à la manière d'une aura lumineuse plus ou moins exacerbée qui nimbe l'utilisateur. Les jeux vidéo adaptés de la licence se serviront presque systématiquement de cette émanation visible de l'aura pour matérialiser le fait qu'un protagoniste charge son *ki* afin d'augmenter son capital d'énergie. La manifestation du *ki* passe également par ce que les adeptes des arts martiaux appellent le *kiai*, c'est-à-dire un cri symbolique venant du plus profond de soi-même, capable de faire fléchir un ennemi avant même que le moindre coup ne soit porté. La plupart des disciplines japonaises dérivant des arts martiaux intègrent d'ailleurs le *kiai* comme signal déclencheur d'une attaque, comme on peut le voir dans le domaine du karaté, du kendô (escrime) ou du kyûdô (tir à l'arc). Elle se traduit dans le manga par une décharge d'énergie plus ou moins forte selon l'utilisateur.

Dans *Dragon Ball*, la notion de *ki* va ensuite jusqu'à prendre la forme d'un rayon d'énergie qui frappe l'adversaire aussi violemment que s'il avait été touché à bout portant. On parle alors de *Kikôha*, un terme qui regroupe l'ensemble des vagues d'énergie utilisées par la quasi-totalité des

personnages de la série, leur immense diversité illustrant on ne peut mieux l'imagination débordante de l'auteur en la matière. En extériorisant leur *ki*, les combattants parviennent à l'expulser hors de leur corps et à le matérialiser, soit sous la forme d'une sphère, soit sous la forme d'un rayon, qu'ils contrôlent ensuite généralement avec la paume de leurs mains. Le déroulement des combats étant une source d'étonnement continuelle dans *Dragon Ball*, l'auteur va parfois jusqu'à mettre en scène des individus capables de cracher des *Kikôha* par la bouche, voire par les pieds ! Le *Kikôha* le plus populaire dans la série reste bien évidemment le Kamé Hamé Ha, utilisé pour la première fois par Kamé Sennin pour éteindre l'incendie du mont Fry Pan et copié immédiatement par Goku qui se l'approprie sans la moindre difficulté. Le terme choisi par Toriyama est à la fois un clin d'œil au roi d'Hawaï, Kamehameha le Grand, et un jeu de mots basé sur une partie du nom de Kamé Sennin (*kame* signifiant « tortue » en japonais) alliée à la notion de destruction (*hametsu* pour « destruction » en japonais) et au suffixe *ha* qui caractérise toutes les attaques basées sur une projection du *ki*.

En poussant le tout encore plus loin, Toriyama évite la banalisation de cette technique en lui apportant diverses améliorations, à l'instar du *Kikôha* Multiple qui permet de faire s'abattre un véritable déluge de rafales énergétiques successives sur un ou plusieurs adversaires à la fois. Mais le *ki* est parfois aussi exploité de manière plus subtile, notamment lorsque Goku a recours au Genki Dama, une sphère qui concentre l'énergie vitale de tous les organismes alentour pour l'agglomérer en énergie pure.

Une autre utilisation pertinente de cette notion de *ki* réside dans le fait que les adeptes les mieux exercés à sa maîtrise dans *Dragon Ball* sont aussi capables de ressentir celui qui émane d'autrui. Autrement dit, en se concentrant, ils parviennent à détecter la présence d'ennemis plus ou moins éloignés et peuvent donc anticiper leur approche. Dans l'arc des Saiyans, cette idée revêt une importance fondamentale dans la mesure où les peuples de l'espace (Saiyans et soldats de Freezer) s'en remettent entièrement aux fonctionnalités de leurs Scouters pour analyser le *ki* d'autrui. Ils ignorent alors que leurs appareils de détection des forces ennemies sont rendus obsolètes par le fait que les Terriens sont capables de faire fluctuer leur énergie pour soit l'amplifier considérablement, soit l'effacer entièrement afin de masquer leur présence. L'apparition des humains artificiels dans l'arc de Cell compliquera encore la donne en faisant intervenir des êtres au *ki* indétectable. À terme, une technique héritée du peuple Yardrat permettra

même à Goku de maîtriser le déplacement instantané et donc de se concentrer sur le *ki* d'un individu pour se téléporter directement à l'endroit où il se trouve.

Si le *ki* est véritablement la clef de la puissance croissante des personnages de *Dragon Ball*, on trouve par ailleurs très tôt un autre concept appelé à se généraliser : la lévitation. À l'origine, cette technique appelée Bukûjutsu (la Danse de l'air) est l'apanage des disciples de l'école de la Grue. Formés par le Maître Tsuru Sennin, Chaozu et Ten Shin Han sont donc les premiers à y avoir recours lors de leur apparition dans le cadre du vingt-deuxième Tenkaichi Budokai présenté dans le manga. Fascinés par cette aptitude à léviter, Goku et Krilin vont par la suite apprendre à la maîtriser par eux-mêmes, faisant évoluer cet art au point de le transformer en méthode de déplacement standard pour tous les défenseurs de la Terre. Videl, la fille de Mister Satan, est d'ailleurs la preuve vivante que n'importe quel être humain peut apprendre à voler, à partir du moment où il comprend et assimile parfaitement la notion de *ki*. Une fois mis en place dans la série, le Bukûjutsu remplace donc définitivement le nuage Kinto-un qui constituait jusque-là le principal moyen de locomotion de Goku.

L'apogée des combats de *Dragon Ball* trouve sa force dans la combinaison de toutes ces idées, donnant lieu à des affrontements d'exception se déroulant à une vitesse bien trop rapide pour les yeux non exercés, allant parfois jusqu'à causer la destruction de planètes entières. Presque toujours aériens, les combats mêlent ainsi les déferlements de coups portés au corps à corps aux projections de *Kikôha* et voient les adversaires réaliser de véritables prouesses martiales, à l'image d'un Goku lâchant un Super Kamé Hamé Ha en déplacement instantané, apparaissant directement à côté de son adversaire pour le frapper à bout portant. D'une manière générale, chaque combattant de la série possède ses propres bottes secrètes plus ou moins fantaisistes qu'il serait bien sûr impossible de lister ici. Retenons simplement que si le début du manga est marqué par une inventivité souvent drôle en termes de techniques utilisées, comme lorsque Ten Shin Han joue au volley-ball avec son adversaire, la suite tend à verser plus volontiers dans la violence pure. Les enchaînements se soldent alors généralement par des projections si violentes qu'elles provoquent de véritables cratères au sol tandis que les combattants se livrent à des bras de fer à distance par *Kikôha* interposés, les

attaques s'entrechoquant avec une brutalité inouïe. Du pain béni pour les jeux vidéo adaptés de la licence, qui tenteront de restituer au mieux la vitesse et la fluidité des affrontements à travers des combos de plus en plus spectaculaires.

Les transformations : traduction visuelle de la montée en puissance

Fréquemment utilisées dans le domaine du jeu vidéo à travers les boss (ennemis de fin de niveaux) contre lesquels les affrontements se déroulent presque toujours en plusieurs phases, les transformations sont la marque la plus significative d'une recrudescence de la puissance d'un personnage de fiction. Présentes également très tôt dans les mangas d'action, elles restent pourtant le plus souvent l'apanage des antagonistes, revêtant des formes exagérément laides ou impressionnantes dans le but de déstabiliser le lecteur. Ainsi, dans l'œuvre de Toriyama, les transformations sont initialement destinées à renforcer l'aura de dangerosité qui entoure des ennemis tels que Zabon, Freezer, Cell ou Majin Boo. Et, plus on avance dans le récit, plus les adversaires principaux multiplient leurs métamorphoses, le but étant de faire en sorte que le lecteur ne puisse jamais réellement savoir s'il assiste au tout dernier stade de transformation de l'ennemi, ou bien si ce dernier n'a pas encore atteint sa forme définitive.

Là où l'auteur de *Dragon Ball* innove, c'est en décidant, à partir de l'arc de Namek, d'autoriser ses personnages principaux à recourir eux-mêmes à des transformations témoignant du cap qu'ils ont franchi en termes de puissance. On se rappelle à quel point l'apparition du Super Saiyan, né de la colère de Goku face à la barbarie de Freezer, a marqué les esprits, provoquant la stupeur mais surtout l'émerveillement des fans de *Dragon Ball*, conscients alors d'assister à un virage significatif dans la série. Car, si, physiquement, la transformation de Goku se résume simplement à une chevelure dorée et un regard bleu-vert plus déterminé (inspiré par celui de Bruce Lee), il y a déjà là-dedans la preuve visible d'un accroissement du potentiel offensif du personnage que l'on devine exceptionnel. Qui plus est, en prenant soin d'évoquer longuement la légende du Super Saiyan dans les chapitres précédant son apparition, Toriyama a su rendre cet instant mémorable, arguant que seuls les Saiyans les plus méritants sont en mesure d'atteindre ce

niveau de puissance incommensurable.

Mais le principe même du manga *shônen* étant de confronter inlassablement les défenseurs de la justice à des monstres toujours plus forts place alors l'auteur face à une évidence : le Super Saiyan ne peut pas constituer le stade d'évolution ultime de ses protagonistes. On assiste à partir de là à une escalade de la puissance dans toute la suite du manga qui se traduit par l'avènement régulier de nouvelles métamorphoses pour les personnages principaux. Une option à double tranchant pour Toriyama, qui connaît le danger de multiplier à l'excès le recours aux transformations au risque de lasser définitivement le lecteur. Heureusement, dans le cas de *Dragon Ball*, les paliers franchis par les Saiyans restent maîtrisés et relativement peu fréquents, du moins jusqu'à l'arc de Majin Boo. Face à Cell, l'accès au stade de Super Saiyan 2 par Gohan est d'ailleurs à peine marqué sur le plan visuel, cette transformation ne se distinguant de la première qu'à travers un semblant d'aura électrique et une musculature plus développée. Après être passés par des stades de puissance intermédiaires décuplant la force au détriment de la vitesse, les Saiyans qui auront accès à la transformation en Super Saiyan 2 l'utiliseront directement, sans que cela soit forcément explicité au lecteur ou au spectateur. Sans surprise, on constate que le SSJ2 (Super Saiyajin 2), qui est le stade de transformation le plus discret sur le plan visuel, est sans doute celui qui plaît le moins aux fans de la série.

Autant dire que l'auteur a pris en considération cet élément au moment de mettre en scène le dernier stade de transformation des Saiyans tel qu'il est évoqué dans les pages du manga *Dragon Ball*. Marqué par une disparition pour le moins dérangement des sourcils et un accroissement hallucinant de la longueur des cheveux, le Super Saiyan 3 ne peut laisser personne indifférent. D'ailleurs, au moment de passer ce cap, Gotenks rechigne presque à se transformer, disant que ça va lui donner une tête de méchant. En provoquant les réactions les plus diverses chez ses lecteurs, Toriyama atteint son objectif et réussit à faire du SSJ3 un nouveau héros à part entière qu'il ne fait intervenir qu'avec parcimonie, d'abord sous les traits de Goku face à Majin Boo, puis par le biais du résultat de la fusion entre Goten et Trunks. Le Super Saiyan 3 exprime, rien qu'au travers de son apparence, une montée en puissance quasi abusive, traduisant un déploiement d'énergie démesuré et difficilement contrôlable. Un état qu'un Saiyan ne peut maintenir que pendant une durée extrêmement limitée. Dans l'œuvre originale de Toriyama, Son Goku et Gotenks sont d'ailleurs les seuls à avoir eu l'occasion de

prouver qu'ils étaient capables d'atteindre le stade de Super Saiyan 3, n'en déplaie à Vegeta.

Quant au Super Saiyan 4, même s'il nous faut à nouveau l'évoquer ici, on rappellera qu'il n'est pas le fruit de l'imagination de Toriyama, qui ne semble pas vouloir valider cette transformation apparue dans la série *Dragon Ball GT*. La preuve en est son absence remarquée dans les dernières créations scénarisées par Toriyama (les films *Battle of Gods* et *La Résurrection de 'F'* ainsi que les épisodes de *Dragon Ball Super*), alors que l'on y voit pourtant le Super Saiyan 3. Selon Toei Animation, c'est suite à son entraînement auprès du doyen des Kaioshins et à l'extraction de sa queue de singe que Goku parvient à maîtriser sa forme de *oozaru* (grand singe) doré, puis celle du Super Saiyan 4. Caractérisé par une longue chevelure d'ébène et une fourrure rouge, le SSJ4 serait alors la forme de puissance ultime propre aux Saiyans, visible non seulement chez Goku mais aussi chez Vegeta, bien que ce dernier l'atteigne par des moyens artificiels.

La transition en *oozaru* doré nous amène toutefois à rappeler l'une des principales spécificités des Saiyans évoquée très tôt par Toriyama dans son manga et inspirée par le mythe du loup-garou. Les êtres d'origine saiyen possèdent en effet une queue de singe qui leur permet, les nuits de pleine lune ou sous l'effet d'un astre dégageant le même type d'ondes brutes, de se transformer de manière incontrôlable en gorilles géants. Utilisée de manière mémorable durant la jeunesse de Goku, cette transformation semblera par la suite embarrasser l'auteur qui se chargera soit de faire couper cette queue de singe par les maîtres des Saiyans ou par leurs adversaires, soit de ne pas la faire repousser. On peut d'ailleurs remarquer que Son Gohan est le seul métis saiyen à en posséder une, et encore seulement jusqu'à son adolescence.

De retour aux commandes de la série avec le lancement du film *Battle of Gods* et, à plus long terme, de la nouvelle série animée *Dragon Ball Super*, Toriyama se retrouve face à une autre difficulté de taille. Le nouvel antagoniste Beerus étant un dieu de la destruction aux pouvoirs largement supérieurs à ceux de Goku et ses compagnons, quelle solution trouver pour justifier la survie des Terriens alors qu'aucun d'entre eux ne peut logiquement faire le poids face à Beerus ? À ce problème, l'auteur imagine ce qui se passerait si, finalement, les plus grands Saiyans existants unissaient leur *ki* pour donner vie à un nouveau Saiyan d'exception : le Super Saiyan

God. Selon la légende, il s'agirait d'un héros créé accidentellement par des Saiyans au cœur pur pour se révolter face à leurs congénères mal intentionnés. D'une puissance dépassant l'entendement, cet être naît donc de l'union des esprits des cinq derniers Saiyans de la série (Vegeta, Trunks, Gohan, Goten et Pan, encore à l'état d'embryon dans le ventre de Videl), Goku servant, lui, de réceptacle à cette énergie divine pour devenir le fameux Super Saiyan God. Cette fois, Toriyama décide d'opter pour une transformation plus raisonnable en termes de musculature, teignant simplement la couleur des cheveux de Goku en rouge pour permettre au personnage de conserver une apparence proche de celle qu'il arbore dans son état habituel. Pour autant, la force de Beerus est telle que le dieu de la destruction garde l'ascendant sur son adversaire, n'acceptant d'épargner la Terre que parce qu'elle abrite les mets les plus délicieux.

Relativement contraignantes, les conditions menant à la transformation en Super Saiyan God ne seront heureusement pas un problème dans la suite de la série puisque Toriyama expliquera que Goku, ayant réussi à assimiler les pouvoirs du Super Saiyan God, pourra désormais recourir à ces pouvoirs sans changer de forme. Il faut dire que le fait de devoir s'appuyer sur autrui pour augmenter sa puissance ne plaît de toute façon ni à Goku ni à Vegeta. Cette astuce se révélera d'ailleurs particulièrement utile lorsque, dans le film *La Résurrection de 'F'* et l'arc 2 de la série *Dragon Ball Super*, Goku dévoilera un autre degré de transformation encore supérieur : le Super Saiyan Blue. Techniquement, il s'agit là du stade de Super Saiyan d'un Saiyan aux pouvoirs de Super Saiyan divin, autrement dit, un Super Saiyan God Super Saiyan (SSGSS) ! Inutile de dire que la simplification de cette appellation en Super Saiyan Blue, basée bien entendu sur la nouvelle couleur cyan des cheveux des Saiyans qui utilisent cette transformation, est celle qui sera le plus largement utilisée. Le responsable de cette nouvelle recrudescence en termes de puissance n'est autre que Whis, l'assistant de Beerus, qui est le dernier expert à s'être chargé de l'entraînement de Goku et Vegeta au moment où nous rédigeons ces lignes. Basé sur un contrôle plus instinctif du corps lors des combats, l'enseignement de Whis porte ses fruits, le Super Saiyan Blue étant, à ce jour, le niveau le plus élevé acquis par les Saiyans dans toute la série, surpassant même celui de Golden Freezer.

Si l'on se réjouit de voir les personnages de *Dragon Ball* dépasser constamment leurs limites, on est désormais en droit d'attendre davantage de

la part de l'auteur que de simples changements de couleur capillaire à chaque nouveau cap de puissance franchi. Pourtant, la rumeur fait déjà état de l'utilisation prochaine du blanc pour caractériser un nouveau personnage ou une nouvelle transformation à venir dans le développement de la série... Pour l'anecdote, Akira Toriyama avait justifié la couleur blonde des cheveux du Super Saiyan par le simple fait que cela faisait gagner du temps à son assistant chargé de l'encrage des pages du manga.

Quant au « Légendaire Super Saiyan » qui n'apparaît qu'une fois tous les mille ans et qui fut dévoilé à travers le personnage de Broly dans certains films de *Dragon Ball Z*, il s'agit là à nouveau d'une création du studio d'animation que n'a pas choisi de reprendre Toriyama, même si ce dernier en avait conçu le *character design* à l'époque. Le personnage se distingue par les nombreuses transformations dont il est capable, dévoilant dans un premier temps une chevelure bleue, avant d'adopter une forme classique de Super Saiyan, pour terminer sous l'apparence de guerrier légendaire, les cheveux jaune-vert, les yeux révulsés et la musculature démesurée.

Enfin, bien qu'elles ne soient encore jamais apparues dans l'œuvre officielle, des femmes Super Saiyans ont déjà pu être aperçues dans des jeux vidéo tels *Dragon Ball Heroes* ou *Dragon Ball Xenoverse*, mais on ne sait pas si l'auteur a l'intention de présenter un jour les descendantes des Saiyans (comme Pan, la fille de Gohan) ainsi transformées.

Des fusions pour une infinité de combinaisons possibles

Alors qu'il s'apprête à entrer dans la dernière ligne droite de la construction de son oeuvre avec un héros désormais capable d'atteindre le niveau de Super Saiyan 3, l'auteur prend conscience qu'il est temps de recourir à d'autres ficelles narratives que les seules transformations pour proposer quelque chose de neuf en matière de personnages démesurément forts. À cette fin, il se risque à l'exercice ô combien périlleux des fusions pour imaginer de nouveaux héros résultants de la combinaison improbable de plusieurs personnages différents. Un véritable coup de génie qui ouvre alors un champ de possibilités quasiment infini en termes de fusions, comme le prouvent les innombrables produits dérivés (films et jeux vidéo) qui naîtront à partir de là autour de la licence.

Le premier exemple de fusion survient durant l'arc de Majin Boo, lorsque

Son Goku explique que son séjour dans l'au-delà lui a permis de rencontrer des habitants de la planète Metamor qui lui ont enseigné une technique permettant à deux individus de force et de gabarit équivalents de fusionner en un être cumulant leurs deux niveaux de puissance. Bien décidé à transmettre ce savoir à Trunks et Goten, Goku emploie le peu de temps qu'il lui reste sur Terre à former les deux enfants avant de passer le relais à Piccolo. Exigeante et longue à maîtriser, la chorégraphie de la danse Metamor doit être exécutée à la perfection si les deux utilisateurs ne veulent pas se retrouver piégés pendant toute la durée de la fusion dans un corps imparfait voire grotesque. Bien sûr, l'auteur profite de cette excuse avouée pour présenter quelques essais ratés complètement absurdes qui servent on ne peut mieux le manque de sérieux de ce nouveau Gotenks résultant de la fusion des deux jeunes Saiyans.

Le caractère ridicule de la danse Metamor elle-même devient carrément savoureux lorsque celle-ci met en péril la dignité et la fierté d'individus tels que Vegeta ou Piccolo. C'est d'ailleurs seulement à travers le film *Dragon Ball Z : Fusions* (en version française) que l'on verra les deux grands Saiyans fusionner par le biais de la danse Metamor pour donner Gogeta. Inédit dans le manga, ce personnage très apprécié des fans revêt, comme Gotenks, un gilet bicolore et un pantalon blanc bouffant. Dans *Dragon Ball GT*, cette fusion sera même poussée au stade de Super Saiyan 4, entraînant de nouveaux changements sur le plan physique pour faire le lien entre la fusion Metamor et la transformation en un Super Gogeta de niveau 4. Toutefois, à l'instar des autres créations propres aux films et à la série *DB GT*, Toriyama ne reprendra pas ces éléments fantaisistes par la suite.

À travers les derniers chapitres de *Dragon Ball*, l'auteur ne présentera finalement qu'une seule fusion par la danse Metamor, celle de Gotenks, la seconde étant obtenue par un tout autre moyen : celui de la coalescence par les Potalas. Ces boucles d'oreilles détenues par les dieux Kaioshins renferment en effet un secret qui ne sera dévoilé que dans les tout derniers chapitres de l'histoire : celui de permettre la fusion immédiate de deux individus portant chacun un exemplaire d'une paire de Potalas. D'abord destiné à son fils Gohan, le double de la Potala léguée par le doyen des Kaioshins à Son Goku sera finalement utilisé par Vegeta, malgré les réticences de ce dernier, pour donner naissance à Vegetto (Vegeta +

Kakarotto). Considéré par la plupart des fans comme le protagoniste le plus classe de la série, Vegetto se démarque par sa personnalité à la fois arrogante et provocatrice qui résulte du mélange des deux individus aux caractères diamétralement opposés. Toujours prompt à sauter sur l'occasion de nous faire rire, Toriyama n'hésite pas à dévoiler alors un Goku qui hésite presque à tenter la fusion avec le petit Namek Dendé ou avec Mister Satan, offrant même un aperçu assez angoissant de ce que cela pourrait donner.

La plus grande contrainte de la fusion par les Potalas réside dans sa nature permanente et irréversible. Autrement dit, à moins de recourir à des moyens détournés, les deux protagonistes n'ont aucune chance de retrouver leur individualité. Heureusement pour Goku et Vegeta, la désactivation du champ de force de Vegetto à l'intérieur du corps de Boo neutralisera l'effet de la fusion, leur permettant finalement de se dissocier.

Quant à Kibitoshin, la fusion de Kaio Shin avec Kibito grâce aux Potalas, on apprend dans *Dragon Ball Super* qu'elle a pris fin suite à un vœu formulé en réunissant les Dragon Balls, preuve qu'il faut réellement recourir à des moyens extrêmes pour en neutraliser les effets. Le doyen des Kaioshins n'a d'ailleurs jamais eu l'occasion de défusionner après avoir été piégé par la vieille sorcière qui s'était emparée de sa seconde boucle d'oreille, conservant pour toujours son apparence de vieillard fripé.

Plus drôles et plus impressionnantes que les transformations habituelles car impliquant deux personnages différents avec des résultats difficilement prévisibles, les fusions ont enflammé l'imagination des fans, mais aussi des développeurs de jeux vidéo qui ne cessent d'exploiter ce thème dans les derniers softs inspirés de la licence. De *Dragon Ball Heroes* à *Dragon Ball Fusions*, l'objectif n'est pas tant de restituer avec fidélité les trop rares fusions dévoilées dans l'œuvre originale que de présenter les combinaisons les plus fantaisistes à partir de tous les protagonistes de la série. Car avec des fusions aussi loufoques que celle de Freezer avec Cell ou de Ginyu avec le Great Saiyaman, le champ des possibles n'est pas près d'être défriché en totalité ! Reste tout de même le danger pour les exploitants de la licence de verser trop facilement dans une surenchère de pouvoirs et de transformations qui risquerait de nuire définitivement à la crédibilité de l'ensemble, même si le retour de Toriyama aux commandes de la série garantit un contrôle qualité plutôt rassurant.

DRAGON BALL

Le livre hommage

Chapitre trois



Décryptage

Au-delà de la diversité des sujets auxquels renvoie l'histoire du manga *Dragon Ball*, le lecteur averti aura tôt fait de déceler, dès les premières pages, des références multiples à tout un pan de la culture de notre propre monde. Qu'elle soit manifeste ou plus subtile, l'influence de cette culture est perceptible sur l'ensemble de l'œuvre qui profite de tout le bagage conscient et inconscient de Toriyama pour s'enrichir significativement au fil de sa création.

Plus largement, il nous paraît intéressant d'étudier de manière un peu plus approfondie certaines thématiques qui ressortent clairement à la lecture du manga et qui lui confèrent plusieurs spécificités caractérisant son identité propre. Car, pour que l'impact de ce récit soit perçu de manière aussi universelle en dépit de nos différences de cultures, il a bien fallu que celui-ci se démarque à travers des thématiques fortes transmises par des protagonistes aux caractères bien marqués. Ce qui soulève plusieurs questions.

Par exemple, pourquoi les figures de *Dragon Ball* nous donnent-elles cette impression étrange de les côtoyer depuis toujours ? Y a-t-il des idées qui ont pu ne pas fonctionner durant la conception de l'œuvre au point d'obliger son auteur à les abandonner ? Laquelle des caractéristiques les plus évidentes de la licence *Dragon Ball* a permis à celle-ci de rester omniprésente pendant plus de trente ans, là où bien d'autres franchises auraient fini par s'éteindre en dépit du soutien des fans ? Et comment le secteur de l'animation a-t-il pu à la fois autant servir et desservir l'œuvre originale ? Voilà les pistes que nous vous proposons d'explorer dans cette nouvelle partie.

Les inspirations culturelles

En termes d'influences, l'œuvre de Toriyama peut se targuer d'avoir su puiser dans une diversité de sources peu commune, l'univers ultra-fantaisiste de *Dragon Ball* se prêtant idéalement à l'emprunt manifeste de toutes sortes d'idées en provenance directe de notre culture. Fruit des passions de jeunesse de son auteur, le manga a ainsi vu sa croissance assurée par l'apport incessant de nouvelles thématiques issues du septième art ou du bagage culturel personnel de Toriyama. De par ses origines japonaises, le *mangaka* n'a guère pu s'empêcher de puiser dans les croyances et le folklore asiatique pour

étoffer sa création de références destinées d'abord à ses concitoyens, n'envisageant alors probablement pas le succès mondial de son œuvre. Ce sont précisément ces influences, manifestes ou discrètes, que nous allons tenter de décrypter ici.

Une relecture du Voyage en Occident

Bien qu'elle n'ait guère été popularisée en Occident, la légende du roi des singes, née dans les pages du *Xi Yóujì*, l'un des romans les plus anciens de la culture chinoise, fait partie des récits connus de toute la jeunesse nippone. À l'instar de ses concitoyens, Akira Toriyama a ainsi entendu parler très tôt de l'histoire extraordinaire de Son Goku (Sun Wukong dans la version originale chinoise), un singe espiègle qui accompagne le moine bouddhiste Sanzô (Xuanzang en V.O., parfois appelé Tripitaka) dans son long pèlerinage vers l'Inde à la recherche des écritures sacrées. Cette œuvre ancestrale compte parmi les quatre grands classiques de la littérature chinoise, avec *Les Trois Royaumes*, *Au bord de l'eau* et *Le Rêve dans le pavillon rouge*, tous rédigés entre le quatorzième et le dix-huitième siècle. Baptisé *Saiyûki* en japonais, cet ouvrage signé Wu Cheng'en est connu en français sous le titre *La Pérégrination vers l'Ouest*, *Le Singe Pèlerin*, *Le Roi des Singes* ou encore *Le Voyage en Occident*.

Si cette fable est aussi profondément ancrée dans l'imaginaire de la jeunesse japonaise, c'est sans doute parce que de nombreux auteurs se sont appuyés très tôt sur la magie de ce conte pour en proposer leur propre vision au travers de mangas et de dessins animés. L'un des précurseurs en la matière fut d'ailleurs le très prolifique Osamu Tezuka qui livra, dès les années cinquante, sa version de *La Légende de Songoku* (*Boku no Songoku* en V.O.), avant que celle-ci ne soit adaptée à la fois au cinéma et en série télé, constituant alors l'une des premières incursions du *mangaka* dans le milieu de l'animation. Selon toute vraisemblance, c'est de cette adaptation du *Saiyûki* par le « Dieu du manga », artiste pour lequel le jeune Toriyama vouait une admiration partagée par nombre de ses contemporains, que l'auteur de *Dragon Ball* s'est inspiré afin de créer les prémices de son œuvre.

Il faut dire que les éléments en provenance directe de ce récit sont à la fois nombreux et visibles de manière flagrante dans les débuts de *Dragon Ball*,

même s'il faut garder à l'esprit que l'auteur avait déjà expérimenté certaines de ces idées dans plusieurs de ses histoires courtes, à l'instar de *Dragon Boy*. Moins enfantin et animal que celui de Tezuka, le Son Goku de Toriyama est un petit garçon dégourdi, vivant seul dans un environnement proche des paysages de la Chine ancestrale, qui se différencie des êtres humains par sa queue de singe et ses capacités physiques d'exception. Le fait qu'il possède, comme on le découvrira assez vite, des pouvoirs hors du commun semble résulter autant de l'influence du *Saiyûki* (Sun Wukong possédant lui-même des pouvoirs magiques) que de celle des arts martiaux (par le biais de la notion de *ki*) si chers à l'auteur. Au-delà de leurs points communs purement physiques, Son Goku et Sun Wukong (dont le nom signifie « conscient de la vacuité ») possèdent également des traits de caractère et des similitudes plus profondes. C'est ce qui apparaît lorsqu'on prend conscience de la valeur initiatique du voyage qu'ils poursuivent et qui doit servir à les rendre meilleurs, Goku étant tout de même responsable de la disparition de son grand-père qu'il chérissait tant. Et même s'il n'est pas né d'un rocher frappé par la foudre, comme son alter ego chinois, Son Goku n'en dispose pas moins de caractéristiques inhabituelles, sa queue de singe étant le signe distinctif des Saiyans, l'un des peuples les plus redoutés du *Dragon World*.

Parmi tous les artefacts symboliques de Sun Wukong, que l'on retrouve bien évidemment dans *Dragon Ball*, le *Rúyì jīng Bàng* (ou *Nyoï Bo* en japonais) est un bâton indestructible et extrêmement lourd, capable de s'étirer à l'infini, que le singe est le seul à pouvoir manier du fait de sa puissance. L'histoire imaginée par Toriyama préserve cette capacité d'allongement illimité pour permettre à Son Goku de se sortir de situations inextricables dans toute la première partie du manga, mais aussi afin de lui donner un sens véritable. En effet, le secret du Nyoï Bo est de relier le sommet de la tour Karin à la coupole du sanctuaire du Tout-Puissant, servant ainsi de pont entre le monde terrestre et le monde céleste pour de rares élus. Dans le manga, l'auteur explique que Goku a hérité de ce bâton grâce à son grand-père adoptif Son Gohan qui, lui-même, l'avait obtenu de son maître Kamé Sennin après que le sage de la tour Karin a cédé ce précieux présent à ce dernier.

Les deux autres objets symboliques issus du *Saiyûki* sont le nuage doré Kinto-un et l'éventail magique Bashôsen. L'idée du nuage Kinto-un (*jindouyun* dans le roman chinois) provient de la capacité de Sun Wukong à bondir sur les nuages, ce qui constitue, avec sa maîtrise des soixante-douze transformations, l'un des précieux talents qu'il acquiert à l'issue de son

entraînement chez un moine taoïste. Le génie de Toriyama change un peu la nature du Kinto-un pour en faire un élément permettant de tester la pureté du cœur de ses personnages. Car, dans *Dragon Ball*, seul un être dénué de tout vice est digne de monter sur le nuage magique, une règle propice à tourner en dérision ceux qui, comme Bulma, se croient blancs comme neige. Selon le maire sauvé à la Muscle Tower, il existait jadis de nombreux Kinto-un, mais les gens au cœur pur se faisant de plus en plus rares au fil des années, il n'y eut bientôt plus personne pour les monter, ce qui entraîna leur disparition. D'ailleurs, sur l'ensemble de l'histoire, peu d'individus se montrent aptes à passer cette épreuve, en dehors du petit Indien Upa, de Lunch lorsqu'elle revêt sa personnalité ingénue, et de l'innocent Nam qui ne se bat que pour sauver son village. On pensera tout de même aussi à cette sirène, conduite malgré elle sur l'île de Kamé House sans savoir qu'on la destine à un vieillard libidineux, ou encore à Chichi, l'épouse de Goku, à l'époque où elle était encore toute petite, et enfin à Oob, la réincarnation pure de Majin Boo, à la toute fin de la série. Symbole de l'innocence absolue, Son Goku n'aura, lui, aucun mal à dompter cet artefact légendaire, le transmettant, bien des années plus tard, à son fils Son Gohan. C'est Kamé Sennin qui le léguera à Goku pour le remercier d'avoir sauvé sa fidèle tortue de mer, puis le sage de la Tour Karin lui en cédera un nouveau après la destruction du premier par l'un des sbires du roi démon.

Quant au Bashôsen, il s'agit là d'un éventail magique en feuilles de bananier qui n'intervient que très peu dans le déroulement du manga. Selon que l'on agite cet éventail une, deux ou trois fois, il se produit des variations climatiques allant de simples bourrasques à de violents orages. Dans le manga, ce pouvoir ne pourra cependant pas être vérifié car le vieux Kamé Sennin, censé détenir ce précieux artefact, avoue l'avoir jeté à la poubelle après s'en être servi comme dessous de plat et avoir renversé de la soupe chinoise dessus... En revanche, le Bashôsen est au cœur de l'histoire des derniers épisodes hors-série de *l'anime Dragon Ball Z* et permet à Goku et Chichi, alors adultes et sur le point de se marier, d'éteindre le nouvel incendie qui ravage le mont Fry Pan. Son origine, dans les pages du roman chinois, est à relier à celle des cinq trésors que détiennent les grands rois Kinkaku et Ginkaku : l'éventail en feuilles de bananier, le vase d'ambre, le sabre des sept étoiles, la corde dorée et la gourde écarlate.

Même si l'existence dans *Dragon Ball* des trois trésors légendaires que

sont le Nyoï Bo, le Kinto-un et le Bashôsen illustre déjà clairement l'affiliation de l'œuvre de Toriyama au *Saiyûki*, ce ne sont pas les seules traces de l'influence du roman chinois sur le manga. On peut en effet relever que certains personnages apparaissant au début de l'intrigue entretiennent des points communs indéniables avec certains protagonistes majeurs du *Voyage en Occident*. C'est le cas, par exemple, de Gyumao, le père de Chichi, seigneur du mont Fry Pan dans *Dragon Ball*, qui est, à l'origine, l'un des principaux démons de la fable ancestrale chinoise. D'abord dépeint comme un colosse redoutable aux cornes de taureau inspirant la terreur, le Gyumao de Toriyama se caractérisera finalement par son côté paternel de « gros nounours » entièrement dévoué à sa fille Chichi, puis à son petit-fils Son Gohan.

Des quatre protecteurs originels du moine bouddhiste en pèlerinage dans les pages du *Saiyûki*, seul le prince dragon Longwang Sanjun, transformé en cheval blanc pour avoir mis le feu accidentellement au palais de son père, n'a pas été repris dans *Dragon Ball*. On y retrouve bien, en revanche, l'ogre des sables Sha Wujing (Sha Gojô en japonais) et le pourceau Zhu Bajie (Cho Hakkai). Ce dernier était un ancien officier du ciel qui fut réduit à l'état de démon mangeur d'hommes d'apparence porcine après avoir manqué de respect à la déesse de la lune sous l'effet de l'alcool, puis envoyé en exil sur la Terre afin de racheter ses fautes. Toriyama a surtout choisi de conserver de ce personnage peu charismatique sa capacité à se métamorphoser pour enlever d'innocentes demoiselles auxquelles il cache son apparence véritable, reprenant même le passage où le singe se déguise en jeune fille pour le piéger. Dans *Dragon Ball*, ce pourceau dénommé Oolong se fait ainsi passer pour un monstre terrorisant les villageois, utilisant sa nature polymorphe pour s'octroyer une prestance qui n'a rien à voir avec celle du petit cochon qui est la sienne en réalité. Et, si Oolong n'est pas le seul individu polymorphe dans le manga, il est sans doute celui qui marque le plus efficacement les esprits, ponctuant le récit de gags qui exploitent bien le manque total d'intégrité de ce cochon pervers, foncièrement égoïste et ridiculement faible.

L'ogre des sables Sha Wujing n'a, en revanche, que vaguement inspiré Toriyama pour créer le personnage de Yamcha dans *Dragon Ball*. De cet ancien officier banni pour avoir brisé un vase en cristal dans le monde céleste, affecté depuis lors d'une apparence monstrueuse, l'auteur du manga ne retient que le caractère dévoué de ce gardien qui n'hésite pas à se battre

courageusement pour épauler ses compagnons. Mais avant d'en arriver là, le Yamcha de *Dragon Ball* devra d'abord laisser de côté ses objectifs personnels de bandit du désert et surmonter sa timidité malade envers la gent féminine pour assister Bulma dans sa quête des Dragon Balls. Car, même si le personnage de Bulma est bien éloigné de celui du moine du *Saiyûki*, c'est bien autour de la jeune fille que se forme la première communauté de « gardiens » motivés par la recherche des sept boules étoilées au début du récit.

Par la suite, l'histoire abandonne progressivement presque toutes ses références initiales au roman chinois, transformant le périple initiatique originel en une confrontation apocalyptique impliquant des adversaires venus des confins de l'espace. Ainsi, Akira Toriyama réussit très vite à se détacher de ce conte auquel il doit les premiers personnages de son récit pour proposer quelque chose de beaucoup plus personnel, comprenant alors qu'il n'a plus besoin de s'appuyer sur des mythes déjà existants pour forger une histoire qui n'a de toute façon plus grand-chose à voir avec ce qu'elle était à ses débuts. Plus rapide que le nuage Kinto-un et capable de vaincre n'importe qui sans recourir au bâton Nyoï Bo, Son Goku perd finalement tous les attributs légendaires qui le symbolisaient dans les premiers chapitres de *Dragon Ball*, tandis que Bulma, Oolong et Yamcha se cantonnent à des rôles de plus en plus secondaires, restant dans l'ombre de nouveaux héros créés cette fois de toutes pièces par le *mangaka*.

Les autres influences d'origines chinoise et orientale

Le *Xi Yóujì* n'est évidemment pas le seul élément issu de la culture chinoise à avoir été adopté par les Japonais, et même si *Dragon Ball* emprunte de nombreuses idées à ce grand classique, il doit aussi beaucoup aux autres légendes du folklore chinois. Ainsi, outre le fait que les montagnes de Paozu dans lesquelles Son Goku a grandi évoquent sans aucun doute les paysages typiques de la Chine ancestrale et leurs forêts de bambous, l'utilisation régulière de noms d'origine chinoise dans le manga révèle tout aussi clairement l'omniprésence de cette culture dans l'œuvre de Toriyama. La singularité de ces noms réside d'ailleurs aussi dans leur signification qui renvoie systématiquement à de la nourriture, majoritairement chinoise là

encore : Chaozu vient de *jiaozi* (ou *gyôza*) soit raviolis chinois, Yamcha vient de *Yum Cha*, littéralement « boire le thé », *oolong* et *pu-erh* désignent des sortes de thés chinois, tandis que Ten Shin Han provient de *tenshendon* signifiant « omelette de crabe avec du riz ».

Concernant Ten Shin Han, justement, il faut souligner que ce personnage, plutôt marginal dans l'univers de la série car possédant trois yeux, renvoie en réalité à une divinité d'origine chinoise. Apparue assez tôt dans le manga alors que l'auteur était encore fortement imprégné de l'influence du *Saiyûki*, Ten Shin Han trouve sa source dans le dieu Erlang Shen (ou Yang Jian), dont on dit qu'il possédait un troisième œil sur le front. Le rôle que ce dernier joue dans le cadre du développement de l'intrigue du conte chinois en tant qu'adversaire de Sun Wukong n'est pas si éloigné de celui qui est le sien dans *Dragon Ball*, où il apparaît comme un antagoniste redoutable pour Son Goku. Par la suite, le troisième œil de Ten Shin Han ne deviendra qu'une simple particularité physique à mesure qu'il rejoindra les rangs des alliés secondaires du héros.

Sur le plan vestimentaire, la grande majorité des protagonistes des débuts de *Dragon Ball* revêt des costumes traditionnels chinois, comme celui du petit Gohan habillé à la mode de la dynastie Qing, ou des tenues d'entraînement aux teintes orangées proches de celles des moines Shaolin. Car, en choisissant de développer le thème des arts martiaux, Toriyama était essentiellement motivé par l'idée de traiter à sa manière ce kung-fu qui l'avait tant marqué par le biais des films d'action hongkongais. On ne s'étendra pas plus que ça sur le sujet, déjà largement évoqué dans les chapitres précédents, mais il faut tout de même noter que le *character design* de Krilin est entièrement inspiré de celui des moines Shaolin et que les symboles des *dôgi* (tenues d'entraînement) affichent presque toujours l'appartenance d'un disciple à une école d'arts martiaux bien précise. Ces symboles sont d'ailleurs tous des *kanjis* (idéogrammes chinois) empruntés par les Japonais pour donner du sens à leurs propres mots lorsqu'ils sont couchés à l'écrit, et ce de manière beaucoup plus évocatrice qu'avec les syllabaires nippons. Voilà pourquoi Son Goku portera tour à tour le symbole de la Tortue des disciples de Kamé Sennin, celui de Maître Kaio, puis celui correspondant à la première partie de son nom (le *go* de Goku provenant du verbe *satoru* qui signifie « atteindre l'illumination »), tandis que ses adversaires utiliseront d'autres symboles pour afficher leur appartenance à des styles radicalement

différents.

Élément distinctif du folklore chinois à travers lequel l'auteur de *Dragon Ball* ne pouvait décemment pas passer, le dragon constitue dans l'œuvre de Toriyama une entité bien réelle, vénérée par les Terriens encore plus que les dieux eux-mêmes. Pourquoi ? Parce que même si leurs capacités ne peuvent généralement pas dépasser celles de ceux qui les ont créés, leurs pouvoirs vont tout de même de la résurrection des morts à la reconstitution de planètes entières, et les Terriens ont bien compris comment en bénéficier. Il suffit en effet de réunir un lot de sept Dragon Balls et de prononcer la bonne formule d'invocation pour demander à Shenron, Polunga, et aux autres dragons évoqués dans le reste de la série, d'exaucer n'importe quel souhait.

Avant que ses personnages ne décollent dans l'espace en direction de la planète Namek, Toriyama avait dans l'idée de ne mettre en scène qu'un seul dragon, Shenron, dont le nom provient du chinois Shenlong qui désigne l'un des principaux dragons du panthéon asiatique. Chimère commandant aux orages et résultant de la combinaison de plusieurs créatures animales, Shenlong est reconnaissable à sa forme serpentine d'une longueur incommensurable, à ses pattes griffues, à sa tête ornée d'une mâchoire puissante et à ses longues moustaches. À l'inverse des dragons caractéristiques des légendes occidentales, parfois gardiens de fabuleux trésors et souvent cantonnés au rôle de puissants monstres à occire comme preuve de courage, les dragons du folklore chinois revêtent des valeurs positives sur le plan spirituel. Voilà pourquoi Shenron ne représente aucunement une menace pour les héros de *Dragon Ball* mais constitue, au contraire, un guide capable de faire preuve de magnanimité pour aider l'humanité à surmonter les épreuves qu'elle doit endurer.

Quant aux croyances relatives aux divinités, aux monstres et aux démons, elles sont généralement regroupées sous le terme de *Shénmô* qui renvoie à tout un pan de la mythologie chinoise, englobant par ailleurs la notion même d'immortalité.

Enfin, comme nous l'avons déjà souligné dans le chapitre consacré aux Dragon Balls, ces dernières ont toutes un nom à consonance chinoise et intègrent chacune le nombre d'étoiles qu'elles renferment dans leur dénomination. Ainsi, la Dragon Ball *Sû Shinchû* que Goku a héritée de son grand-père résulte de la lecture japonaise du terme chinois *Sì Xingqiú* qui signifie littéralement « boule à quatre étoiles ». On pourrait d'ailleurs presque

se hasarder à penser que l'idée d'invoquer un être mystique capable d'exaucer n'importe quel souhait provient quelque part aussi du conte *Aladin et la Lampe merveilleuse*, d'origine perse. Car, au-delà des frontières de la Chine, l'œuvre de Toriyama emprunte encore bien d'autres éléments typiquement asiatiques ou orientaux, à l'instar du cadre du Tenkaichi Budokai situé sur l'île Papaye et que l'on croirait implanté au cœur même de Bali. Pas étonnant lorsqu'on sait qu'il fut imaginé suite à un voyage de l'auteur dans l'archipel indonésien.

Des racines japonaises bien enfouies

Ayant probablement dès le départ l'intention de rejeter autant que possible toute influence d'origine typiquement nippone afin de surprendre le public japonais auquel se destinait son manga, Toriyama n'a finalement intégré dans *Dragon Ball* que bien peu d'éléments issus de sa propre culture. Il y a certes quelques exemples caricaturaux de ces héritiers du style de combat japonais, tels le ninja Murasaki ou le « samouraï » Yajirobé, passé maître dans la découpe de queue de Saiyan au katana, mais la fourberie et la lâcheté de ces individus sont à l'opposé même des valeurs induites par le code du *bushidô* (« la voie du guerrier » en japonais). La grande majorité des combattants de *Dragon Ball* verse ainsi plus volontiers dans la seule maîtrise du kung-fu symbolisant la pureté des arts martiaux, même si l'esprit du *bushidô* est à la base de nombreuses disciplines d'arts martiaux japonais telles que l'aïkido ou le karaté.

Loin des combats qui jalonnent le parcours de Son Goku, la naïveté des débuts de la série est propice à l'inclusion de nombreux gags qui, pour certains, trouvent leur source directe dans l'imaginaire nippon. Par exemple, la scène durant laquelle le vieux Kamé Sennin apparaît à l'horizon en lieu et place de la récompense attendue par Bulma et Goku pour avoir sauvé la tortue de mer, renvoie au célèbre conte d'*Urashima Tarô*. Connue de tous les enfants japonais, cette légende raconte comment un pêcheur nommé Urashima Tarô vient en aide à une tortue malmenée par des garnements sans savoir qu'il s'agit en réalité de la fille du roi de l'océan. Afin de le récompenser, la princesse conduit le pêcheur jusqu'au palais sous-marin où il passe trois jours avant de recevoir un mystérieux coffret qu'il a pour consigne

de ne jamais ouvrir. Mais à son retour sur la terre ferme, Urashima Tarô constate que tous ses proches ont disparu, trois cents ans s'étant écoulés depuis son départ sous la surface de l'eau. En désespoir de cause, il ouvre le coffret qui contenait son âge véritable, provoquant du même coup son vieillissement instantané. On comprend alors mieux la réaction de Bulma qui espère ne pas voir revenir la tortue de mer avec une boîte magique pour toute récompense, et cela explique également le fait que Kamé Sennin est censé avoir plus de trois cents ans au début du manga.

Si l'on devait retenir une autre référence marquante à la culture japonaise dans l'œuvre de Toriyama, ce serait probablement le clin d'œil marqué aux *super sentai*, ces séries d'action *live* d'origine nippone qui ont connu leur heure de gloire dans les années quatre-vingt et quatre-vingt-dix avec des licences telles que *Kamen Rider* ou *Ultraman*. En France, le genre s'est popularisé avec la diffusion de *Biomon* et de *Power Rangers*, cette dernière série en constituant une version remaniée à destination du public occidental, tous les acteurs originaux ayant été remplacés par des acteurs américains... Genre à part entière reconnaissable à ses éléments très codifiés, le *sentai* s'inscrit dans le registre plus large du *tokusatsu* qui englobe les séries TV japonaises s'appuyant principalement sur l'utilisation des effets spéciaux. Souvent caractérisés par des équipes de héros costumés, différenciés par des coloris bien distincts et adoptant des poses exagérément ridicules, les *sentai* sont parodiés dans *Dragon Ball* à travers les forces spéciales du commando Ginyu (*Ginyu tokusentai*). En dépit de leur puissance manifeste, ces cinq guignols dont les noms proviennent de produits laitiers sont d'un grotesque à se tordre de rire, multipliant les poses en équipe qui les décrédibilisent alors même qu'ils croient affirmer ainsi leur supériorité. Toriyama se lâche d'ailleurs complètement en poussant les chorégraphies du commando Ginyu au comble du ridicule, ce qui sera d'ailleurs parfaitement bien rendu dans *l'anime*.

L'auteur persiste même dans la dernière ligne droite de la série lorsque Gohan joue les justiciers de foire dans son costume de Great Saiyaman, inconscient du caractère kitsch de la situation et entraînant même la pauvre Videl dans un duo de *super sentai* mémorable pour ceux qui l'ont découvert dans la série animée.

Enfin, toujours dans le registre des *super sentai*, on ne peut manquer d'évoquer la Pilaf Machine, un super mecha qui résulte de l'assemblage des trois engins contrôlés par le gang de Pilaf, en référence directe aux

transformations spectaculaires des robots géants qui concluent généralement les épisodes de ces séries typiquement japonaises.

Les traces de la culture pop occidentale

Ayant grandi dans une société profondément transformée par des années d'occupation américaine, Akira Toriyama s'est abreuvé très tôt de toute cette culture nouvelle qui s'offrait à lui. Que ce soit au travers de la musique, du cinéma ou de la bande dessinée, l'auteur de *Dragon Ball* n'a jamais caché son intérêt pour ces modes de divertissement américains qui l'ont fatalement influencé, sciemment ou inconsciemment.

Si le *Dragon World* est aussi marqué en termes de diversités, c'est donc vraisemblablement parce qu'il résulte de cet imaginaire mêlant à peu près tout ce qui a, à un moment ou un autre, frappé l'esprit de Toriyama dans sa jeunesse. Peuplé de dinosaures, de robots, d'animaux parlants et de monstres en tout genre, son univers abrite aussi des individus issus de cultures diverses rappelant notamment celles de notre Terre, comme les Esquimaux ou les Indiens d'Amérique du Nord. À travers la cruauté des généraux de l'armée du Red Ribbon, l'auteur stigmatise aussi à sa façon les armées nazies dans un arc qui trahit bon nombre d'éléments renvoyant à la Seconde Guerre mondiale. Ses chars et ses véhicules militaires, il les dessine sans peine grâce à sa passion pour le modélisme, prenant un malin plaisir à imaginer les engins les plus fantaisistes en s'éloignant autant que possible de la réalité. Le mélange d'objets issus du passé et de créations hautement futuristes fait toute la singularité de ce monde qui restitue, à l'instar des autres œuvres de Toriyama avant *Dragon Ball*, la vision d'une culture populaire occidentale caricaturée sur l'autel de la comédie.

Ainsi, du mythe du loup-garou, popularisé par le film *The Wolf Man* de 1941, aux adaptations cinématographiques de *King Kong*, la transformation des Saiyans en *oozaru* (singes géants) reflète la volonté de l'auteur de créer la stupéfaction tout en justifiant l'affiliation de ses personnages à un peuple dont il n'avait absolument pas idée au début de son récit. Improvisant au fil des pages, il prend simplement plaisir à déformer à sa sauce des éléments culturels qu'il s'approprie sans aucune difficulté, avec son style bien à lui et son talent d'humoriste-né. Son Goku ayant une queue de singe qui ne lui a guère servi jusque-là, pourquoi ne pas en faire un prétexte à une

transformation monstrueuse les soirs de pleine lune ? Et lorsque vient le moment de lui trouver une origine extraterrestre, le signe distinctif des Saiyans est alors tout trouvé. Au début du manga, Toriyama ose même inverser le mythe du lycanthrope en faisant monter sur le ring du Tenkaichi Budokai un homme-garou, qui n'est autre qu'un loup anthropomorphique revêtant la forme d'un humain les nuits où la lune est pleine. Furieux que Jackie Chun ait fait exploser l'astre lunaire, il ne manquera pas de venir régler ses comptes avec ce vieillard qui a fait de son existence un enfer en le coinçant à jamais dans son apparence de loup.

Déjà, dans ses précédents mangas, Toriyama s'était servi de tout le bagage cinématographique qu'il avait emmagasiné pour donner vie à des protagonistes parodiant tel ou tel personnage de fiction très connu. Avec *Dragon Ball*, il s'évertue à limiter ses sources d'inspiration à des fins purement visuelles, évitant autant que possible de verser dans la caricature ou le déjà-vu. Ainsi, plutôt que d'intégrer à son histoire un monstre dans la veine du huitième passager du film *Alien* de Ridley Scott, il emprunte simplement certains traits caractéristiques de l'apparence physique de la créature pour accentuer l'effroi que génère la simple vision de certains ennemis de son manga. On en trouve en effet des traces perceptibles à travers le design du robot-squelette qui protège le trésor des pirates au début de la série et, bien sûr, dans celui de la troisième forme de Freezer, dont le crâne hypertrophié évoque directement celui des Xénomorphes. De manière un peu moins évidente, la mue qu'abandonne Cell au stade larvaire dans l'arc des cyborgs fait quelque peu penser aux cocons qui abritent les embryons aliens avant que ces derniers n'achèvent leur mutation.

Au sujet de cet arc, justement, on ne peut manquer de noter sur celui-ci une influence très nette du film *Terminator 2* qui venait de sortir en 1991, au moment où l'auteur se consacrait pleinement au développement de sa nouvelle histoire basée sur les voyages dans le temps. Alors que l'intelligence artificielle Skynet envoie dans le passé un cyborg tueur pour éliminer celle qui doit donner naissance à John Connor, le futur chef de la résistance des humains contre les machines, l'auteur de *Dragon Ball* utilise le même procédé pour prévenir les Terriens d'une terrible menace à venir. Tel un John Connor dont il reprend même l'allure générale, Trunks du futur n'a rien à voir avec les précédents héros de Toriyama. Et l'influence du long-métrage transparaît tout aussi manifestement durant cette traque implacable au cours de laquelle Cell est lancé à la poursuite des humains artificiels qu'il doit

absorber par tous les moyens. De la même manière que le T-800 protégera sans relâche le pauvre John Connor poursuivi par le T-1000, les héros de *Dragon Ball* devront pour la première fois défendre des adversaires pris pour cible par un ennemi plus terrible encore. Le changement de ton est nettement perceptible dans cet arc où le lecteur ira jusqu'à tressaillir devant la fragilité du cyborg C-18, qui passe du statut de cyborg tueur insensible à celui de proie redoutant la mort autant que s'il s'agissait d'un être entièrement humain.

Quant au premier *Terminator* de 1984, il avait déjà largement inspiré le design du Sergent Metallic, ce robot de la Muscle Tower qui emprunte jusqu'au faciès et aux lunettes noires d'Arnold Schwarzenegger, l'acteur incarnant le T-800 à l'écran. Preuve que, parfois, Akira Toriyama ne peut guère s'empêcher de pousser jusqu'à l'évidence certaines de ses références les plus audacieuses.

Dans un registre un peu moins flagrant, les fans n'auront pas manqué de relever d'autres clins d'œil à la culture pop américaine, et notamment aux films des studios Disney comme *Cendrillon*, dont Toriyama s'inspire pour baptiser les antagonistes du dernier arc de son manga. La formule magique de la bonne fée *bibbidi-bobbidi-boo* donne ainsi les personnages de Majin Boo et des sorciers Bibidi et Babidi (*bobbidi* se prononçant *babidi* dans la version japonaise). D'une manière générale, tous les adversaires évoqués dans cette partie ont des noms relatifs au monde de la magie, y compris le seigneur des démons Dabra, qui provient d'une autre formule magique bien connue : *abracadabra*.

Plus ouvertement, la fameuse Z Sword, que les Kaioshins eux-mêmes ne sont jamais parvenus à extirper du pic rocheux dans lequel elle est encastrée depuis des millénaires, apparaît comme une transposition directe de l'épée Excalibur. Tel un chevalier issu du mythe arthurien, Son Gohan devient ainsi le nouvel élu détenteur d'un pouvoir mystique. La légende ne dit pas si le roi Arthur avait fini, lui aussi, par casser sa précieuse lame au cours d'un entraînement un peu trop zélé, mais l'idée de munir certains de ses personnages les plus charismatiques d'une épée (comme Trunks, Gohan ou Tapion dans un des films de *DBZ*) a largement prouvé son efficacité.

En définitive, on constate que Toriyama n'abuse jamais inconsidérément de toutes ces références culturelles qui, visiblement, l'assaillent constamment, mais dont il répugne à se servir aussi volontiers qu'il avait pu

le faire à ses débuts dans les pages de *D^r Slump* ou de ses premières histoires courtes, ce qui est tout à son honneur.

Les archétypes des personnages

Dans toute œuvre de fiction, la création des personnages passe par un processus évolutif au cours duquel l'auteur va déterminer les éléments constitutifs de leur caractère. Même s'ils ne sont bien souvent qu'esquissés au début du récit, ces signes distinctifs vont permettre à chacun de ces protagonistes de se forger une identité propre, amenée à se développer au fil de l'intrigue. Dans certains cas, il arrive même que des individus se transforment radicalement sur le plan intérieur, au point de changer de camp et de défendre des valeurs qu'ils combattaient au début de l'histoire.

Bien que la dimension infinie des différentes facettes que peut revêtir la psyché humaine débouche théoriquement sur un nombre de combinaisons illimité en termes de personnalités qu'il est possible d'imaginer, la présence obligatoire de traits de caractère communs entre les personnages de fiction a entraîné une catégorisation de ces personnalités. On parle alors d'archétypes, le concept ayant pour but de regrouper les divers acteurs d'une histoire en des groupes bien distincts permettant de faire ressortir la vision de l'auteur qui est à l'origine de leur création. Car, d'un artiste à un autre, la manière dont est perçu un héros ou un antagoniste peut différer radicalement, et c'est donc par l'analyse des éléments retenus par l'auteur en question que l'on parvient à définir le style de ce dernier.

Initiée par le psychiatre Carl Gustav Jung au début du vingtième siècle, la notion d'archétype a, depuis, fait l'objet de classifications diverses permettant de différencier, par des éléments précis, les caractéristiques propres aux héros, à leurs compagnons, à leurs antagonistes ou aux personnages secondaires dirigés par leur logique ou par leurs émotions. Dans le but de rester fidèles autant que possible à l'esprit de *Dragon Ball*, nous nous éloignerons quelque peu de ces schémas préétablis en prenant quelques libertés destinées à faire ressortir les archétypes retenus par Toriyama dans son œuvre. Nous verrons ainsi comment le *mangaka* idéalise son héros et stigmatise ses opposants, sans jamais oublier de laisser s'exprimer à leur

manière tous ces personnages secondaires atypiques sans lesquels l'atmosphère de *Dragon Ball* n'aurait sans doute jamais pu atteindre un tel degré d'efficacité.

Le profil du héros incompris : innocence et abnégation

On le devine à la lecture de ses premières histoires courtes de jeunesse, Akira Toriyama n'est pas de ceux qui aiment à dépeindre des héros typiquement chevaleresques aux valeurs morales irréprochables. Trop éloignés d'une réalité dans laquelle la nature humaine s'avère souvent plus prompte à répondre à l'appel du vice qu'à faire preuve d'une bonté désintéressée, ces héros-là feraient-ils définitivement partie du passé ? En tout cas, ce que l'auteur de *Dragon Ball* cherche à valoriser à travers un personnage tel que Son Goku, c'est la pureté d'un enfant élevé dans le respect de la nature et la grandeur d'âme dont il fera preuve une fois adulte. Il y a donc véritablement deux Son Goku qui interviennent successivement dans l'histoire de *Dragon Ball*, l'un étant le prolongement logique du premier, la combinaison des deux étant la clef de voûte de toute la série.

Allant de pair avec le désir de l'auteur de proposer un récit à mi-chemin entre le *shônen* d'action et le *gag manga*, la première période de *Dragon Ball* illustre sans équivoque les traits de caractère de Son Goku durant ses années de jeunesse. Insouciant, naïf, spontané et forcément immature, cet enfant de douze ans élevé à l'écart de la civilisation a encore tout à apprendre de la vie. Un point de départ qui est davantage qu'un simple prétexte à la mise en place de situations comiques et décalées, dans le sens où il dénonce surtout les dangers d'une éducation ancrée dans la civilisation moderne. En vivant seul dans la montagne, élevé par un grand-père adoptif qui ne lui a enseigné que le strict minimum sur la nature humaine, Son Goku a aussi échappé à tout ce qui aurait pu influencer son caractère de manière néfaste. La survie selon les lois de la nature lui a appris à ne craindre ni les dangers de son environnement, ni le comportement des animaux sauvages qui n'empiètent sur le territoire des hommes que lorsqu'ils y sont contraints afin de protéger leur progéniture. S'il est évident que sa robustesse et sa force surhumaines lui ont permis de mener jusque-là une existence singulière à laquelle aucun enfant terrien n'aurait pu prétendre, cette vie hors-norme il la doit aussi à son caractère optimiste inébranlable et à sa détermination.

La perte de ses repères lorsqu'il se retrouve pour la première fois face à une jeune fille issue du monde civilisé produira cependant un choc des cultures nécessaire à l'évolution de Son Goku sur le plan personnel. Inconscient de ses origines véritables, il prend les choses comme elles viennent sans se soucier du lendemain dès lors qu'elles lui paraissent justes, acceptant de suivre Bulma non pas pour protéger cette fille, dont il ignore tout, ni même pour chercher les Dragon Balls, mais parce qu'il est séduit par la perspective de voyager dans d'autres endroits du monde pour s'entraîner. À aucun moment, même une fois adulte, il ne songera à réunir les boules étoilées pour lui-même, ses souhaits étant toujours motivés uniquement par la volonté de ressusciter ceux qui ont injustement perdu la vie. Ainsi, bien que le petit Son Goku n'ait jamais été confronté au vice, il sait en reconnaître immédiatement les traces lorsqu'il les a sous les yeux, refusant de céder à Bulma sa boule à quatre étoiles qui constitue le seul souvenir de son grand-père disparu.

Tout au long de ses années de jeunesse, le héros ne s'écartera jamais de cette droiture qu'il porte profondément en lui alors même que sa nature d'enfant saïyan aurait dû en faire un être violent et sanguinaire voué à anéantir la population terrienne. À peine évoqué dans les pages du manga, le choc à la tête qu'il reçut très jeune en tombant d'une falaise est avancé comme seule cause de ce changement brutal de personnalité, provoquant la perte immédiate de ses instincts féroces de Saiyan. Dès lors, il n'est plus qu'insouciance, candeur et spontanéité, compensant ses faiblesses de raisonnement par sa clairvoyance absolue lorsqu'il s'agit de différencier le bien du mal. Ainsi, même si le comportement de Goku désole parfois ses alliés de par sa grande naïveté, aucun de ces derniers n'éprouvera du mépris à son égard, tout juste de l'incompréhension face aux choix hautement déraisonnables que son désir de combattre le poussera parfois à faire.

Car le Son Goku que l'on découvre à l'âge adulte, s'il conserve l'ingénuité du premier, se distingue par une assurance excessive mettant parfois en péril ceux-là mêmes qu'il est censé protéger. Obnubilé par le désir de s'entraîner inlassablement pour dépasser sans cesse ses limites, Goku consterne le lecteur par son désir inaltérable d'affronter des adversaires plus forts que lui. Ainsi, ce n'est pas tant sa grandeur d'âme que son envie de se battre à nouveau qui le pousse à venir en aide à ceux qu'il appelle lui-même ses « meilleurs ennemis », allant jusqu'à régénérer leurs forces alors qu'ils sont à l'agonie. Mais tandis que son entourage lui reproche son incapacité à achever

ses adversaires à des fins purement égoïstes et au mépris de la préservation de la planète, Goku ne regrette en rien ses actes qui témoignent de sa conviction à ne laisser personne le vaincre. À ses yeux, tout l'intérêt de la vie réside uniquement dans la confrontation, dans la découverte de nouvelles techniques et dans la victoire suivant les règles du combat, peu importe si l'affrontement entre dans le cadre d'un simple tournoi ou a pour enjeu la survie de l'humanité tout entière. De la bouche même de ses adversaires, c'est dans sa confiance aveugle en ses capacités que réside sa plus grande faiblesse. Pour autant, Son Goku se refuse à tuer qui que ce soit, allant même jusqu'à faire une prière au bouddha pour s'excuser d'avoir arraché la tête du Sergent Metallic, qu'il croit constitué de chair et de sang.

Même si l'on peut toujours pointer du doigt le fait que Goku n'aura de cesse de développer son corps au détriment de son cerveau, au grand dam de son épouse Chichi qui souhaiterait le voir travailler pour gagner de l'argent, le Terrien d'origine saïyan restera toujours fidèle à lui-même, forçant le respect et l'admiration par son innocence préservée et son abnégation à toute épreuve. Car il est tout de même celui qui refusa la place de Dieu offerte par le Tout-Puissant, de peur de s'ennuyer... Un héros pur, drôle et humble, mais pas irréprochable, comme aime à les dépeindre Maître Toriyama, et qui inspirera bon nombre de futurs grands héros de *shônen* par la suite. Comme si Son Goku incarnait finalement l'idéal de la jeunesse aventureuse, prête à trimer sans relâche pour défendre l'amitié, la justice et la paix, ses héritiers prendront inlassablement modèle sur lui dans les œuvres d'autres *mangakas*. Personnage fédérateur, forçant la sympathie, Goku est celui qui véhicule l'image du héros positif qui bénéficie, souvent sans l'avoir demandé, du soutien indéfectible de compagnons toujours plus nombreux. Dans *One Piece* de Eiichirô Oda, par exemple, si Luffy prend seul le départ de l'aventure pour parachever son rêve de devenir le roi des pirates, il se montre toujours prêt à tendre la main à ceux qui éprouveraient l'envie de le rejoindre, s'entourant rapidement et sans la moindre difficulté d'un équipage dévoué dont les membres sont pleinement conscients d'être libres à tout moment de partir suivre leur propre voie.

Dans le même ordre d'idées, la quasi-totalité des mangas *shônen* rejoindront *Dragon Ball* dans la quête perpétuelle du dépassement de soi à travers les valeurs de l'entraînement, développant ainsi le sous-genre du *nekketsu* (« sang bouillonnant ») qui englobe le concept de parcours initiatique visant à transcender le héros au-delà de ses propres limites. Les

chevaliers de la série *Saint Seiya* de Masami Kurumada en sont d'ailleurs un très bon exemple, même si la grande majorité des mangas anciens et récents incorporent de manière plus ou moins prononcée cette notion fondamentale dans leur développement.

Le profil du rival repentí : de l'adversaire acharné au respect mutuel

D'aucuns reprocheront à l'auteur de *Dragon Ball* sa propension à réutiliser à l'excès le schéma type de la remise en question au point de rendre le revirement de certains personnages par trop prévisibles. Il faut tout de même relativiser cette critique car, bien que Toriyama se soit servi à maintes reprises de la ficelle narrative transformant un ancien ennemi en précieux allié, son talent est tel qu'il est franchement difficile d'anticiper ces revirements lorsqu'on lit le manga pour la première fois. Impossible en effet d'imaginer une seconde que des adversaires dépeints de manière aussi effroyable que peuvent l'être le roi démon Piccolo et le prince des Saiyans Vegeta soient appelés à défendre la même cause que Son Goku. Pour en arriver là, Toriyama a l'avantage d'exceller dans l'art de développer plus que d'autres certains traits de caractère de ses personnages afin de les faire évoluer dans la direction qu'il souhaite leur faire prendre lorsque le moment est venu. Tout se fait bien évidemment de façon très progressive, l'ennemi devant nécessairement essuyer une ou plusieurs défaites avant de pouvoir éprouver une ébauche de sentiment de respect à l'égard de son adversaire.

On note ainsi plusieurs types d'évolution personnelle bien distincts selon la vigueur avec laquelle le mal se manifeste dans le cœur des adversaires de Son Goku. Au début de la série, les enjeux sont encore dérisoires et les opposants du héros ne portent en eux qu'une étincelle de vice qui ne demande qu'à s'éteindre au profit de valeurs plus nobles. À l'innocence de Son Goku, Toriyama oppose ainsi la malice de Krilin qui ne recule devant rien pour s'attirer les faveurs du maître par la ruse et la fourberie. Ainsi, lorsque Kamé Sennin les envoie tous deux retrouver une pierre perdue on ne sait où au beau milieu de la forêt, Krilin a tout de suite l'idée peu glorieuse de rapporter une pierre factice dans l'espoir de faire illusion. Puis, face à l'échec de ce premier plan, le jeune artiste martial s'abaisse même à profiter de la crédulité de Goku

pour lui dérober sa pierre, allant ensuite jusqu'à mettre son rival en danger afin d'arriver le premier auprès du maître.

Jaloux de la supériorité physique de cet autre disciple qu'il n'a pas encore appris à estimer, Krilin est ainsi dépeint au début de la série comme un individu extrêmement antipathique, avant que l'auteur ne remanie complètement son design pour en faire quelqu'un digne de l'amitié du héros. Avec la maturité, Krilin devient alors le plus fidèle ami de Son Goku, celui qui le suit depuis le début dans chacune de ses épreuves et qui s'évertue, en dépit de son statut de simple être humain, à l'épauler jusqu'à la mort s'il le faut. De la lâcheté et de la ruse est ainsi né l'un des protagonistes les plus dignes de respect dans toute l'œuvre de Toriyama. Car, bien qu'il ait eu le privilège de suivre l'entraînement de maîtres d'exception ayant fait de lui l'un des Terriens les plus forts de sa génération, Krilin n'en reste pas moins réaliste et conscient de ses propres limites face à des adversaires qui lui paraissent de plus en plus hors de sa portée. Malgré tout, sa fidélité extrême à Son Goku et à sa famille force l'admiration, Krilin n'hésitant pas à risquer régulièrement sa vie dans des combats qui le dépassent mais auxquels il tient à participer même si sa modeste contribution doit entraîner sa mort. De ce point de vue, l'évolution du personnage de Krilin reste parmi les plus marquantes dans le sens où elle traduit parfaitement le gain de maturité de celui qui laissera progressivement de côté ses intérêts personnels au profit d'une cause commune autrement plus noble. Et même lorsqu'il fondera lui-même sa propre famille, après avoir été touché par la fragilité de la femme cyborg C-18 dont il fut le seul à percevoir les traces profondes d'humanité, Krilin restera toujours prêt à risquer sa vie aux côtés de ses précieux amis.

Sans doute parce que les débuts du récit se destinent à un jeune lectorat, l'auteur répugne à matérialiser la méchanceté proprement dite, n'opposant à son héros enjoué que des adversaires qui se sont écartés du droit chemin par la force des choses et bien malgré eux. Voilà pourquoi le bandit du désert Yamcha ne constitue à aucun moment une réelle menace pour Son Goku, rejoignant rapidement le rang des braves dans la limite de ses capacités. On s'aperçoit d'ailleurs que, plutôt que de faire de Yamcha un poseur susceptible de faire de l'ombre au héros, l'auteur ne lui accorde qu'un rôle de second couteau contre lequel le sort semble s'acharner et que le lecteur prend plaisir à voir régulièrement tourné en ridicule. Viscéralement paniqué à chaque fois qu'il se trouve en présence d'une femme, le bandit apprend aux côtés de

Bulma à surmonter sa timidité excessive au point de devenir un véritable coureur de jupons, ce qui causera d'ailleurs sa séparation avec la jeune fille.

Doté d'un talent manifeste pour le combat, Yamcha est un combattant fougueux et instinctif qui aurait pu s'imposer au tout premier plan du récit si Toriyama n'avait pas choisi de le laisser en retrait, probablement en raison de sa trop grande conformité avec les héros traditionnels des mangas *shônen*. Systématiquement éliminé en quart de finale lors des premières éditions du Tenkaichi Budokai, d'abord face à Jackie Chun, puis contre Ten Shin Han et le mystérieux Shen, Yamcha est un combattant maudit qui fait pourtant tout son possible pour se maintenir à un niveau respectable. Souvent écarté de la course d'entrée de jeu, notamment durant l'arc présentant l'arrivée des Saiyans, lorsqu'il perd prématurément la vie face à un Saibaiman dont il ignorait la capacité d'autodestruction, puis durant l'arc des cyborgs devant la puissance de C-20, Yamcha s'efface de plus en plus de l'histoire pour ne jouer finalement qu'un rôle de simple figurant. En ce sens, Yamcha symbolise parfaitement cette catégorie de protagonistes qui ont rapidement perdu de leur superbe au fil du développement de l'intrigue parce qu'ils ne correspondaient plus aux profils dont l'auteur avait besoin pour orienter son récit de la manière dont il le souhaitait.

Bien qu'on puisse établir de nombreuses comparaisons entre Yamcha et Ten Shin Han, le traitement de ce dernier se révèle pourtant d'une tout autre nature, le disciple de Tsuru Sennin ne devant son attitude inqualifiable qu'à l'enseignement d'un maître aveuglé par la haine et la rivalité. Car c'est bel et bien cet endoctrinement qui conduit Ten Shin Han, durant le vingt-deuxième Tenkaichi Budokai, à faire souffrir gratuitement Yamcha en lui brisant violemment la jambe alors que ce dernier gît déjà inconscient sur la surface de combat. Ten Shin Han apparaît alors comme un adversaire cruel dépourvu de toute compassion, profitant de sa maîtrise du Taiyoken (technique du soleil) pour éblouir Jackie Chun au tour suivant afin de le frapper en traître d'un puissant coup de genou derrière la nuque.

Ébranlé par les paroles du vieil homme qui croit en sa rédemption, Ten Shin Han ne conservera toutefois ce rôle d'adversaire insensible que jusqu'à la fin du tournoi, son ouverture d'esprit lui permettant alors de réaliser l'infamie de Tsuru Sennin et de se remettre lui-même en question. Le voir ainsi renier jusqu'à son ancien maître pour rallier le camp des justes permet au personnage de se racheter une conduite aux yeux de ses adversaires, tout

en gagnant la sympathie du public qui se voit obligé de lui accorder une seconde chance. Hélas, à l'instar de Yamcha, on a le sentiment que Toriyama n'avait qu'une vision à court terme de ce qu'il souhaitait faire de ce personnage, le rôle joué par Ten Shin Han devenant de plus en plus fantomatique au fil des pages.

Jusque-là, on peut considérer que le revirement brutal des anciens adversaires de Son Goku reste du domaine du crédible, mais qu'en est-il alors pour ceux qui, comme Piccolo ou Vegeta, ne peuvent décemment pas choisir délibérément de changer de camp ? Pour bien comprendre la problématique, il faut se replacer dans le contexte de la fin de l'arc du roi démon Piccolo, alors que les agissements innommables du monstre ont causé la mort de nombreux innocents et fait basculer d'un coup la tonalité du manga dans une gravité sans précédent. Non, le roi démon ne peut pas être rallié à la cause de nos héros, même avec quelqu'un comme Akira Toriyama aux commandes de la série ! En revanche, il est possible, à travers sa progéniture, de donner à Piccolo une seconde chance, et c'est ce vers quoi s'oriente justement l'auteur à travers l'œuf que le roi démon laisse derrière lui lorsqu'il est vaincu par Son Goku. Représentant en quelque sorte la réincarnation du roi démon, Piccolo Jr. n'en est pas la copie conforme, car bien qu'il soit motivé par la haine et la soif de vengeance, il a en lui une part de dignité qui l'oblige à mettre de côté ses objectifs personnels lorsque d'autres priorités entrent en jeu. Il prend donc sur lui en s'alliant avec les Terriens malgré tout le dégoût que cela lui inspire afin de repousser les Saiyans qui risquent de compromettre ses projets, n'hésitant pas une seconde à causer des dommages collatéraux pour parvenir à ses fins.

Même alors, le basculement du personnage dans le camp des justes paraît difficilement acceptable, du moins jusqu'à ce que l'auteur ne prenne le risque de lui confier le sort du fils du héros, que l'on s'attend à ne plus jamais revoir. C'est là que s'opère la métamorphose intérieure de Piccolo, qui prend conscience de la stérilité de son désir de revanche sur Son Goku alors qu'il se sait dépassé, transformant sa haine en détermination farouche à faire de son nouveau disciple, Gohan, un successeur digne de lui. Pourtant, jusqu'au bout, la fierté immodérée de Piccolo l'empêchera de reconnaître qu'il a définitivement abandonné ses plans de conquête du monde pour défendre la Terre aux côtés de ses adversaires de jadis. Quant à Vegeta, qui apparaît tout de même comme le personnage le plus insensible auquel nos héros ont été

confrontés jusque-là, allant jusqu'à atomiser son propre coéquipier qui a eu l'audace de se montrer faible, c'est un travail de longue haleine qui a permis à Toriyama d'en faire un allié digne de ce nom sans sacrifier pour autant sa nature première. Caractérisé par la volonté de n'être jamais vaincu, le prince des Saiyans est un être imbu de fierté qui ne juge les autres que par leur force brute, tuant par plaisir tous ceux qui se mettent en travers de son chemin et répugnant à battre en retraite ou à se faire aider par qui que ce soit. Que Vegeta soit appelé à se battre aux côtés de celui qui, à ses yeux, lui a volé le statut de Super Saiyan, réservé à l'élite de son peuple, paraît donc totalement invraisemblable. Pour tout dire, cela n'arrivera jamais véritablement, le personnage affichant toujours un acharnement insatiable à défier son rival, quand bien même cela le contraindrait à agir dans le même sens que lui. Vegeta ne cache d'ailleurs pas son mépris pour cet individu qu'il juge indigne de sa race et que son intelligence manifeste l'incite à sous-estimer, refusant d'admettre jusqu'au bout la supériorité de celui qui a pourtant toujours un cran d'avance sur lui. Lors de l'arc de Majin Boo, il va même jusqu'à vendre son âme au sorcier Babidi pour se débarrasser de ses faiblesses.

Finalement, comment un personnage affichant une cruauté aussi malsaine et prenant plaisir à torturer même les plus vulnérables de ses ennemis peut-il décemment prétendre à la rédemption ? L'une des réponses à cette question réside véritablement dans l'influence qu'aura sa future épouse Bulma sur le caractère de Vegeta, une ellipse temporelle nous empêchant hélas d'y voir plus clair sur ce sujet au travers du manga. Lorsque Trunks arrive du futur pour annoncer la venue des cyborgs, révélant accessoirement qu'il est le fils de Vegeta et de Bulma, que rien ne semblait lier jusque-là, nul ne peut alors avoir anticipé un tel coup de génie de la part de Toriyama, qui trouve là le meilleur moyen d'offrir au Saiyan une chance unique de redorer son blason. Car, en acceptant cette possibilité, le lecteur admet qu'il y a en Vegeta quelque chose qui mérite d'être sauvé, quand bien même le personnage conservera jusqu'au bout son mépris du genre humain et son envie d'en découdre avec quiconque oserait prétendre être plus fort que lui. Nul doute que Vegeta a de toute façon atteint la rédemption lorsqu'il se révèle faire partie des individus ressuscités par Polunga, preuve qu'il n'est alors plus considéré comme foncièrement mauvais.

Parmi tous les personnages de la série, Vegeta est donc incontestablement

celui qui évolue de la manière la plus significative sur le plan personnel, les épisodes de *Dragon Ball Super* allant même jusqu'à mettre à l'épreuve sa fierté lorsqu'il s'agit de défendre ceux qui lui sont chers et auxquels il ne parvient toujours pas à témoigner son affection. Avec le recul, on comprend par ailleurs que c'est au contact de Son Goku que des êtres initialement cruels, comme Piccolo et Vegeta, ont pu changer à ce point, l'influence des Terriens ayant manifestement des vertus positives insoupçonnées. Pour autant, il y a aussi dans *Dragon Ball* des êtres foncièrement mauvais qui ne pourront jamais prétendre à la rédemption, piétinant jusqu'à la main tendue de Goku qui, lui, considère que chaque individu mérite une chance d'être pardonné, indépendamment des méfaits qu'il a pu accomplir par le passé.

On constate en tout cas que la présence de rivaux charismatiques susceptibles de rejoindre le camp du héros dans les mangas *shônen* constitue finalement l'un des principaux gages de leur efficacité. Un passage obligé qui pousse le lecteur à s'interroger dans un premier temps sur le bien-fondé des ambitions de ces rivaux, puis sur l'éventualité d'une alliance à plus ou moins long terme avec le héros. Si presque tous les représentants du genre possèdent ainsi un ou plusieurs exemples de cet archétype de l'adversaire classieux qui finit par changer de camp, le cas de Hyunkel dans *Dragon Quest : La Quête de Dai* (de Riku Sanjô et Kôji Inada) se montre réellement évocateur. En effet, à l'inverse d'un Seto Kaiba dans *Yu-Gi-Oh !* (de Kazuki Takahashi) ou d'un Sanosuke Sagara dans *Kenshin le vagabond* (de Nobuhiro Watsuki), le revirement de ce guerrier profondément imprégné par le mal constitue un rebondissement franchement inattendu car minutieusement préparé par les auteurs. Sa transformation relève ainsi davantage de celle de Vegeta que de Yamcha, tant la détermination de Hyunkel représente, à un moment donné de l'histoire, un obstacle terrible pour le camp des héros.

Le profil du méchant irrécupérable : assurance déguisée ou cruauté affirmée

Motivés par des ambitions foncièrement égoïstes ou guidés uniquement par la haine et la volonté de tout détruire, la grande majorité des antagonistes imaginés par Toriyama n'affiche un caractère pernicieux que pour faire ressortir d'autant mieux les valeurs morales des différents héros de la série.

Ce qu'il est intéressant de relever à travers l'évolution de ces individus irrécupérables au sein du manga, c'est la manière dont leur nature profonde va être amenée à changer considérablement à mesure que la tonalité se fera plus dramatique. On assiste en effet à un déclin significatif des grands guignols décérébrés (Pilaf, le ninja Murasaki, les généraux du Red Ribon) au profit de monstres viscéralement cruels, capables d'éradiquer des planètes entières d'un seul claquement de doigts. Là où Goku enfant était amené à ridiculiser des méchants trop sûrs d'eux qui n'hésitaient pas à abuser de sa crédulité pour tenter de remporter la victoire par trahison, Goku adulte ne peut plus compter sur les coups de pouce de l'auteur pour échapper à des adversaires qui sont désormais en mesure de le tuer. Ainsi, plus on avance vers la période Z de *Dragon Ball*, moins on trouve d'ennemis dont il est facile de se moquer. Et même lorsque cela semble être le cas (le commando Ginyu, Majin Boo), ces adversaires font preuve d'une telle cruauté que l'on ne se hasarde alors même plus à sourire.

Sur l'ensemble de la première partie de la série, Tao Pai Pai est probablement l'ennemi qui amène le plus de tension dans l'histoire parce qu'il est le premier à mettre Goku en échec et à démontrer qu'il n'éprouve aucune hésitation à assassiner autrui. Car il faut bien garder à l'esprit que lorsque Tao Pai Pai touche mortellement le père du petit Indien Upa en le transperçant de sa propre lance, la violence est encore totalement absente de *Dragon Ball*, ou alors camouflée en gags grotesques dépourvus de tout réalisme. Ainsi, la vision de cet homme victime d'un acte de barbarie exécuté de sang-froid fait brutalement basculer le récit dans une tonalité beaucoup plus grave, le lecteur ayant alors toutes les raisons de croire que la mort de Bola est définitive.

Par la suite, Toriyama accentuera de plus en plus la férocité sans limite de ces antagonistes qui s'illustreront par des barbaries sans nom, à l'image de Freezer qui restera, pour bien des fans, le méchant le plus marquant de la série. Car on trouve dans ce personnage tout ce qui suggère l'effroi et la défiance : une apparence évolutive repoussante, une voix suraiguë sarcastique à vous glacer le sang et une attitude innommable justifiée par de sombres projets de conquête galactique. Lorsqu'on assiste en plus à l'élimination méthodique par Freezer de tous ceux qui représentent une menace pour lui, on tient là le parfait tableau de l'ennemi numéro un de la série.

Ayant déjà asservi plusieurs dizaines de planètes au moment de son arrivée

sur Namek, Freezer est le pire fléau que l'univers ait connu, le Kaio du nord conjurant même Goku de ne surtout pas se frotter à lui. Ennemi sadique par excellence, Freezer est un mégalomane à l'ego surdimensionné qui se complaît dans la vision de terreur qu'il inspire à ses victimes et qui ne conçoit pas qu'un grain de sable puisse mettre en péril ses plans de conquête savamment orchestrés. N'ayant d'estime et de compassion pour quiconque, il ne songera pas une seconde à ressusciter son père le Roi Cold lorsque ses soldats le ramèneront lui-même à la vie dans le film *Dragon Ball Z : La Résurrection de 'F'*. Hautain en toutes circonstances, Freezer ne perd réellement son sang-froid que lorsque sa suprématie est remise en cause par un adversaire de son niveau, la panique le poussant alors à recourir à des pièges sournois, abusant par exemple de la pitié de Goku pour le frapper dans le dos alors qu'il ne parvient pas à digérer sa défaite. Le voir débarquer sur Terre au début de l'arc des cyborgs, alors que tout le monde le croyait mort, constitue donc forcément pour les Terriens une vision d'horreur qui fait tressaillir jusqu'au prince des Saiyans lui-même. Son seul point faible réside dans sa crainte absolue de voir la légende relative à l'existence d'un Super Saiyan se concrétiser.

Le cas de Cell diffère sensiblement de celui de Freezer dans la mesure où, dès lors que cet être artificiel accède à la forme parfaite qu'il convoite depuis le début, on a le sentiment qu'il n'a plus véritablement d'objectif personnel à atteindre. Le fait d'organiser le Cell Game dans le cadre d'un tournoi aux règles bien établies, en laissant même à ses adversaires le temps de se préparer, trahit presque une forme de *fair-play* chez ce monstre qui tient à se battre dans les règles de l'art. On est certes toujours en présence d'un antagoniste implacable ayant à son actif des milliers de morts, mais l'aura de terreur qu'il dégage n'a pas le même impact que celle d'un être aussi inflexible que Freezer.

L'aspect le plus dérangeant du personnage réside malgré tout dans sa capacité à absorber l'énergie des individus, mais aussi à copier les talents de ses adversaires. Voir Cell lancer un Kamé Hamé Ha ou un Taiyoken ne peut que surprendre ses adversaires, qui ne sont pas tous avertis du fait que la créature a été conçue à partir des gènes des meilleurs combattants. Calculateur et arrogant, Cell inquiète autant par sa force que par son intelligence, dès lors que l'on comprend qu'il a été capable de subtiliser la machine à voyager dans le temps de Trunks pour remonter le cours de celui-ci. Lui permettre de survivre à sa propre autodestruction en réapparaissant sur

Terre comme si de rien n'était paraît cependant un peu exagéré de la part de Toriyama, qui justifie maladroitement ce retournement de situation en prétendant que le noyau du monstre n'aurait pas été détruit durant l'explosion.

Si la plupart des antagonistes majeurs que l'on trouve dans la deuxième partie du manga sont caractérisés par un ego surdimensionné, à la mesure de leur puissance, il en est pourtant d'autres que l'on aurait presque tendance à sous-estimer tant ils sont desservis par une apparence foncièrement grotesque. Lorsque le sorcier Babidi et son serviteur Dabra s'apprêtent à faire renaître Majin Boo, on ne s'attend clairement pas à ce que le djinn revête une forme aussi ridicule, digne d'un ballon de baudruche costumé pour le carnaval. Mais en tant qu'ultime adversaire présenté dans les pages du manga, cet ennemi est évidemment loin d'être un simple clown, même si son extrême susceptibilité et son appétit insatiable le poussent à changer la plupart des individus qu'il croise en sucreries qu'il dévore immédiatement.

En traitant avec ce monstre relativement faible d'esprit, les héros donnent finalement l'impression de traiter avec un enfant qui joue avec le feu et avec lequel ils doivent faire preuve d'innombrables précautions pour ne pas vexer celui qui semble en mesure de les éliminer tous. Il s'agit là d'un cas de figure complètement inédit dans la série qui justifie l'intervention aussi involontaire qu'inattendue de Mister Satan, dont les talents de négociateur pacifique seront en grande partie responsables de la sauvegarde de la Terre.

Doté lui aussi de stades de développement multiples, Majin Boo se différencie des autres méchants de la série par le fait que chacune de ses transformations correspond à autant d'entités bien distinctes, plus ou moins démoniaques. Qui plus est, la cruauté n'est pas l'aspect le plus dérangeant de son caractère, sa simplicité d'esprit n'ayant d'égale que sa vivacité à déchaîner sa colère à la moindre contrariété, quand il ne donne pas simplement l'impression d'échapper à toute logique de comportement. Une particularité qui rend le développement de l'intrigue de l'arc de Majin Boo beaucoup moins prévisible que le reste de la série, d'autant qu'on ne sait jamais réellement quelles sont les véritables limites de ses pouvoirs.

Inutile de préciser que si nul récit de manga *shônen* ne saurait s'exprimer sans l'ombre omniprésente de puissants antagonistes menaçant de troubler la paix, la manière dont Toriyama est parvenu à approfondir l'image de ces

archétypes ancestraux a manifestement influencé bon nombre de *mangakas* par la suite. Ainsi, Masashi Kishimoto, l'auteur de *Naruto*, a clairement souligné son envie d'imposer dans son manga le même style d'adversaires glaçants que Freezer via le personnage d'Orochimaru, atteignant d'ailleurs son objectif avec un réel brio. Dans un style assez comparable, Nobuhiro Watsuki a aussi fortement marqué les esprits des lecteurs de *Kenshin le vagabond* au travers du tragique personnage de Makoto Shishio, dont le corps entièrement bandé témoigne d'une soif malade de se venger de ceux qui ont tenté de le brûler vif.

Le profil de la femme forte : de l'hystérie au pragmatisme

Difficile de trouver, dans l'œuvre de Toriyama, des traces de la présence de demoiselles fragiles au cœur pur et innocent, du genre de celles que l'on croise par dizaines dans les *shôjo* (mangas à destination des adolescentes). Car, de la même façon que l'auteur ne s'intéresse qu'aux héros imparfaits présentant un maximum de relief, ce sont des filles à très fort caractère qu'il se plaît à dépeindre dans ses récits. Voilà pourquoi presque tous les personnages féminins de *Dragon Ball* sont à prendre avec des pincettes, et ce n'est pas plus mal quand on sait à quel genre de vieux bonhommes pervers elles ont parfois affaire.

Les trois protagonistes qui nous semblent le mieux illustrer ce propos sont Bulma, Chichi et Lunch, car ce sont véritablement celles qui donnent le ton sur cette question-là. Et même si l'on pourrait y ajouter C-18 et Videl, le trio présenté ici devrait suffire à caractériser assez clairement la manière dont la femme est traitée dans le manga.

Instigatrice de toute l'histoire de la série, Bulma est cette adolescente capricieuse qui croise la route de Son Goku au début du récit et l'entraîne dans sa quête des sept Dragon Balls. Illustrant parfaitement la fille de caractère, dans tous ses travers égoïstes, manipulateurs et prétentieux, Bulma n'est certes pas une mauvaise personne, mais elle n'hésite pas pour autant à abuser de la naïveté de l'enfant pour servir ses objectifs personnels. Si le garçon ne veut pas lui céder sa boule à quatre étoiles, qu'importe, il pourra toujours l'accompagner en tant que garde du corps !

Bien que Bulma soit un véritable génie de la science, comme l'atteste le

Dragon Radar qu'elle a elle-même créé, elle n'en est pas moins sujette à des préoccupations d'une grande futilité, craquant pour le moindre garçon de son âge un tant soit peu mignon, y compris s'il est dans le camp adverse. Fille de deux originaux à la tête de la plus grande entreprise du pays et réputés pour recueillir tous les animaux et dinosaures abandonnés des environs, Bulma n'en est pas moins une demoiselle très pragmatique qui n'hésite pas à user de ses charmes pour obtenir ce qu'elle désire. Prenant un malin plaisir à retourner certaines de ses stratégies à son désavantage, l'auteur lui réservera un nombre incalculable de scènes cocasses avec le vieux pervers de Kamé House qu'elle n'aura aucun scrupule à remettre à sa place à grand renfort de claques si besoin. C'est d'ailleurs une Bulma prompte à l'hystérie que l'on découvre dès le début du manga, révoltée de n'être entourée que d'individus détestables et obsédés. Autant dire qu'entre ses sautes d'humeur manifestes et ses regards malicieux, provocateurs voire concupiscent, Bulma est sans doute le personnage le plus expressif de toute la série.

Avec le temps, l'orgueilleuse jeune fille, persuadée de ne pas pouvoir monter sur le nuage magique à cause de sa trop grande beauté, deviendra une femme plus sage envisageant les choses avec le regard pragmatique d'une Terrienne qui sait sa planète menacée. Elle s'avouera par exemple révoltée de voir que ses amis préfèrent mettre en péril la Terre en attendant l'arrivée des cyborgs pour les combattre plutôt que de neutraliser directement le scientifique qui est sur le point de les créer. Comme tous les membres de sa famille, le nom de Bulma est à rattacher au champ lexical des sous-vêtements (Bulma vient du mot anglais *bloomers* qui désigne les culottes bouffantes ainsi que les minishorts de gym utilisés par les écolières au Japon), et c'est pour elle un sujet sensible qu'il vaut mieux ne pas aborder.

Dans un style bien différent, Lunch est une forte tête qui possède l'étonnante particularité de changer de personnalité à chaque fois qu'elle éternue. La couleur de ses cheveux permet à ses interlocuteurs de savoir s'ils sont en présence de la Lunch pleine de douceur, prête à accéder à la moindre de leurs requêtes, ou de la Lunch hystérique et violente qui se plaît à arroser tout le monde avec sa mitrailleuse. C'est d'ailleurs un atout sur lequel la fine équipe n'hésitera pas à s'appuyer pour se frayer un passage au premier rang à chaque édition du Tenkaichi Budokai.

Intervenant surtout au début du manga pour ponctuer le récit de gags essentiellement basés sur l'ambivalence de son caractère, Lunch n'en est pas

moins appréciée de ses compagnons qui ont à peu près tous une prédilection pour les filles qui s'affirment. Impossible d'oublier cette scène mémorable où, afin de presser le Tout-Puissant de sauter dans le trou creusé par le Kikoho de Ten Shin Han pour survivre à l'attaque ultime de Piccolo, Lunch lance à l'honorable Namek : « J'en ai rien à foutre de savoir si t'es un dieu ou quoi, rentre là-dedans et que ça saute ! »

Quant au personnage de Chichi, il caricature à l'excès l'archétype de l'épouse intraitable qui mène tout le monde à la baguette, obnubilée par le paraître et les valeurs basement matérialistes. Sans doute parce qu'elle est d'origine paysanne, la fille de Gyumao nourrit un complexe évident envers le reste de la société, et pas question pour elle de se retrouver en position de faiblesse vis-à-vis de sa meilleure amie Bulma, dont la famille possède la plus grosse fortune du pays ! Chichi met donc tout en œuvre pour que son mari se trouve une bonne situation et lui fasse honneur, n'acceptant de voir que les travers de celui qui est pourtant le sauveur du monde. Ce qu'elle retient, c'est que Goku est incapable de passer un simple entretien d'embauche pour gagner de l'argent et subvenir aux besoins de sa famille, furieuse qu'il n'ait pas le sens des réalités alors que c'est elle qui est désespérément aveugle aux dangers que court la planète. Ainsi dira-t-elle avec aplomb à Yajirobé : « l'avenir de mon fils est plus important que celui de la Terre ! »

Quant à sa relation avec son époux, elle est évidemment très singulière, Goku semblant totalement hermétique aux sentiments amoureux. On a réellement l'impression qu'il a épousé Chichi pour lui faire plaisir, ou plutôt pour ne pas la mettre en colère, toute marque d'affection entre les deux personnages étant inexistante dans le manga. Rien ne semble pouvoir écarter le héros de sa passion immodérée pour le combat, l'amour et l'amitié étant à ses yeux deux choses qu'il convient de protéger mais qu'il a bien du mal à différencier.

Dans sa jeunesse, Chichi savait déjà exactement ce qu'elle voulait, convaincue que le jeune garçon qui avait eu l'audace de la toucher maladroitement ne pouvait que devenir son futur mari. Mais lorsqu'elle fit promettre à Goku de revenir la prendre plus tard pour épouse, le gamin accepta sans en saisir les conséquences, croyant qu'il y avait juste une récompense à la clef. Leurs caractères sont en réalité l'exact opposé l'un de l'autre. Tandis que Goku a oublié jusqu'à l'existence de cette petite fille qu'il

a bien du mal à reconnaître une fois adulte, Chichi est bel et bien là pour lui rafraîchir la mémoire et l'épouser sur-le-champ avec l'intention de fonder une famille dans la foulée.

La différence de point de vue est d'autant plus astucieuse de la part de l'auteur qu'elle oblige le lecteur à se demander comment un couple aussi dépareillé va pouvoir vivre en harmonie, ou du moins trouver une entente cordiale. Éternel gamin insouciant, le héros a cela de particulier qu'il prend tout à la légère, même ce mariage dont il ne voit finalement que les bons côtés. Certes, Chichi n'est pas une femme facile à vivre tous les jours, mais on voit mal comment Goku aurait pu apporter seul à ses enfants le semblant d'éducation nécessaire pour leur permettre de s'insérer dans la société, chose qu'il n'a jamais réussi à faire lui-même. Ainsi, tandis que Goku enseigne à Gohan l'art du combat, Chichi invective constamment ce mauvais père qui empêche son fils de s'instruire et ne pense qu'à faire de lui un voyou. Et même lorsqu'il fait route vers la planète Namek, le petit Son Gohan a pour consigne de potasser sans relâche en vue de devenir un homme de science.

L'autorité de Chichi est à ce point redoutée que nombreux seront les alliés de Goku à considérer cette femme comme plus terrible encore que leurs pires ennemis réunis ! Respect tout de même à cette Terrienne dont l'assurance fut telle que son bras ne trembla point au moment d'infliger une claque monumentale à Boo, qu'elle croyait responsable de la mort de son fils, quelques secondes avant que le monstre ne la change en œuf et ne l'écrase...

Là encore, on assiste à une évolution significative du traitement accordé aux femmes dans les mangas *shônen* au fil du temps, l'influence de *Dragon Ball* ayant indéniablement conduit la plupart des jeunes auteurs à ne plus craindre de mettre en avant les facettes les moins reluisantes de la personnalité de leurs héroïnes. Dotées à la fois de talents combattifs dignes de respect et d'un caractère bien trempé, les filles les plus mémorables du manga *Naruto* sont incontestablement celles qui savent remettre leurs interlocuteurs à leur place en haussant le ton ou en s'imposant par la force, à l'instar de Sakura ou de Tsunade. D'autres penseront aussi, à juste titre, à Winry Rockbell, l'amie d'enfance des héros de *Fulimetal Alchemist* (de Hiromu Arakawa), qui sait très bien faire comprendre qu'elle n'aime pas qu'on abîme son matériel, ou encore à Kaori Makimura (Laura) qui n'hésite pas à calmer les ardeurs de Ryô Saeba (Nicky Larson) à coups de marteau dans *City Hunter* de Tsukasa Hôjô. En plus de constituer un ressort comique efficace,

le fait d'inclure des personnages féminins respectés, voire craints, de leurs homologues masculins renvoie également une image plus moderne de la femme au travers des mangas destinés à un lectorat masculin.

Le profil du vieux maître libidineux : sagesse ou sénilité ?

Occupant une place de choix au sein de l'histoire de *Dragon Ball*, le profil du vieux maître à tendance gâteuse est une façon pour l'auteur de tourner en dérision ceux qui sont justement censés introduire la sagesse et la maturité au sein du récit. Ainsi, là où la plupart des *mangakas* se bornent généralement à mettre l'emphasis sur le respect que sont en devoir de témoigner d'insignifiants disciples en présence de grands maîtres aussi âgés qu'expérimentés, Toriyama décide qu'il arrive un moment où même les sages ont besoin de se lâcher. Qu'il s'agisse de Kamé Sennin, qui fut tout de même longtemps vénéré en tant que dieu des arts martiaux sous le nom de Muten Roshi, ou des autres vieux maîtres évoqués dans le manga, tous semblent avoir fortement décliné au fil du temps, au point de troquer leurs nobles valeurs morales contre des divertissements dérisoires voire honteux. L'auteur voudrait-il nous faire comprendre par là que même l'être le plus respectable de l'univers renferme en lui des travers peu reluisants ?

Quoi qu'il en soit, Toriyama n'y va pas par quatre chemins pour, à travers ses personnages féminins, jeter l'opprobre sur ces vieillards séniles et obsédés qui ne se montrent pas franchement à la hauteur de leur réputation. Leur présence au sein du manga ne semble que devoir justifier le déferlement de gags bon enfant tournant autour de leur obsession malade pour les petites culottes et autres attributs féminins dont ils semblent définitivement privés du fait de leur âge et de leur isolement. Ainsi, l'incorrigible pervers de Kamé House ne fonctionne qu'au chantage et n'accepte de rendre service qu'en échange de demoiselles pulpeuses dignes de ce nom, tandis que le doyen des Kaioshins ne cache pas son intérêt pour les magazines cochons. Par l'intermédiaire de Bulma, de Lunch et de toute la gent féminine qui intervient dans *Dragon Ball*, Toriyama trouve ainsi régulièrement matière à mettre à l'épreuve la contenance de Kamé Sennin et consorts, le vieil ermite passant ses journées à fantasmer devant les émissions d'aérobic en admirant les jambes des animatrices.

Un portrait bien peu reluisant de ceux qui sont censés apporter une réponse

salutaire aux situations les plus désespérées, même s'il leur arrive parfois de démontrer que leur réputation n'est pas totalement fortuite. Certes, son corps a désormais du mal à suivre, mais Kamé Sennin a toujours de bons restes en matière de combat. Capable de développer sa musculature à un niveau susceptible de faire pâlir les culturistes les mieux entraînés, le vieil homme n'a pas perdu la main non plus lorsqu'il s'agit de faire parler le Kamé Hamé Ha, technique qu'il a lui-même mise au point après de très longues années d'entraînement. De manière analogue, l'ancêtre des dieux ne ment pas non plus sur ses capacités réelles, prouvant finalement qu'il possède bel et bien les dons exceptionnels qu'il prétend détenir.

En vérité, l'histoire de *Dragon Ball* serait tragiquement sinistre sans la contribution irremplaçable de ces ermites mult centenaires qui ne souhaitent finalement que profiter au maximum du temps qu'il leur reste à vivre. Pas étonnant, donc, de trouver des traces régulières de tels archétypes dans les œuvres d'autres *mangakas*, anciens ou récents. Ainsi, bien qu'il relève davantage de la comédie romantique que du *shônen*, le manga *Ranma 1/2* de Rumiko Takahashi met en scène l'incorrigible Happôsai (Maître Ernestin dans la V.F. de *l'anime*) qui collectionne les sous-vêtements féminins subtilisés au prix de nombreux exploits. Dans les pages de *Dragon Quest : La Quête de Dai*, c'est par l'intermédiaire du Maître Matorif que cet archétype est représenté, le vieux magicien irascible étant littéralement obsédé par les jeunes demoiselles et leur lingerie.

Le profil de la nouvelle génération : entre admiration et regard critique

S'étalant sur plusieurs générations successives, l'histoire de *Dragon Ball* met en scène, au fil de son développement, les enfants des héros qui ont rythmé le début de la série, appelés à devenir à leur tour de futurs parents. Bien qu'il puisse constituer là un très bon exemple de protagoniste intergénérationnel, nous conserverons Gohan pour une analyse ultérieure dans le cadre de la notion de transmission, et prendrons donc le cas de Trunks afin d'illustrer cette partie. Car, à travers le personnage de Trunks venu du futur, l'auteur parvient de manière extrêmement pertinente à nous donner une idée du regard critique que les fils de nos héros portent sur leurs géniteurs,

souvent à raison.

Alors que, dans le cas d'une chronologie dite normale, un enfant ne commence à porter un jugement réellement objectif sur les adultes qu'à partir de l'adolescence, le fait que Trunks vienne directement du futur lui permet d'évaluer froidement ce père qu'il n'a jamais connu. N'ayant d'ailleurs pas connaissance du passif de celui qui fut tout de même l'un des Saiyans les plus cruels de sa génération, Trunks est frappé par l'orgueil démesuré de Vegeta qu'il explique par sa nature de guerrier d'exception.

Pourtant, le jeune homme n'en est pas moins choqué par l'attitude insensible de son père qui, à plusieurs reprises, rechigne à venir en aide aux propres membres de sa famille pour lesquels il répugne d'ailleurs à témoigner la moindre affection. C'est le cas notamment lorsque Vegeta ne bouge pas le petit doigt pour protéger Bulma et son bébé alors que leur vaisseau est pris pour cible par le cyborg C-20. Plus déstabilisant encore pour ce fils aux valeurs héroïques, le refus de son père de neutraliser C-17 et C-18 dans le laboratoire du D^r Gero avant leur mise en route, pour la seule et unique raison qu'il souhaite se mesurer à eux, met Trunks hors de lui. Pourtant, même s'il a des paroles très dures envers ce père qu'il considère comme profondément mauvais et doté d'un tempérament détestable, Trunks du futur avoue tout de même qu'il ne peut pas risquer de le laisser partir seul et mourir encore une fois.

Face à Cell, le garçon ira jusqu'à masquer son véritable potentiel pour ne pas vexer son père qui l'a entraîné et qui ne supporterait pas de savoir que son fils a pu dépasser le mur devant lequel lui-même s'est retrouvé bloqué. Voilà pourquoi Trunks se sent obligé d'attendre le moment où Vegeta se retrouve inconscient pour déployer toute sa puissance, sans commettre l'affront de lui venir en aide.

À travers ces deux personnages, l'auteur démontre à quel point deux êtres liés par le sang peuvent présenter des caractères radicalement distincts, sans pour autant que cela ne compromette le respect mutuel qu'ils ont l'un pour l'autre. Là où Trunks aura tendance à profiter du moindre instant de faiblesse de l'ennemi pour le neutraliser par tous les moyens parce qu'il pense avant tout à l'avenir de la Terre, Vegeta ne peut accepter un tel comportement qui va à l'encontre des principes mêmes de la fierté des Saiyans. Qui a tort, qui a raison ? Ce qui compte, finalement, c'est que toutes les façons d'être soient représentées dans le récit, constituant autant de points d'ancrage différents auxquels le lecteur peut se rattacher.

Cet archétype de la génération qui porte un regard critique sur ses prédécesseurs se retrouve généralement dans les *shônen* sous la forme de jeunes gens ayant hérité des prédispositions de leurs parents sans forcément en être fiers. Selon qu'ils ont été abandonnés par leur père ou qu'ils refusent d'admettre leur disparition, ces héros auront une vision plus ou moins faussée de leur géniteur, désirant soit s'affranchir de leur lignée, soit suivre les traces de ces ancêtres qu'ils admirent. On pensera notamment à Gon, l'enfant sauvage de *Hunter x Hunter* (de Yoshihiro Togashi) qui rêve d'emprunter le même chemin que son père dans l'espoir de le retrouver un jour, ou à l'inverse à Boruto, le fils de Naruto dans le film éponyme de 2015, qui se reconnaît davantage en Sasuke qu'en son propre père accaparé par ses nouvelles responsabilités. Dans *Death Note* également (de Tsugumi Ohba et Takeshi Obata), le passage de relais entre L et Near reflète bien la résolution de ce dernier de se montrer digne de son rôle de successeur en allant au bout des audacieuses déductions avancées par L.

Le profil de l'acolyte de la dernière chance en qui personne ne croit

Nombreux sont les lecteurs de *Dragon Ball* à s'être offusqués en constatant le mérite disproportionné accordé par l'auteur à l'un de ses personnages secondaires les plus insignifiants : Mister Satan. Considéré, à tort, comme le sauveur de la Terre, l'usurpateur aura même le privilège de voir baptiser une ville en son nom. Jusqu'au bout de la série, la population ignorera en effet que le plus grand champion du monde des arts martiaux, parvenu à s'attirer tous les lauriers de la gloire au détriment même des héros, n'est pas celui qui les a réellement débarrassés de Cell et de Majin Boo. Opportuniste autant qu'idiot, Mister Satan n'en constitue pas moins un outsider attendrissant auquel le lecteur apprendra à s'attacher après l'avoir longuement méprisé.

De manière analogue, Krilin et les autres alliés de Son Goku n'ont au départ que bien peu d'estime pour cet imposteur prétentieux qu'ils hésitent presque à abandonner à son sort face au démon le plus redoutable de l'univers. Tout cela rappelle assez bien le personnage de Gollum dans *Le Seigneur des anneaux* de Tolkien, auquel on ne laisse la vie sauve que parce qu'il pourrait bien avoir un rôle à jouer dans l'histoire... La suite, on la

connaît : en dépit de ses défauts peu reluisants, Mister Satan se révèle être un individu sensible et diplomate qui va réussir ce que personne n'aurait jamais tenté : amadouer Boo au point de s'en faire un précieux ami. L'improbable duo constituera même l'un des atouts majeurs du dernier arc du manga, à l'origine de situations burlesques contrastant efficacement avec la tension générale du reste de l'histoire.

Présent depuis le Cell Game, où il ose carrément se moquer de ce monstre qu'il croit tétanisé par sa propre prestance, le personnage de Mister Satan devient dès cet instant un élément comique majeur parce que ses paroles chargées d'assurance sont en décalage total avec la réalité des faits. Et tout comme les héros de *Dragon Ball*, le lecteur a franchement pitié de cet imbécile qui se ridiculise à chaque fois qu'il veut se mettre en valeur, qualifiant les pouvoirs de ses adversaires surhumains de vulgaires trucages. Modèle de mauvaise foi absolue, le champion du monde trouve d'ailleurs toujours une bonne raison de justifier ses dérapages, ou pire encore, de les faire passer pour de simples mises en scène destinées à ne pas vexer ses opposants.

Finalement, la seule personne qui ne cautionne pas vraiment le marché conclu entre Mister Satan et les véritables sauveurs de la Terre afin de préserver leur anonymat n'est autre que sa propre fille Videl, trop honteuse de l'opportunisme dont fait preuve ce père indigne qu'elle a depuis longtemps dépassé en matière de combat.

Si Mister Satan est l'archétype même du gentil bouffon appelé à jouer un rôle dépassant de loin ses capacités, le personnage de Yajirobé n'en est finalement pas si éloigné. Présenté au début de l'histoire comme étant un épéiste assez redoutable en dépit de son apparence grossière, Yajirobé se révèle pourtant n'être que lâcheté et pleurerie. Ne se sentant nullement concerné par ces batailles dont il connaît pourtant les enjeux, le samouraï poltron évite soigneusement de prendre part aux combats, se contentant presque toujours d'apporter un stock de senzus (haricots magiques) en vue de soigner les futurs blessés, sans doute pour se donner bonne conscience. On se souvient par exemple de cette scène où, après avoir menacé Bulma de jeter son même par la fenêtre de l'hélicoptère si elle s'approchait davantage de la zone de combat, il finit par céder en comprenant que le père du bébé n'est autre que Vegeta.

C'est donc par leur caractère totalement imprévisible que les rares

interventions de Yajirobé parviennent à causer la stupeur autant que l'admiration chez le lecteur. Car le plus lâche de tous les combattants réalise tout de même un sacré exploit en jaillissant de nulle part pour trancher en deux la queue de singe de Vegeta, alors transformé en *oozaru* (singe géant), et qu'importe s'il se fait ensuite tout petit, prétendant qu'il n'a rien à voir avec ce qui vient de se passer. L'instant d'après, c'est par une nouvelle attaque en traître que Yajirobé lacère le dos du Saiyan qui ne détecte même pas la présence de ce Terrien qu'il juge, à tort, totalement insignifiant.

Sauveurs inattendus toujours prêts à s'approprier la médaille du mérite, les pleutres qui défendent une cause juste ont donc eux aussi leur place dans l'œuvre de Toriyama. Car, plus que nul autre *mangaka*, l'auteur aime surprendre en modelant son récit de manière à ménager quelques instants de gloire mémorables à ceux qui semblent pourtant le moins les mériter. Avec ces personnages-là, Toriyama sait qu'il peut aller très loin dans la caricature pour faire réagir ses lecteurs, qui ne manqueront pas de s'offusquer tout en prenant plaisir à ce qu'ils voient.

Par extension, on peut par exemple rapprocher le personnage de Sakuragi Hanamichi dans *Slam Dunk* (de Takehiko Inoue) de cette catégorie, dans le sens où l'on ne s'attend pas forcément, au début de la série, à voir ce loser professionnel sauver son équipe dans un match décisif vers la fin du manga. Preuve que même les individus au profil de comiques idiots ont parfois leur carte à jouer dans les mangas *shônen*, et pas des moindres puisque Sakuragi s'impose même comme le personnage central de la série, réalisant des progrès fulgurants en seulement quelques mois.

Le profil de la mascotte kawaii : fendre la carapace du lecteur

Bien que l'on ne recherche pas ici l'exhaustivité, il serait dommage d'oublier d'évoquer aussi ces quelques protagonistes créés manifestement à la seule attention du lecteur. Nous parlons bien évidemment de ces créatures qui, humaines ou non, entrent dans le registre des mascottes *kawaii* (« mignon » en japonais) dont les passionnés de mangas raffolent en général. Imaginés par Toriyama pour fendre la carapace de ses lecteurs entre deux affrontements bien virils, ces personnages irrésistibles ne font bizarrement

pas craquer les héros de la série qui interagissent avec eux sans broncher. Leur présence se justifie donc uniquement à travers le regard du lecteur qui, lui, aura bien du mal à leur résister.

Dans la première partie de la série, ce sont surtout la détermination du petit Indien Upa, résolu à devenir aussi fort que celui qui a vengé son père, les transformations fantaisistes du chat polymorphe Puerh, éternel compagnon de Yamcha, et les acrobaties provocatrices du sage de la tour Karin aux allures de gros matou blanc qui font craquer le lecteur, avant que d'autres ne viennent prendre le relais. Ainsi, le petit Chaozu aux pouvoirs extrasensoriels dérisoires se place systématiquement en innocente victime et son sacrifice récurrent n'en est que plus difficile à accepter, le lecteur espérant le voir ressusciter au plus vite. Tout aussi vulnérable, le jeune Namek Dendé a beau devenir le Dieu de la Terre à la place du Tout-Puissant, il n'en reste pas moins cet être inoffensif que l'on a vu malmené par Vegeta parce qu'il répugnait à venir en aide aux personnes mal intentionnées. Quant au minuscule chaton noir qui semble scotché sur l'épaule du père de Bulma, ses yeux écarquillés donnent l'impression étrange de nous regarder nous, au-delà du quatrième mur.

Le fait est que tous ces protagonistes de second plan contribuent, chacun à leur manière, à apporter de la douceur à un monde qui, sans eux, aurait bien du mal à ne pas sombrer dans la brutalité. Bien sûr, la notion de mascotte ne date pas de *Dragon Ball*, mais il faut bien admettre que Toriyama a réussi à faire évoluer le rôle de ces protagonistes secondaires en les dotant de pouvoirs bien réels qui contrastent admirablement avec leur apparente fragilité. Ainsi, dans *One Piece*, le personnage de Chopper a beau être l'une des créatures les plus adorables de toute l'histoire du manga *shônen*, il n'en reste pas moins capable de déployer une puissance impressionnante moyennant diverses transformations qui rappellent assez les capacités polymorphes des mascottes chères à Toriyama. Dans *Bleach* également, le manga de Tite Kubo, le rôle de Kon n'est pas à sous-estimer puisque cette âme artificielle aux airs de gentille peluche vivante est une aide précieuse dans la lutte des Shinigamis face aux Hollows.

L'idée de transmission dans Dragon Ball

À travers sa dimension multigénérationnelle, la série *Dragon Ball* a progressivement mis au tout premier plan des thématiques absentes des débuts du manga. Durant la jeunesse de Goku, l'auteur en est encore à suivre le canevas classique du parcours initiatique dont l'objet est de faire mûrir le personnage central à chacune des épreuves dont il sort victorieux. Jusqu'à l'arrivée de Raditz et des derniers Saiyans sur Terre, on ne saura d'ailleurs rien des origines de Goku que l'on imagine simplement orphelin. Mais avec la mise en lumière de la provenance extraterrestre du héros, sa généalogie commence à se faire jour. Ainsi, l'évocation très brève de l'identité de son père, Bardack, dans le chapitre 307 du manga lorsque Freezer se souvient de ce Saiyan qui s'était battu jusqu'à la mort pour défendre sa planète (sujet largement développé dans le *TV Special* consacré à Bardack), permet de mettre un visage sur celui qui donnera le jour à la fois à Raditz et à Kakarotto (Son Goku).

Mais Toriyama n'a guère l'intention de ressasser le passé de son héros et préfère davantage mettre en avant sa généalogie à travers sa descendance. Voilà pourquoi, de sa première apparition à l'âge de quatre ans jusqu'à la naissance de sa propre fille Pan, l'histoire de la vie de Son Gohan, le premier enfant de Goku, illustre parfaitement l'idée de transmission père-fils qui constituera, à partir de la période Z, l'une des thématiques les plus fondamentales de *Dragon Ball*. On en trouve par ailleurs d'autres traces très intéressantes à travers l'idée du passage de relais entre l'ancienne et la nouvelle génération, ou encore dans le fait de percevoir l'entraînement comme un refus de perdre contre soi-même. Autant de sujets intimement liés que nous allons aborder ici en essayant de comprendre pourquoi l'auteur n'est pas parvenu à atteindre avec Son Gohan l'objectif initial qu'il s'était fixé, à savoir faire de lui le nouveau héros de *Dragon Ball* à la place de son père Son Goku, lui réservant en définitive un traitement bien différent de celui des autres protagonistes de la série.

S'entraîner pour ne pas perdre contre soi-même

Ce n'est pas parce qu'elle a émergé tardivement dans l'œuvre de Toriyama que l'idée de transmission du savoir se révèle totalement absente des débuts du récit. Plus exactement, de par ses origines saiyans, Son Goku hérite de manière innée du potentiel inhérent aux êtres de sa race. Expliquant la facilité

avec laquelle le héros est parvenu à se débarrasser de tous ses adversaires durant ses jeunes années, cette force latente qui est en lui s'exprime ensuite avec davantage de sens dès lors que Son Goku apprend l'importance de cultiver son corps et son art du combat. Et si l'envie de se surpasser constamment pour dépasser ses propres limites est ancrée en Goku de manière si forte que rien ne semble à ses yeux plus important que le fait de s'entraîner, c'est aussi une façon pour le personnage de refuser d'admettre l'éventualité qu'il puisse être vaincu un jour par plus fort que lui. Un état d'esprit caractéristique du genre *shônen* qui rejoint tout à fait la logique des jeux vidéo de type RPG (*Role Playing Game* ou jeu de rôle) dans lesquels l'évolution des membres de l'équipe passe nécessairement par du *level up* intensif (montée de niveau). Concrètement, cette notion de *level up* se traduit par le fait qu'un individu ne peut voir son potentiel s'amplifier qu'en enchaînant le plus de combats possible, ce qui se répercute directement sur une augmentation de ses statistiques de jeu (force, endurance, intelligence, etc.).

Dans *Dragon Ball*, Son Goku et ses compagnons n'ont guère le choix : ils doivent poursuivre sans relâche leur entraînement s'ils ne veulent pas être dépassés un jour par un ennemi plus fort qu'eux ou par un rival surmotivé. Ainsi, Vegeta n'aura de cesse de travailler d'arrache-pied pour tenter d'égaler celui dont il se refuse à admettre la supériorité, s'entraînant davantage encore que Goku lui-même pour être sûr de ne pas laisser un fossé se creuser entre leurs deux niveaux de puissance. Dans *Dragon Ball Super*, on constate même que le prince des Saiyans va jusqu'à s'entraîner toute la nuit pendant le sommeil de Goku pour se maintenir à son niveau, ce qui est tout à son honneur. Quant au héros, il profite du moindre temps mort dans le déroulement de l'histoire pour supplier son nouveau mentor, Whis, de lui prodiguer des leçons, chaque minute supplémentaire passée à s'entraîner étant susceptible de faire la différence.

Comme il l'explique dès le départ à ses lecteurs par le biais du personnage de Kamé Sennin, Toriyama conçoit la valeur de l'entraînement et du dépassement de soi comme une épreuve contre soi-même. En participant au vingt-et-unième Tenkaichi Budokai sous l'apparence de Jackie Chun, le vieux maître tient à s'assurer que ses disciples ne remporteront pas la victoire et conserveront jusqu'au bout leur humilité en réalisant que l'on trouve toujours plus fort que soi. La participation au tournoi et le fait de remporter le titre ne sont clairement pas le but à atteindre, car ils passent après la prise de

conscience que les arts martiaux ne doivent pas servir à l'emporter sur autrui, mais à ne pas perdre contre soi-même. En cela réside toute la philosophie de Kamé Sennin, qui n'a visiblement pas tout oublié de la sagesse transmise par ses maîtres Karin et Mutaito. À son tour, Goku apprendra à tirer les leçons des enseignements prodigués par ceux qui l'ont entraîné pour atteindre une forme d'autonomie proche de l'éveil, ce que traduit parfaitement le symbole qu'il choisit d'arborer sur son *dôgi* (tenue d'entraînement). Premier caractère constituant son nom, le *go* de Goku (qui signifie « illumination ») concentre en effet tout le savoir réuni de Kamé Sennin, de Kaio et du Tout-Puissant, pour désigner un disciple qui a depuis longtemps dépassé ses maîtres mais qui n'en reste pas moins conscient du chemin qu'il lui reste encore à parcourir.

Au-delà de la transmission du savoir et des techniques de combat léguées par des mentors reconnus, le manga accorde également une part importante à l'entraînement personnel. Ce n'est pas parce qu'un élève est livré à lui-même qu'il ne doit pas continuer à parfaire sa science du combat, et c'est ce que tendent à démontrer les nombreuses scènes d'entraînements personnels intensifs décrites tout au long du manga. Reflet de la motivation inébranlable de ceux qui ne se relâchent jamais, ces exercices sont de véritables défis qu'il s'agit de relever pour ne pas rester à la traîne. Bien entendu, les capacités hors-norme des personnages donnent lieu à des entraînements à dimension surréaliste qui se déroulent dans des conditions dangereuses pour des organismes faits de chair et de sang. Les environnements à gravité accrue sont notamment le lieu privilégié des Saiyans, qui n'hésitent pas à pousser le multiplicateur de gravité au-delà du raisonnable pour décupler plus vite leurs facultés de mouvement.

La transmission du savoir et les échanges père-fils

Dans la salle de l'Esprit et du Temps, accessible depuis le palais du Tout-Puissant et située dans une dimension parallèle, les héros découvrent un lieu insoupçonné dans lequel une année entière correspond à une seule journée passée dans le monde terrestre. Comportant quatre fois moins d'oxygène que sur la Terre, cet étrange endroit, entièrement immaculé, s'étend à perte de vue et subit des variations de température allant de 50 °C en journée à moins 40 °C la nuit. Formidable moyen de progression accéléré, cet espace privilégié

est adopté immédiatement par l'équipe, qui trouve là un environnement à la mesure de sa motivation. C'est d'ailleurs dans ce contexte-là que se déroulera l'essentiel de la transmission du savoir père-fils, les représentants de la nouvelle génération se retrouvant « coincés » pendant plusieurs mois avec leurs géniteurs comme seuls interlocuteurs. Si, dans le cas de Gohan, le séjour se révèle d'autant plus profitable que Goku se montre capable d'établir un bon compromis entre l'entraînement intensif et la nécessaire récupération, la situation sera nettement moins plaisante pour Trunks du futur, qui devra apprendre à s'accoutumer au caractère distant et implacable de Vegeta. Dans la salle de l'Esprit et du Temps, la transmission père-fils s'effectue donc autant pendant les échanges purement physiques qu'à travers l'obligation de coexister, et on peut regretter que l'auteur ne nous ait pas livré davantage de détails sur le déroulement de ces entraînements si particuliers.

C'est également grâce à l'environnement privilégié de la salle de l'Esprit et du Temps que les futurs adeptes de la fusion vont apprendre à maîtriser en un temps record cette technique par la danse des Metamor, d'abord sous les directives de Goku puis sous la houlette de Piccolo, qui mettra un point d'honneur à ce que ses jeunes élèves en retiennent toutes les subtilités. De par sa nature interdimensionnelle, la salle de l'Esprit et du Temps sera même choisie comme théâtre de l'affrontement décisif entre Majin Boo et Gotenks, le plan des Terriens étant de condamner la seule porte de sortie dans le cas où les choses tourneraient mal. Mais la trop grande assurance de Gotenks poussera Piccolo à y enfermer tout le monde avant que Boo ne trouve un moyen de s'en échapper. Ce passage illustrant l'apprentissage de la fusion par la nouvelle génération n'en reste pas moins important dans le cadre de la transmission du savoir au sein de la série, Goku ayant rapporté de la planète Yardrat cette technique bien étrange aux pouvoirs quasi illimités.

D'une manière similaire, le rôle de Gohan en tant que mentor de son amie Videl et de son jeune frère Goten, tous deux désireux d'apprendre la technique du Buku Jutsu (lévitation) pour voler librement dans les airs, constitue une autre illustration à retenir sur le même thème.

Quant à l'affrontement opposant Vegeta au Saiyan de l'univers numéro six dans *l'anime Dragon Ball Super*, il reflète chez le héros orgueilleux une volonté de transmettre à ce guerrier qui lui ressemble tant les valeurs qu'un prince des Saiyans est en droit d'exiger de la part des représentants de son peuple. Ce sont ainsi la fierté et l'abnégation qui vont permettre à son adversaire d'atteindre le statut de Super Saiyan dont il ignorait jusqu'à

l'existence.

En définitive, l'attitude des personnages faisant office de mentors dans *Dragon Ball* démontre que le savoir est une chose qu'il ne convient pas de garder pour soi, mais de transmettre aux autres afin d'assurer sa pérennité, même s'il oblige bien souvent les maîtres à voir leurs propres disciples les dépasser.

L'échec à faire de Gohan le nouveau héros de Dragon Ball

La thématique de ce chapitre nous amène enfin à la douloureuse question du traitement du personnage de Son Gohan dans l'œuvre de Toriyama. Pourquoi un tel qualificatif ? Tout simplement parce que le devenir de ce personnage majeur dans l'univers de *Dragon Ball* ne correspond pas forcément à celui auquel l'auteur le prédestinait à l'origine, ni à ce qu'en attendait une grande majorité de ses lecteurs. Si l'on se replace dans le contexte de publication du manga, on se souvient que l'auteur avait, à plusieurs reprises, affiché son intention nette de mettre un terme au récit. Mais avant cela, il avait surtout dans l'idée d'amener un nouveau souffle à l'histoire en incitant Goku à passer le relais à son fils, pensant sans doute qu'il devenait difficile à son jeune public de s'identifier à un héros désormais adulte. Ainsi, dès l'affrontement contre Cell, Goku entraîne Gohan avec l'intention manifeste de le rendre suffisamment fort pour vaincre seul son terrible ennemi. À l'issue du combat, c'est bien l'union des forces du fils et de son père (depuis l'au-delà) qui débouche sur l'anéantissement de Cell, mais Son Goku étant mort, il apparaît clairement que Gohan devra désormais se débrouiller seul et que c'est sur lui que l'histoire se focalisera désormais.

Toriyama a donc fait son choix, mais les lecteurs l'accepteront-ils ? Afin de bien comprendre leur réaction, il faut d'abord rappeler de quelle manière le passé de Gohan a été présenté avant cet instant. Jusqu'à l'âge de quatre ans, le fils de Goku n'a jamais été initié à l'enseignement des arts martiaux car sa mère y avait mis son veto. À vrai dire, tout au long de son existence, le potentiel de Gohan sera bridé par Chichi, qui répugne à voir son fils se battre et souhaite faire de lui un homme de science. Pourtant, à quatre ans, alors qu'il n'est encore qu'un bébé pleurnicheur impliqué malgré lui dans le conflit opposant les Terriens aux Saiyans, Gohan révèle un potentiel latent hors du commun qui s'exprime par une attaque fulgurante à l'encontre de Raditz qui

était sur le point d'achever Son Goku. Suite au sacrifice de son père, le petit Gohan tombe alors entre les mains de Piccolo, qui se charge de l'entraîner impitoyablement pendant une année, en vue de le rendre capable de les débarrasser des deux autres Saiyans qui font route vers la Terre. Aussi douloureuse soit-elle, cette expérience transformera littéralement Gohan, lui apportant toute l'autonomie et la confiance qui lui manquaient jusque-là pour en faire un enfant capable de survivre seul, sans le soutien constant de ses parents. Outre son attachement nouveau et inattendu pour Piccolo, Gohan semble à ce moment-là marcher fièrement dans le sillage doré censé conduire à son adoubement en tant que futur successeur du héros.

Pourtant, l'auteur fait alors le choix étonnant d'accentuer plusieurs traits de caractère du personnage qui vont s'avérer incompatibles avec la notion d'héroïsme que l'on attend de la part d'un héros de *shônen* manga. Toujours aussi prompt à paniquer lorsque les choses tournent mal, le garçon confirme qu'il est tout le contraire de son père, ne se battant que lorsqu'il y est réellement contraint et uniquement si les vies de ses amis sont en jeu. Ainsi, face à Nappa, Gohan apparaît tellement terrifié qu'il ruine toute la stratégie de Piccolo qui désavoue alors immédiatement ce disciple indigne dont il ne supporte pas la couardise. Le Namek se retrouve même obligé de se sacrifier pour contrer une attaque mortelle dirigée sur cet enfant auquel il s'est malgré tout attaché. La vue de son mentor agonisant donne finalement à Gohan un sursaut de courage, suivi de près par un autre élan de bravoure du garçon qui renonce à fuir pour tenter d'épauler son père, mais ce sont à peu près les seuls instants de gloire de Gohan durant toute cette période sur Namek. Difficile alors pour les lecteurs de s'identifier à ce personnage qui n'arrive pas à la cheville de l'énergique Son Goku à travers lequel ils s'étaient pris de passion pour *Dragon Ball*.

Malgré tout, Toriyama persévère dans son idée première, profitant de l'arc des cyborgs pour transformer une nouvelle fois Son Gohan lors d'un entraînement éprouvant en compagnie de son père dans la salle de l'Esprit et du Temps. À travers les paroles de Goku, l'objectif de l'auteur est bel et bien de passer le flambeau à celui qui est appelé à dépasser le héros des débuts de la série. Ce dernier se place donc clairement en simple formateur, résolu à laisser à son fils l'occasion de s'illustrer au combat après lui avoir transmis toutes ses connaissances. Un état d'esprit qui explique la décision radicale de Goku d'abandonner la lutte contre Cell au beau milieu de la bataille pour s'en remettre uniquement à cet adolescent en qui il est bien le seul à avoir foi.

Certes, Gohan s'en sort plutôt admirablement bien face au monstre, prouvant qu'il n'est plus un enfant apeuré mais un combattant consciencieux capable d'aller au bout de ses forces pour se montrer digne de la confiance que son père a placée en lui. Et même sur le plan physique, Toriyama s'arrange pour lui attribuer un design beaucoup plus mature qui souligne sa détermination nouvelle. Mais cela ne suffit pas à faire accepter aux fans de *Dragon Ball* l'abandon de Goku au profit de ce fils qui n'a pas encore réussi à prouver qu'il était digne de remplacer son père aux yeux du public.

Tout se joue finalement durant l'arc suivant, lorsque l'histoire se recentre clairement sur le personnage de Son Gohan, appelé à s'imposer comme nouveau héros principal du récit après la décision de son père de séjourner quelque temps dans l'au-delà. La page de titre du chapitre 421 l'annonce même très clairement : « *Dragon Ball* va continuer encore un peu ! Et comme Goku est mort, c'est son fils, le studieux Son Gohan, qui reprend le rôle du héros ! » Et dans le but d'insuffler un peu de légèreté à l'arc de Majin Boo, l'auteur n'hésite pas non plus à prendre ses lecteurs au dépourvu en narrant les péripéties ô combien passionnantes de ce nouveau Gohan, partagé entre ses études à l'université et son activité de justicier masqué...

Le résultat est sans appel : une grande partie des fans rejette en bloc cette nouvelle tonalité qui ne correspond pas à la vision qu'ils ont de *Dragon Ball* et Toriyama est obligé de revenir à des thématiques plus épiques pour ne pas voir son public bouder son histoire. Plus question donc de se reposer sur l'alter ego du Great Saiyaman, dont le côté moralisateur d'agent de police improvisé et les poses grotesques ne font que ternir l'image de Gohan, que personne ne prend déjà plus au sérieux.

Mais le mal est fait, et même Vegeta affiche sans réserve son écœurement devant celui qui a délibérément gâché son potentiel en délaissant son entraînement au profit de ses études. Certes, Gohan n'a jamais caché son désintérêt pour le combat ni son envie de devenir un grand scientifique, mais le fait de savoir qu'il est désormais plus faible que lorsqu'il avait vaincu Cell ne va pas vraiment de pair avec l'idée de faire de lui le nouveau héros de la série. C'est en tout cas le point de vue d'une majeure partie du public, désireuse de voir en Gohan un véritable héritier saïyan usant de son potentiel hors-norme pour repousser toujours plus loin ses limites et non un étudiant quelconque laissant moisir ses capacités innées pour devenir un homme de science. À vrai dire, c'est précisément sur ce point-là que la rupture s'opère entre la vision de Toriyama et celle de ses fans, qui ne comprennent pas ce

choix de carrière peu compatible avec un monde régulièrement menacé d'éradication. Ce qui se dessine en réalité, c'est que l'auteur semble manifester de plus en plus clairement l'envie de permettre à Gohan de s'émanciper de son destin de sauveur de l'humanité en réalisant son rêve de vivre l'existence qu'il a réellement choisie.

Mais avant de concrétiser pleinement cette vision, Toriyama va tout de même tenter un dernier coup de poker en envoyant Gohan dans le royaume des Kaioshins extraire la fameuse Z Sword, s'imprégnant alors du mythe d'Excalibur pour auréoler le jeune homme de pouvoirs arthuriens dignes des dieux. À l'issue de son entretien avec le doyen des Kaioshins, Gohan est réellement censé représenter le seul et unique héros de la série encore en mesure de terrasser Majin Boo. Pourtant, une fois encore, le déroulement des événements prend tout le monde de court. Investi de ses nouveaux pouvoirs, Gohan doit logiquement s'imposer sans difficulté face à cet adversaire qui ne fait désormais plus le poids contre lui. Mais au lieu d'en finir rapidement, il ne parvient pas à empêcher Boo d'assimiler Gotenks et Piccolo, commettant même la maladresse absolue de rater la précieuse Potala que lui lance Goku dans l'espoir de fusionner avec lui. Perdant alors de précieuses secondes à la chercher, il se fait assimiler à son tour par le monstre sans pouvoir la mettre à son oreille et laisse finalement un sentiment d'échec qui lui collera à la peau jusqu'au renouveau de la licence, bien des années plus tard.

Lorsque la franchise renaît enfin de ses cendres à travers les nouveaux longs-métrages et *l'anime Dragon Ball Super*, on sent bien que l'auteur a définitivement écarté l'idée de faire de Gohan le successeur de Goku pour lui réserver un tout autre rôle. Désormais marié et père de famille, le jeune homme est en train de réaliser son rêve de toujours en se consacrant sans réserve à ceux qu'il aime et à sa carrière de scientifique. À travers lui, Toriyama souhaite très probablement dépeindre un idéal auquel tous les personnages de son histoire devraient aspirer s'ils n'étaient pas, pour la grande majorité d'entre eux, motivés par des objectifs profondément égoïstes de pur dépassement de soi. Bien conscient d'opter là pour un choix diamétralement opposé à ce que la plupart des fans de *Dragon Ball* espéraient, l'auteur semble en quelque sorte vouloir faire passer un message en rétorquant à ceux qui ne jurent que par les combats que le vrai bonheur réside justement dans la simplicité d'une vie normale, loin des rivalités puériles et des affrontements sanglants.

Ainsi, la manière dont est présenté Gohan à partir du deuxième arc de la nouvelle série animée, qui revisite la trame du scénario du film *La Résurrection de 'F'*, peut donner lieu à plusieurs interprétations selon le point de vue que l'on adopte. Si l'on se range du côté des puristes qui espéraient jusqu'au bout un retour de Gohan au tout premier plan des conflits, on peut comprendre que le traitement qui lui est accordé ici traduise quasiment la ruine de ce guerrier d'exception qui refuse d'exploiter son potentiel combatif. Car, à ce stade de l'histoire, alors qu'il ambitionne toujours de devenir un éminent scientifique, Gohan a tellement négligé l'entraînement qu'il n'est pas certain de savoir encore se transformer en Super Saiyan. C'est donc en lunettes et vêtu d'un jogging vert ultra-kitsch qu'il fait son entrée en scène sur le champ de bataille, avouant à sa grande honte qu'il n'est pas parvenu à mettre la main sur son ancienne tenue d'entraînement. Inspirant presque de la pitié à ses anciens compagnons d'armes, Gohan ne résiste même pas aux plus faibles attaques de Freezer, obligeant Piccolo à nous rejouer la scène du sacrifice navrant envers celui dont on se demande vraiment s'il mérite tant d'honneurs. Conspué par son adversaire (Ginyu infiltré dans le corps de Tagoma) qui le juge pitoyable, Gohan tente désespérément de libérer sa force de Super Saiyan pour permettre à son père de détecter son *ki* et ainsi de se téléporter jusqu'à eux, donnant alors l'impression de se briser littéralement en allant au bout de ses limites. Une image terrible qui restera gravée dans les esprits comme un aveu d'impuissance pour celui que les fans se refusent toujours à voir comme un simple Terrien voulant vivre une existence normale, loin des combats. Gohan devient alors la cible des réseaux sociaux qui voient en cet instant tragique la preuve de la déchéance du personnage, d'autant que la suite de la série ne lui confère guère plus d'éclat. Car si l'impuissance manifeste de Gohan le pousse à supplier Piccolo de reprendre l'entraînement à ses côtés pour être en mesure de protéger lui-même sa famille, c'est pour mieux décevoir quelques épisodes plus tard. Ainsi, durant le troisième arc de *Dragon Ball Super*, alors qu'il n'est pas vraiment pressenti pour faire partie de l'équipe de l'univers numéro sept, Gohan semble presque avoir enfin changé, s'entraînant avec Piccolo et acceptant même de se battre à nouveau pour défendre les couleurs de son univers. Mais lorsqu'il apprend la date fixée pour le tournoi, il préfère déclinier la proposition pour assister à une conférence prévue de longue date.

C'est finalement durant l'arc de Trunks du futur, dans la série *Dragon Ball Super*, que Toriyama décide de mettre les points sur les « i » en explicitant un

peu plus clairement la figure qu'incarne réellement le personnage de Son Gohan au sein du récit. Il faut déjà garder à l'esprit que, dans la chronologie durant laquelle les cyborgs ont dévasté la Terre et décimé sa population, Gohan s'était chargé d'entraîner Trunks dans l'espoir qu'il soit capable de survivre lorsque lui-même serait vaincu. Le Trunks du futur qui apparaît dans cet arc de *Dragon Ball Super* a donc en mémoire le souvenir impérissable de ce mentor courageux qui représente justement pour les fans la vision idéale de ce que le personnage de Gohan aurait pu devenir une fois adulte s'il avait choisi la voie du combat. Autant dire que, lorsque Trunks découvre ce qu'est devenu celui qu'il admirait tant, sa surprise peut presque s'apparenter à une désillusion tant le Gohan du passé se révèle différent de celui qui lui avait appris à se battre dans son propre futur. Pour autant, Toriyama insuffle surtout dans le regard de Trunks de l'admiration envers celui qui est parvenu à réaliser son rêve en dépit de toute probabilité, ce qui renforce d'autant plus sa motivation à construire un avenir de paix.

Ainsi, là où Son Goku délaissait régulièrement sa famille pour s'entraîner sans relâche, au grand dam de son épouse et de ses enfants qui ne le voyaient que trop peu, Gohan incarne la figure idéale du père attentionné qui profite chaque jour du bonheur de vivre avec les siens. Un message audacieux qui n'est pas forcément facile à accepter aux yeux des habitués de mangas *shônen*, à travers lesquels les vertus familiales sont généralement peu esquissées, mais qui témoigne de la volonté de l'auteur de faire passer dans son œuvre des valeurs globalement plus positives qu'à ses débuts.

Une œuvre transmédia

Tout au long de la création du manga de Toriyama, le phénomène *Dragon Ball* n'a eu de cesse d'exprimer sa vivacité à travers l'explosion fulgurante des produits dérivés. Poussé par la popularité hors-norme de la série TV, le mythe *Dragon Ball* a surtout réussi l'exploit de continuer à alimenter inlassablement la passion des fans pendant toutes les années qui ont suivi l'arrêt de la série. Son succès est tel qu'à aucun moment l'engouement du public n'est retombé, les ventes du manga, de *l'anime* et des *goodies DBZ* s'étant toujours maintenues parmi les plus fortes à travers le monde. Une

particularité qui fait figure d'exception, y compris au Japon, et qui justifie pleinement le grand retour de cette franchise qui, pendant plus de dix ans, a tenté de nous faire croire qu'elle appartenait au passé.

L'accompagnement précoce et persistant du marché des produits dérivés

Si la genèse du manga *Dragon Ball* remonte à la toute fin de l'année 1984, l'apparition des premiers produits dérivés survient dès 1986 pour accompagner le lancement de la série TV au Japon. Il s'agit alors de jouets destinés aux plus jeunes, essentiellement des jeux de mah-jong ou des sets de figurines représentant les personnages de Son Goku enfant, de la jolie Bulma et du petit cochon Oolong. On y trouve tout de même déjà quelques objets insolites, comme la machine à « Paf Paf » de Kamé Sennin, le piston à air comprimé simulant le Kamé Hamé Ha de Goku ou les feux d'artifice *Dragon Ball*. Les sucreries déboulent dans la foulée (pop-corn, bonbons gélifiés), puis la sortie des longs-métrages d'animation entraîne le début de la vente des premières cassettes vidéo (VHS) et CD audio.

Mais, alors que les fabricants de jouets redoublent d'imagination pour proposer des choses toujours plus insolites, la franchise met déjà un pied dans le marché du jeu vidéo via le tout premier jeu LCD (jeu électronique sur écran à cristaux liquides) *Dragon Ball : Pilaf no Gyakushû*, qui appellera de nombreuses suites. À partir de 1988, c'est Bandai qui récupère les droits d'adaptation sur consoles et sur écrans LCD, sortant son jeu électronique *Dragon Ball : Taose Piccolo Daimaô* au moment même où l'arc de Piccolo est publié dans les pages du manga. Opportunistes, ces jeux le sont très certainement, mais ils contribuent déjà à enrichir une licence qui est sur le point de devenir tentaculaire.

La préhistoire de *Dragon Ball* en jeu vidéo remonte aussi à *Dragon Ball : Dragon Daihikyô*, sorti fin 1986 sur Super Cassette Vision (une machine fabriquée par Epoch), qui est le tout premier jeu de la licence sur console et qui s'apparente à un *shoot them up* (jeu de tir) à défilement horizontal dans lequel Goku affronte ses adversaires depuis son nuage magique Kinto-un. Un titre inédit chez nous et donc largement méconnu du public occidental pour qui la première déclinaison vidéoludique de l'œuvre de Toriyama remonte à *Dragon Ball : Le Secret du Dragon* (*Dragon Ball : Shenron no Nazo* en

V.O.), sorti sur la NES de Nintendo en 1988, un peu moins de deux ans après le marché japonais. Bien que la version française souffre d'une traduction peu fidèle et d'une vitesse de jeu ralentie due au format PAL, ce n'est rien à côté de l'édition américaine qui s'est vue entièrement transformée, *Dragon Ball* n'étant pas encore implanté aux USA à cette époque-là. Renommé *Dragon Power* et arborant une jaquette impersonnelle très éloignée de l'esthétique manga, le titre fut sauvagement dépossédé de tous ses éléments graphiques originaux pour adopter les stéréotypes navrants du jeu de kung-fu lambda.

La formule gagnante : carddass et jeux vidéo

Bien que la licence ait connu d'autres adaptations sur Famicom (la version japonaise de la console NES de Nintendo), leur orientation à mi-chemin entre le jeu de cartes et le RPG (*Role Playing Game* ou jeu de rôle), jugée inadaptée au public occidental, ne leur a pas permis de quitter les frontières du Japon. Il faudra donc attendre la venue de *Dragon Ball Z* et la deuxième génération de consoles (les 16 bits) pour que les premiers jeux délaissant le registre du RPG au profit de la baston soient enfin édités en Occident. Dans le sillage de la très populaire série de jeux de combats *Dragon Ball Z : Super Butôden* sur Super Nintendo suivront un nombre vertigineux de softs toujours plus nombreux d'année en année. En 2016, on dénombre plus de soixante titres différents, rien que parmi ceux sortis sur consoles ; les plus récents (*Dragon Ball Xenoverse 1* et *2*) permettant même de créer son propre personnage en choisissant sa race, comme dans un MMORPG (jeu de rôle massivement multijoueur en ligne). Il convient d'ailleurs de souligner que, même après l'avènement de *Dragon Ball Z*, quelques rares jeux auront pris le risque de tenter de rendre hommage à la naïveté des débuts de la série, à l'instar de *Dragon Ball : Advanced Adventure* sur GBA, de *Dragon Ball : Origins 1* et *2* sur DS et de *Dragon Ball : Revenge of King Piccolo* sur Wii. Une façon de rappeler à tous que le cadre du Tenkaichi Budokai n'est pas la seule caractéristique du manga qui mérite d'être transposée dans un jeu vidéo.

Mais n'allons pas trop vite ! Désireux de s'aventurer dès 1992 dans un registre plus expérimental, Bandai essaye de lancer au Japon le Terebikko, un appareil qui se branche directement sur la TV et le magnétoscope et qui permet d'interagir avec la VHS *Dragon Ball Z : Atsumare ! Goku World* via différents quiz. Puis, toujours avec cette volonté d'explorer des technologies

inédites, l'éditeur sort la même année sur Famicom le jeu d'action *Dragon Ball Z : Gekitô Tenkaichi Budôkai* qui fonctionne avec un périphérique capable de lire le code-barres inscrit sur des cartes pour exécuter différents coups spéciaux. Bien qu'anecdotique, le développement d'un jeu comme celui-ci témoigne déjà en 1992 de la prise de conscience de Bandai du potentiel commercial des *carddass* (cartes à collectionner), testées pour la première fois en novembre 1988 et devenues par la suite extrêmement populaires auprès des fans.

Plusieurs milliers de *Trading Cards* estampillées *Dragon Ball* ont vu le jour depuis, le phénomène étant intimement lié aux bornes d'arcade fonctionnant en complémentarité avec ce type de cartes. C'est le cas notamment de *Dragon Ball Heroes*, sorti en 2010 en arcade au Japon, qui détecte les personnages dont les cartes sont insérées dans la borne pour les matérialiser directement dans le jeu. Son caractère évolutif lui assure encore aujourd'hui une durée de vie exceptionnelle, le jeu s'adaptant continuellement au développement de la série au point de s'offrir, six ans après sa sortie, une nouvelle version baptisée *Super Dragon Ball Heroes*. L'une des raisons de son succès s'explique aussi probablement par les fantaisies qu'il s'autorise en termes de transformations, les libertés prises permettant aux adeptes de voir se concrétiser leurs fantasmes les plus fous, ce qu'effectue également à sa manière *Dragon Ball Fusions* sur 3DS en imaginant les combinaisons les plus improbables entre tous les personnages de la franchise.

Après l'avènement de la trilogie des *Dragon Ball Z : Super Butôden* au Japon et en Europe, série ayant marqué les joueurs Super Nintendo par son usage pertinent de l'écran *splitté* (écran partagé) permettant d'alterner de manière fluide les attaques à proximité et à distance, la licence s'exprimera à travers plusieurs autres adaptations destinées cette fois aux machines 32 bits. Dans le même temps, la trilogie Super Famicom se trouvera un héritier digne de ce nom par le biais de l'excellent *Dragon Ball Z : Hyper Dimension* qui fera de l'ombre à des titres tels que *Dragon Ball Z : Ultimate Battle 22*, *Dragon Ball Z : Shin Butôden* et *Dragon Ball : Final Bout* pourtant sortis sur des consoles plus puissantes (PlayStation et Saturn). Malgré tout, on déplore un abandon de plus en plus systématique du contexte narratif au profit de l'enchaînement pur et simple des combats, là où des softs comme *Dragon Ball Z : Idainaru Son Goku Densetsu* sur NEC PC Engine se faisaient un devoir d'intégrer l'action au sein du déroulement logique de l'histoire. Sorti

plus tard sur Saturn et PlayStation (sous le titre *Dragon Ball Z : The Legend*), ce jeu-là compte d'ailleurs sans surprise comme l'un des préférés des collectionneurs, par son originalité de *gameplay* (système de jeu) et ses superbes cinématiques animées.

Des plus navrantes aux plus audacieuses, les adaptations vidéoludiques de la licence *Dragon Ball* connaîtront, à partir de 2002, un engouement encore plus significatif, investissant la quasi-totalité des supports de l'époque pour ratisser un public toujours plus large. Parmi ces nombreuses productions, les joueurs manifesteront assez rapidement leur intérêt pour la série des *Dragon Ball Z : Budokai* sur PlayStation 2 et GameCube, notamment aux États-Unis où la franchise est alors en plein essor, avant que la trilogie ne se prolonge avec un impact encore accru sous la forme des trois épisodes de *Dragon Ball Z : Budokai Tenkaichi* sur PS2 et Wii. Il faut dire que le succès de ces jeux est d'autant plus mérité que leur *gameplay* se montre redoutable d'efficacité et que le contexte narratif de la série est pour une fois judicieusement exploité.

Jusqu'en 2010, la licence donnera naissance à un minimum de cinq ou six jeux *DBZ* par an sur consoles et en arcade, au moins au Japon, pour se stabiliser ensuite à un rythme plus raisonnable de deux à trois sorties annuelles. Et bien que les dernières tentatives en la matière n'aient pas forcément fait l'unanimité (*Dragon Ball Z : Burst Limit*, *Dragon Ball : Raging Blast*, *Dragon Ball Z : Ultimate Tenkaichi*, *Dragon Ball Z : Battle of Z*) durant la génération PlayStation 3 et Xbox 360, les fans ont toujours massivement répondu présents. Une fidélité qui sera récompensée plus tard avec la renaissance du phénomène via les films et la nouvelle série animée, inspirant alors des softs plus ambitieux et immersifs. C'est le cas des deux *Dragon Ball Xenoverse* (2015 et 2016) qui reprennent la dimension personnalisable et communautaire de *Dragon Ball Online* (lancé d'abord en 2010 en Corée) habituellement réservée aux MMORPG. Bien évidemment, ni les consoles portables ni les supports mobiles n'échapperont à l'invasion de jeux estampillés *DBZ*, les derniers titres en date (*Dragon Ball Z Dokkan Battle* sur smartphones, *Dragon Ball Z : Extreme Butôden* et *Dragon Ball Fusions* sur 3DS) s'apparentant à un pur concentré de *fan service* destiné clairement à assouvir l'appétit insatiable des fans.

Aujourd'hui, la licence *Dragon Ball* compte encore parmi les plus juteuses dans le secteur du jeu vidéo. Compensant leur intérêt tout relatif par une

profusion de sorties défiant toute concurrence, ces adaptations génèrent des bénéfices tels qu'ils permettent à des éditeurs comme Bandai Namco de tenir le rythme en pressant la manne *Dragon Ball* au point de ne jamais laisser en manque les fans de la série. Car ce que les incondtionnels recherchent avant tout, c'est l'opportunité de voir s'affronter tous ces guerriers d'exception dans des combats dont l'issue n'a jamais pu leur être livrée au travers du manga et de l'*anime*. À partir de là, les joueurs sont prêts à fermer les yeux sur les défauts intrinsèques de ces logiciels, quand bien même ces derniers ne s'adressent qu'aux seuls et uniques passionnés de l'œuvre originale.

De l'animation au septième art : la ligne rouge à ne pas franchir ?

Si, comme nous le verrons plus en détail dans le chapitre suivant, la déclinaison de l'univers de *Dragon Ball* en films d'animation a plutôt bien servi la licence, il en est tout autrement des quelques tentatives d'adaptations en prises de vues réelles dont nous allons maintenant parler. Dès 1989, les réalisateurs taïwano-philippins Joe Chan et Leung Chun tentent de surfer sur le succès naissant du manga avec un film *live* intitulé *Xīn qī lóng zhū : Shénlóng de chuán shuō* (*Dragon Ball, le film : La Légende des sept boules de cristal* ou *Dragon Ball : The Magic Begins*). Largement inspiré du premier long-métrage d'animation japonais *Dragon Ball : La Légende de Shenron*, ce film, même s'il a aujourd'hui tout d'une vaste plaisanterie, est à replacer dans un contexte où ce genre d'adaptations basculait volontiers dans la parodie. Cela dit, sans vouloir accabler le manque de crédibilité des effets spéciaux, forcément bas de gamme pour une telle production, on ne peut que déplorer le manque de respect total vis-à-vis de l'œuvre originale. Car, entre le renommage systématique des personnages qui sont à peine reconnaissables, et le pitch centré sur un antagoniste complètement inédit baptisé le Roi Cornu, on ne retrouve véritablement rien de ce qui caractérise le *Dragon Ball* de Toriyama. Étonnamment, ce long-métrage taïwanais aura les honneurs d'une version remaniée dix ans plus tard, les effets spéciaux étant légèrement modernisés sans pour autant conférer au film un semblant d'efficacité.

En décembre 1990, c'est la Corée du Sud qui se hasarde à relever le défi, mais cette fois de manière non officielle. Bien qu'il ne détienne pas les droits de la franchise, le réalisateur Wang Ryong s'inspire donc à son tour de

l'histoire des débuts de la série pour imaginer un film en prises de vues réelles baptisé *Dragon Ball : Ssawora Son o gong, Igyeora Son o gong* (que l'on peut traduire par *Dragon Ball : Combat Son Goku, gagne Son Goku* !). Tout un programme ! La coupe de cheveux aérienne et gominée du nouveau Son Goku augure du pire, même si le film réussit le petit exploit de ne pas trop s'éloigner de la trame centrée sur la première quête des Dragon Balls et impliquant les sbires du clan Pilaf. Mais bien que l'on devine sans trop de difficulté à quels chapitres du manga renvoient la plupart des scènes, la réalisation générale rend le tout difficilement regardable, à moins de prendre ce film coréen au douzième degré...

Le pire arrive seulement en 2009, tel un poisson d'avril expédié à la face des inconditionnels de la licence qui ne se sont toujours pas remis du choc causé par le tragique *Dragonball Evolution*. Rarement une adaptation en prises de vues réelles aura fait autant de mal à la franchise à laquelle elle était censée rendre hommage, le film de James Wong (*Destination Finale*) étant un véritable affront digne d'un *teen movie* insipide et affligeant. Produit par la 20th Century Fox qui détenait les droits d'adaptation de l'œuvre de Toriyama depuis 2002, ce long-métrage américain, supervisé par Stephen Chow (*Shaolin Soccer, Crazy Kung-Fu*), disposait pourtant d'un budget dépassant les trente millions de dollars, mais à trop vouloir se prendre au sérieux, le film détourne à ce point les codes de la série qu'il n'a plus de *Dragon Ball* que le nom. Desservi par un jeu d'acteurs navrant en dépit de la présence du célèbre Chow Yun-Fat (*La Cité interdite, Tigre et Dragon, The Killer*) dans le rôle de Kamé Sennin et par un scénario digne d'une farce pour adolescents, *Dragonball Evolution* semble confirmer que l'idée même de faire endosser à des acteurs réels le rôle des personnages du manga semble vouée à l'échec. Cependant, la diffusion ultérieure sur Internet de plusieurs courts-métrages amateurs nettement plus crédibles, à l'instar de *Dragon Ball Z : Light of Hope* ou de *Dragon Ball : The Fall of Men*, tourné à Caen par des fans français, tend à redonner de l'espoir à ceux qui rêvent encore d'un *Dragon Ball* en prises de vues réelles.

Le désir de transmettre sa passion à la génération suivante

La distribution abondante et ininterrompue de produits dérivés issus de la licence *Dragon Ball* a donc permis de maintenir au plus haut la notoriété de

celle-ci, y compris durant les longues années de cryogénisation du phénomène ayant suivi l'arrêt du manga. Mais, si les jeux vidéo et les cartes à collectionner tiennent le haut du pavé des produits dérivés, il ne faut pas perdre de vue que le marché des figurines *DBZ* se porte lui aussi à merveille. Partis de simples jouets pour enfants, les *goodies Dragon Ball* ont évolué en même temps que leur public, devenant avec le temps des objets de collection haut de gamme, à l'instar des figurines les plus rares échangées à prix d'or entre les fans de la première heure qui disposent maintenant du pouvoir d'achat des adultes. Ce sont eux qui, en transmettant leur passion à leurs propres enfants, ont assuré la pérennité de la série au fil des générations, alors même que celle-ci s'était terminée bien des années plus tôt.

Durant cette longue période d'incertitude quant à l'avenir de *Dragon Ball*, les fans les plus talentueux se sont même chargés de prolonger le mythe à leur manière, soit au travers de *dôjinshi* (mangas amateurs tels *Dragon Ball AF*, *DBZerverse*, *DB New Age*, *DB After the Future* ou *DB Multiverse* créé par des Français), soit en lançant des projets divers plus ou moins ambitieux, notamment sur le créneau des jeux vidéo. C'est le cas du *DBRB3 Project* (ou *Dragon Ball Raging Blast 3 Fanwish Project*) de Treevax visant à présenter à Bandai Namco, qui détient les droits d'adaptation de la franchise, un concept de jeu qui s'appuierait sur les demandes des fans en combinant les mécaniques des meilleurs jeux de la série avec plus de cent soixante-quinze personnages jouables. Bel exemple de ce que la communauté est capable de faire pour enrichir et renforcer encore plus l'aura de la série !

Bienfaits et revers de l'animation

Tout au long de ces pages, nous nous sommes attachés à rester au plus près possible de l'œuvre originale de Toriyama en limitant notre analyse aux seuls éléments développés au travers du manga. Pour autant, à l'instar de la quasi-totalité des autres bandes dessinées japonaises, *Dragon Ball* a vu son aura s'amplifier de manière incontestable à partir du moment où elle fut transposée sur le petit écran par l'intermédiaire du studio Toei Animation. En France, comme dans bien d'autres pays, c'est d'ailleurs par sa version animée que *Dragon Ball* s'est fait connaître et aimer du grand public, bien avant que

les téléspectateurs ne réalisent que cette série trouvait sa source dans les pages d'une bande dessinée japonaise. Si, aujourd'hui, nul n'ignore que la très grande majorité des *anime* découle de l'imagination d'un *mangaka* (même si l'inverse existe également), cette prise de conscience fut à l'époque l'élément déclencheur d'une envie manifeste des exploitants étrangers d'aller vers un plus grand respect du travail de l'auteur en réduisant autant que possible les libertés prises durant le processus de localisation. Se tournant de plus en plus fréquemment vers la version originale, les consommateurs d'*anime* ont eux aussi changé de comportement, considérant bien souvent l'animation comme un complément du manga, insuffisant à le remplacer totalement.

Dans ce chapitre, nous allons nous intéresser de plus près à tout ce qui a trait à l'animation dans le cas de *Dragon Ball*, de la première série TV aux plus récentes, en passant bien évidemment par toutes les productions animées intermédiaires qui ont contribué, à leur manière, à amplifier le phénomène à travers le monde. Nous verrons de quelle façon ces adaptations ont pu à la fois servir et desservir le manga et comment, en dépit de ses multiples approximations, la localisation étrangère a su faire office de vitrine percutante pour toute l'industrie du manga en dehors du Japon.

Contraintes et avantages des séries TV

Sans reprendre tout ce qui a déjà été dit dans le chapitre relatif aux débuts de *Dragon Ball* en série TV, il nous faut rappeler que sa diffusion sur Fuji TV constitua pour le studio Toei Animation un succès sans précédent. En choisissant de bien démarquer les deux grandes périodes de l'histoire du manga par l'ajout de la lettre Z sur l'intitulé de la deuxième partie de la série narrant la fin de *Dragon Ball*, les responsables de la version animée ont surtout permis à tous ceux qui plaidaient en faveur d'une recrudescence de l'action de se retrouver sous une même bannière. Débuté en février 1986, soit un peu plus d'un an après la première publication du manga dans le *Weekly Shônen Jump*, l'*anime Dragon Ball* ne prit ainsi véritablement son envol qu'avec le lancement de *Dragon Ball Z* et l'introduction du concept de Super Saiyan au sein du récit. Et bien que Toei Animation ne soit pas considéré comme le plus talentueux studio d'animation japonais aux yeux des connaisseurs, son caractère de précurseur lui permit tout de même de

s'imposer à travers le monde via des séries aujourd'hui incontournables : *UFO Robot Grendizer* (Goldorak), *Saint Seiya* (Les Chevaliers du Zodiaque), *Candy Candy*, *Uchû Kaizoku Captain Harlock* (Albator), *Ginga Tetsudô 999* (*Galaxy Express 999*), *Hokuto no Ken* (Ken le Survivant), *Sailor Moon*...

Caractéristique essentielle dans le succès d'une œuvre d'animation, la fidélité au manga d'origine se doit d'être la clef de voûte de la réalisation de celle-ci, ce qui n'empêche pas ensuite le studio en charge de la production d'affirmer son style en prenant telle ou telle liberté. L'expérience montre en effet que, à quelques rares exceptions près, c'est en restant au plus près de l'œuvre initiale sur la forme et sur le fond qu'une adaptation trouve satisfaction auprès du public. Les animateurs doivent ainsi s'attacher à reproduire le plus fidèlement possible le coup de crayon du dessinateur, afin d'offrir à l'écran un rendu quasiment identique à celui de la version papier, tandis que les scénaristes ont la lourde tâche d'organiser le découpage de l'histoire en épisodes d'une vingtaine de minutes chacun.

Lancée généralement dès les premiers retours positifs d'un manga, la production d'une série d'animation reste cependant tributaire de l'avancée du travail de l'auteur original. Et même si les maisons d'édition qui prépublient le manga imposent à ce dernier un rythme souvent drastique, il est fréquent de voir l'*anime* rattraper le récit initial, ce qui se traduit alors par la création d'épisodes inédits baptisés *fillers*. Considérés bien souvent comme le principal fléau des séries TV, ces épisodes hors-série ne parviennent que rarement à conserver le génie des œuvres originales, leurs différences de ton ou de pertinence narrative avec les épisodes directement transposés du manga nuisant considérablement à la qualité de la série dans son ensemble.

Mais à l'instar de bien d'autres *anime*, la création des séries *Dragon Ball* et *Dragon Ball Z* est nécessairement passée par l'intégration de *fillers* ayant comme double objectif de permettre à l'auteur de reprendre de l'avance sur l'*anime* tout en évitant de stopper temporairement la diffusion des épisodes. Au risque de s'éloigner parfois un peu trop de la trame principale ou, pire encore, d'introduire des informations contradictoires avec celles livrées par l'auteur original, ces *fillers* ne sont clairement pas l'atout numéro un de *Dragon Ball* et *Dragon Ball Z*. Ayant bien souvent comme seul rôle de détendre quelque peu l'atmosphère, ces épisodes s'avèrent généralement anecdotiques et ne font que casser le rythme et la fluidité d'une histoire qui se complexifie alors parfois inutilement.

Par ailleurs, si les fans se font un devoir d'assimiler la quantité d'informations parfois fantaisistes livrées au travers de ces épisodes hors-série, ils en oublient souvent de prendre le recul nécessaire vis-à-vis de ces éléments qui ne sont aucunement le fait de l'auteur original. D'autant que certains *fillers* s'étendent parfois sur des arcs entiers totalement inédits, à l'instar du chapitre centré sur l'antagoniste Garlic Jr. et de celui dépeignant le tournoi de l'au-delà, deux arcs dont le caractère non canonique est impossible à détecter pour quiconque n'a pas lu le manga.

Tout aussi dangereuse pour l'équilibre d'une œuvre d'animation adaptée d'un manga encore en cours de parution, l'astuce consistant à ralentir la narration en prolongeant à l'excès la durée du déroulement de certaines scènes atteint parfois des proportions telles qu'elle finit par lasser le téléspectateur. Car, si le fait d'étendre un seul et même affrontement sur plusieurs épisodes successifs a l'avantage de faire monter la tension pour atteindre un climax parfois absent de la version papier, en abuser peut aussi pousser à bout la patience du spectateur et nuire à la crédibilité des batailles.

Dans la série *Dragon Ball Z*, on se souvient notamment du long combat final livré contre Freezer avant l'explosion de Namek qui s'étale sur plus de dix épisodes alors que cette dernière phase du duel n'est censée durer que cinq minutes, ou encore des dix jours interminables accordés avant le Cell Game.

Quant au processus d'animation en lui-même, il s'avère d'autant plus délicat à maîtriser qu'il peut avoir pour résultat de nuire à l'œuvre d'origine autant que de la transcender. Dans le meilleur des cas, une animation soignée et réussie donnera vie aux scènes imaginées par l'auteur en y insufflant une notion de dramaturgie à travers l'efficacité de la mise en scène. Le jeu des regards et le choix des plans confèrent par exemple à certains affrontements de *Dragon Ball* des airs de duels évoquant les westerns avec des ennemis qui se jaugent, tandis que le dynamisme de l'animation leur confère une dimension survoltée. En contrepartie, les contraintes du secteur de l'animation japonaise auxquelles était confronté le studio Toei à l'époque ne lui ont pas toujours permis de restituer à l'écran la force intrinsèque des scènes imaginées par Toriyama dans son manga, les variations de qualité étant fréquentes d'un épisode à un autre. Également pointée du doigt, la technique de l'animation limitée, basée sur une réduction drastique du

nombre d'images par seconde et pourtant très souvent utilisée par les studios japonais pour des raisons économiques, fit de l'ombre à ces *anime* japonais en comparaison des productions étrangères plus coûteuses comme celles des studios Disney.

Aujourd'hui encore, afin de parvenir à tenir les délais de production imposés, une série comme *Dragon Ball Super* fait l'objet de sous-traitance. Une même scène est alors généralement confiée à plusieurs animateurs différents, les plus qualifiés se chargeant des plans clés, tandis que le reste est délégué à des sous-traitants ou à des intervallistes moins expérimentés. Une méthode de travail qui, malheureusement, a des répercussions néfastes visibles à l'écran, les spectateurs n'étant généralement pas dupes de ces baisses de qualité qui nuisent à l'harmonie générale des épisodes. La preuve en est le nombre conséquent et révélateur de captures d'écran prises par des internautes souhaitant dénoncer le manque de considération de Toei Animation à l'égard de cette nouvelle série. Les images comparatives entre certains plans peu soignés de *Dragon Ball Super* et les séquences les plus représentatives de la fin de *Dragon Ball Z* trahissent en effet les faiblesses évidentes de cette nouvelle série, même si cela n'est heureusement pas flagrant sur tous les épisodes. Un constat qui aura tout de même sérieusement terni la réputation de *Dragon Ball Super*, et ce dès ses débuts, au moment où les attentes étaient justement au plus haut, compromettant d'autant le succès de son démarrage. Difficile en effet d'effacer la vision de personnages rendus quasiment difformes ou méconnaissables par des traits pour le moins approximatifs, surtout lorsque celle-ci est relayée massivement par une armée de fans en colère sur les réseaux sociaux.

L'importance de la bande originale, du doublage et les dangers de la localisation

Mais s'il y a bien une chose qui permet aux adaptations animées de se démarquer avantageusement de l'œuvre papier, c'est leur dimension sonore et musicale. Nul n'ignore à quel point l'efficacité des BGM (*Background Music*) joue un rôle décisif en matière d'immersion dans le cadre d'une série TV, tout autant que la qualité du travail des comédiens de doublage. Dans le cas de *Dragon Ball* et *Dragon Ball Z*, le compositeur original, Shunsuke Kikuchi (*D' Slump*, *Goldorak*, *Albator 84*) a livré des musiques d'une telle

intensité qu'on ne peut concevoir la série sans associer instinctivement les grandes scènes de combat aux compositions remarquables de l'artiste. La France peut d'ailleurs s'estimer heureuse que ces OST (*Original Soundtrack*) n'aient pas été sacrifiées sur l'autel de la localisation, comme ce fut le cas par exemple aux États-Unis où les téléspectateurs ont été privés des musiques inoubliables de Kikuchi au profit de BGM sans saveur. Les fans de *DBZ* auront cependant dû attendre l'importation des premiers CD audio pour s'imprégner de la célèbre chanson *Cha-La Head-Cha-La* de Hironobu Kageyama, qui avait été remplacée à l'époque par un générique signé AB Productions, comme l'ensemble des dessins animés japonais diffusés en France à cette époque.

Tout aussi crucial, le travail des *seiyû* (comédiens de doublage) détermine en grande partie la crédibilité d'une série d'animation, ces personnes jouissant au Japon d'une popularité inconcevable dans un pays comme le nôtre. Devenue une véritable sommité aux yeux des passionnés d'animation japonaise à travers le monde, la comédienne Masako Nozawa, qui prête sa voix à Son Goku et à ses descendants depuis les débuts de *Dragon Ball*, témoigne du symbole manifeste que peuvent endosser les artistes capables de s'approprier avec autant de vigueur le caractère de ces protagonistes qui, pourtant, ne leur ressemblent pas forcément.

Bien que la prise de conscience de l'importance du rôle joué par ces comédiens de doublage dans le cadre des *anime* ait considérablement évolué au fil du temps, la méconnaissance de l'animation japonaise dans les années quatre-vingt /quatre-vingt-dix a entraîné, en France comme ailleurs, le saccage de nombreuses séries TV qui ne méritaient pas un tel traitement. Souvent évoquées comme prétexte au camouflage d'une violence jugée excessive dans des dessins animés que l'on croyait à tort destinés aux jeunes enfants, les libertés prises dans le domaine du doublage par les responsables de la localisation ont cruellement desservi ces séries auxquelles personne n'avait alors accès en version originale. Ainsi, bien que les voix françaises choisies dans le cas de *Dragon Ball* se soient révélées pour la plupart pertinentes, on ne peut que déplorer les erreurs de prononciation (Sangoku, Sheron) et surtout le renommage fréquent des noms des protagonistes (Tortue Géniale pour Kamé Sennin) qui déboucha parfois sur des problématiques qui n'avaient pourtant pas lieu d'être. En rebaptisant par exemple le roi démon Piccolo en Satan Petit Cœur, la version française s'est vue obligée de

renommer ensuite Mister Satan en Hercule, faisant fi de toute la logique imaginée par Toriyama autour de la dénomination de ses personnages (le vrai nom du personnage est d'ailleurs Mark, Maaku en japonais et anagramme de *akuma*, le nom de Satan au pays du Soleil-Levant). Autre exemple, à aucun moment dans la version française de la série TV on n'entend le nom de Kakarotto (le vrai nom saïyan de Son Goku), ce dernier étant carrément appelé Cachalot (!) par Broly dans le dixième film d'animation. On pourrait bien évidemment donner un nombre incalculable d'autres exemples du même type, mais l'un des plus probants reste sans doute l'abandon du terme symbolique de Super Saiyan au profit de celui de « super guerriers » qui se répandra ainsi comme une traînée de poudre dans la bouche des jeunes fans de l'époque.

Avec des conséquences tout aussi néfastes dans les autres pays, les travers de la localisation *d'anime* à l'étranger ont conduit à propager la confusion dans le monde entier, où la plupart des noms américains erronés se sont retrouvés directement intégrés aux jeux vidéo, toutes versions confondues. Quand on sait à quel point ces produits dérivés ont joué un rôle clef dans la pérennité du phénomène *Dragon Ball* pendant des décennies, on comprend la gravité de voir toutes ces erreurs de dénominations (Kid Boo, Oméga Shenron...) se démultiplier de manière fantaisiste à travers le loisir de prédilection des fans de la licence. Il faut dire que FUNimation, l'exploitant de l'*anime* aux États-Unis, n'est pas le dernier à avoir dénaturé la franchise en altérant volontairement de très nombreuses appellations de *Dragon Ball* lors du doublage américain.

Et ne parlons pas de la censure qui, en Europe comme ailleurs, a rudement touché *Dragon Ball* et *Dragon Ball Z* dans sa volonté farouche d'effacer toute allusion à caractère sexuel, de gommer toute référence même lointaine à la religion, d'éliminer toute trace de sang et de minimiser la violence pourtant manifeste des combats. Lorsque la série est arrivée en France, le CSA (Contrôle Supérieur de l'Audiovisuel) était en effet en droit d'interdire la diffusion d'un dessin animé jugé inadapté au public ciblé, d'où les innombrables problématiques engendrées par ces *anime* qui ne s'adressaient pas forcément aux jeunes enfants dans leur pays d'origine. En résulte un nombre de coupes et d'incohérences incalculable, qui a lourdement terni la qualité de la série TV en version française.

En contrepartie, il faut bien reconnaître que, pour l'une des toutes premières séries japonaises à s'être imposée dans l'Hexagone, *Dragon Ball* a

bénéficié d'une chance rare dans le domaine de l'animation. Car, incontestablement, il faut accorder aux comédiens de doublage français un talent en grande partie responsable du succès de la série dans notre pays, et ce en dépit des diverses failles de localisation évoquées plus haut. S'ils sont désormais adulés par toute la génération qui a grandi avec le *Club Dorothée*, c'est parce que ces artistes ayant donné vie aux personnages de Son Goku enfant (Brigitte Lecordier), Bulma (Céline Monsarrat), Freezer (Philippe Ariotti) ou Vegeta (Éric Legrand) sont désormais indissociables de ces êtres qu'ils incarnaient. Tout leur mérite est d'être parvenu à s'approprier ces rôles pour le moins inhabituels en prenant leur travail au sérieux, et ce en dépit des contraintes évidentes de l'époque. Souvent amenés à incarner en parallèle plusieurs protagonistes aux caractères radicalement distincts, la plupart d'entre eux ont réalisé de véritables prouesses vocales en modifiant leur timbre de voix au point de rendre difficile le rapprochement entre ces différents personnages. Ainsi, Philippe Ariotti n'est pas seulement la voix précieuse et cynique de Freezer, il est aussi celle du sérieux Piccolo, de l'hystérique sorcier Babidi, du lâche Yajirobé et du désinvolte cochon Oolong ! Si cette multiplicité de rôles joués par un seul et même comédien nuit trop souvent à la qualité et à la crédibilité des séries TV localisées dans notre pays, elle se révèle aussi dans certains cas efficace, pour peu que les comédiens parviennent à se montrer à la hauteur d'un tel défi.

Cinq séries TV en trente ans

Depuis 1986, l'œuvre de Toriyama a donné naissance à un nombre non négligeable de séries TV qui, malgré un passage à vide que l'on croyait synonyme d'adieu, témoignent encore aujourd'hui de la pérennité de la franchise au Japon et dans le reste du monde. De 1986 à 1996, les deux premières séries animées se chargent dans un premier temps de transposer l'intégralité du manga, avec l'impact que l'on sait, sous la houlette du réalisateur Daisuke Nishio. D'abord jusqu'en 1989 avec les 153 épisodes de *Dragon Ball* (transposant les chapitres 1 à 194 du manga), puis jusqu'en 1996 avec les 291 épisodes supplémentaires de *Dragon Ball Z* (reprenant les chapitres 195 à 519).

Refusant de voir l'audience désertier suite à l'arrêt de la série, Toei Animation met immédiatement en chantier les 64 épisodes de la série *Dragon*

Ball GT, la suite non validée par Toriyama et signée Osamu Kasai qui sera diffusée de 1996 à 1997 au Japon avec les retours mitigés que l'on connaît.

Pendant presque douze ans, aucune nouvelle série TV ne sera plus produite autour de la licence *Dragon Ball*, jusqu'au remontage de la série *DBZ* par Yashuhiro Nowata dans une version condensée en 159 épisodes et célébrant les vingt ans de la franchise. Ses deux grandes parties seront diffusées respectivement de 2009 à 2011, puis de 2014 à 2015 sous l'appellation *Dragon Ball Kai*.

C'est finalement la toute nouvelle série *Dragon Ball Super* qui prendra le relais de sa diffusion le 5 juillet 2015, marquant la renaissance inespérée du phénomène sur le petit écran par le réalisateur Kimitoshi Chioka pour une durée qui reste encore indéterminée.

La place des films, téléfilms et OAV

Au-delà des séries TV classiques, la déclinaison d'un manga au travers de l'animation revêt parfois d'autres formes, prenant tantôt l'apparence d'OAV (*Original Animation Video* : *anime* destinés au marché de la vidéo), de films d'animation ou de téléfilms. Il est important de bien les différencier dans la mesure où le traitement qui leur est accordé n'est souvent guère comparable, tout comme leurs méthodes de diffusion et donc leurs moyens de propagation en dehors du Japon.

Bien que les distributeurs français (TF1 Vidéo et AB Vidéo) aient leur part de responsabilité dans la confusion générée autour des termes employés depuis maintenant de nombreuses années, ce sont bel et bien les films de *Dragon Ball* et *Dragon Ball Z*, baptisés *gekijôban* au Japon, qui sont parvenus jusqu'à nous à travers le marché de la vidéo. D'une durée minimum de quarante minutes, ces *anime* avaient systématiquement droit à une sortie dans les salles de cinéma japonaises, là où seuls les plus récents d'entre eux connaîtront un tel privilège en Occident.

Au Japon, le succès des trois premiers films d'animation inspirés de la période *Dragon Ball* (sortis entre 1986 et 1988), et l'engouement croissant autour de la franchise *Dragon Ball Z* (le premier film estampillé *DBZ* date de 1989), pousseront Toei Animation à accentuer le rythme de production à raison de deux *gekijôban* par an dès 1990. Ainsi, jusqu'en 1995, année de la fin de la publication du manga, ce sont pas moins de deux films *DBZ* qui

sortiront au cinéma chaque année, l'un en mars, l'autre en juillet, le public répondant toujours massivement présent pour soutenir la licence.

Pourtant, aucun nouveau *gekijôban* ne sera produit pour le cinéma après la sortie du film nostalgique de 1996 (*Dragon Ball : Saikyô e no Michi* ou *Dragon Ball : L'Armée du Ruban Rouge*) qui revient sur les débuts de la saga, et ce jusqu'à la renaissance de la franchise en 2013 par l'intermédiaire du film *Dragon Ball Z : Battle of Gods*. Le fait que ce dernier soit réalisé avec la participation de l'auteur Akira Toriyama et que son histoire serve de trame de base à la nouvelle série animée *Dragon Ball Super*, à l'instar du film de 2015 *Dragon Ball Z : La Résurrection de 'F'*, laisse à penser que la production de tels *anime* destinés au cinéma est loin d'être terminée.

Mais qu'apportent réellement ces films d'animation comme valeur ajoutée au reste de la franchise *Dragon Ball* ? Jusqu'à récemment, on ne peut pas dire que la cohérence entre le synopsis de ces *anime* et celui imaginé par l'auteur du manga original a été le souci premier des réalisateurs. À vrai dire, ces films sont justement connus pour les grandes libertés qu'ils s'autorisent vis-à-vis de la trame initiale, mettant généralement en scène de tout nouveaux personnages et induisant tellement de contradictions avec l'œuvre originale qu'ils ne peuvent s'inscrire raisonnablement au sein de la chronologie principale de la série. À quelques rares exceptions près, ils n'ont d'ailleurs pas pour objectif de développer tel ou tel arc présenté à l'intérieur du manga, mais plutôt d'expérimenter des créations purement fantaisistes dans le but de surprendre les fans qui accueilleront alors plus ou moins chaleureusement ces idées.

Quoi qu'il en soit, l'existence de dizaines de protagonistes inédits introduits par le biais de ces films interpelle fatalement les fans, qui ont parfois du mal à prendre le recul nécessaire vis-à-vis de ces éléments fantaisistes largement repris par les jeux vidéo et les autres produits dérivés. Pourtant, que l'on apprécie ou pas de voir le *background* de la franchise s'enrichir continuellement de nouvelles trouvailles, il ne faut pas perdre de vue le fait qu'elles ne sont pas validées par l'auteur de l'œuvre originale et qu'elles contredisent parfois directement la vision de l'univers que celui-ci a créé. Le problème posé par les films est donc finalement très similaire à celui rencontré avec la série *Dragon Ball GT*, adoptée par les uns, reniée par les autres et surtout invalidée par Toriyama, mais impliquant suffisamment d'éléments juteux pour que les exploitants des produits dérivés se fassent un

devoir de les réutiliser.

Concernant la qualité et la réception de ces films d'animation, on constate que, si les retours sont généralement positifs, bien peu d'entre eux se révèlent réellement dignes d'intérêt sur le plan narratif. Sortent du lot le film de 1992 (*Dragon Ball Z : Cent mille guerriers de métal*), qui renferme quelques batailles d'anthologie face à Cooler, le frère de Freezer dont le *character design* est signé Toriyama, et les deux films de 1995 (*Dragon Ball Z : Fusions* et *Dragon Ball Z : L'Attaque du dragon*). Impliquant des enjeux démesurés autour d'entités dépassant largement en puissance toutes celles entrevues jusque-là, ces deux films ont surtout l'avantage de pouvoir s'appuyer sur l'envergure et le charisme de deux personnages inédits très marquants : Gogeta, issu de la fusion tant attendue entre Goku et Vegeta par la danse Metamor, et Tapion, héros mélancolique jouant de l'ocarina qui léguera son épée à Trunks.

Comme expliqué plus haut, la grande majorité de ces films s'autorise tout de même des libertés démesurées, comme celui de 1988 (*Dragon Ball : L'aventure mystique*) dans lequel Chaozu incarne un roi chinois, celui de 1989 (*Dragon Ball Z : À la Poursuite de Garlic*) dont le nouvel antagoniste sera réutilisé plus tard au travers des *fillers* de la série TV, ou encore ceux traitant du Légendaire Super Saiyan Broly. Si ce dernier a marqué aussi durablement les fans alors qu'il n'est pourtant jamais évoqué dans les pages du manga, c'est parce que son existence même ouvre des perspectives nouvelles dans l'histoire de la série. Présenté pour la première fois en 1993 dans *Dragon Ball Z : Broly le super guerrier*, cet individu, dont le design olympien a été conçu par Toriyama spécialement pour ce film, n'incarnerait rien de moins que le Légendaire Super Saiyan apparaissant une fois tous les mille ans. Né le même jour que Kakarotto, Broly est censé détenir une telle puissance que l'on comprend aisément l'engouement du public à son égard, même si les deux autres films dans lesquels il intervient (*Dragon Ball Z : Rivaux dangereux* et *Dragon Ball Z : Attaque Super Warrior !*) ne sont pas forcément les plus réussis. Sous sa forme de Légendaire Super Saiyan, le colosse aux yeux révulsés se révèle si imposant que l'on comprend qu'il soit devenu en un rien de temps un incontournable des produits dérivés. Voilà pourquoi, aux dires de certains, les libertés prises au travers des films constituent justement leur principal attrait, le fait de savoir qu'ils se déroulent dans des univers parallèles à la chronologie principale de *Dragon Ball* leur conférant finalement tous les droits. Un point de vue qui, bien évidemment,

se défend.

Plus proches de nous, les deux derniers films d'animation que sont *Dragon Ball Z : Battle of Gods* (2013) et *Dragon Ball Z : La Résurrection de 'F'* (2015) se démarquent par leur caractère canonique à travers l'implication réelle de Toriyama, qui valide clairement leur contenu dans le cadre des événements de *Dragon Ball Super*.

À la différence des films d'animation conçus pour le cinéma, les OAV ou OVA (*Original Video Animation*) sont uniquement destinées au marché de la vidéo. Elles ne sont donc pas non plus diffusées à la télévision et sont pour la plupart méconnues du public français, car inédites dans notre pays, leur durée oscillant entre vingt et quarante minutes. Il existe d'ailleurs bien peu d'OAV inspirées de *Dragon Ball*, la première datant seulement de 1992 et s'inscrivant dans le cadre du logiciel interactif *Dragon Ball Z : Atsumare Goku World* (*Dragon Ball Z : Réunissez-vous ! Le Monde de Goku*) conçu pour le jeu Terebikko de Bandai.

Viennent ensuite les deux OAV de 1993, *Dragon Ball Z : Saiyajin Zetsumei Keikaku* (*Dragon Ball Z : Le Plan d'extermination des Saiyans* ou *Dragon Ball Z : La Revanche du Docteur Raichi*) qui connaîtront un *remake* offert avec le jeu vidéo *Dragon Ball Raging Blast 2* en 2010. À l'origine, ces deux *anime* avaient d'ailleurs été conçus dans le but de servir de guide au jeu *Dragon Ball Z Gaiden : Saiyajin Zetsumei Keikaku* sorti sur Famicom en 1993, avant d'être distribués en 2003 sous forme d'OAV dans un coffret DVD.

Entre-temps, *Dragon Ball : Ossu ! Son Goku to Nakamatachi* (*Dragon Ball : Son Goku et ses amis sont de retour*) sort dans le cadre du Jump Super Anime Tour de 2008 pour fêter les quarante ans du magazine *Weekly Shônen Jump* et annonce le retour prochain de la franchise.

En 2011, c'est une OAV inspirée du manga *spin-off* que Naho Ooishi venait de dédier au père de Son Goku qui est distribuée dans le cadre du Jump Festa '12 sous le titre de *Dragon Ball : Episode of Bardock*.

Une transition idéale pour évoquer à présent la notion de *TV Special*, un format choisi pour les *anime* destinés uniquement à la télévision et que l'on peut donc traduire par téléfilms. S'apparentant à des épisodes spéciaux centrés sur des points précis de la série originale, ces *anime* d'environ quarante minutes ne s'intègrent pas directement à l'histoire mais la complètent de façon généralement intéressante.

Dans le cas présent, les téléfilms ayant le plus significativement marqué les esprits sont sans aucun doute le *TV Special* de 1990, *Dragon Ball Z : Tatta Hitori no Saishû Kessen* (*Dragon Ball Z : Baddack contre Freezer*), axé sur la résistance du père de Son Goku face à celui qui a ravagé la planète des Saiyans, et le *TV Special* de 1993 intitulé *Dragon Ball Z : Zetsubô e no Hankô* (*Dragon Ball Z : L'histoire de Trunks*) qui prolonge de manière utile et poignante l'arc des cyborgs dans le futur de Trunks.

Plus anecdotiques, les quelques autres téléfilms existants à ce jour incluent tout de même un *cross-over* cent pour cent *fan service* réunissant les univers des mangas *One Piece* et *Toriko*, ainsi qu'un *TV Special* présentant le futur de la série *DB GT* (*Dragon Ball GT : Gokû Gaiden ! Yûki no Akashi wa Sû Shinchû*, sorti chez nous sous le titre *Dragon Ball GT : Cent ans après*).

Vaste sujet, la question des apports positifs et négatifs inhérents à l'adaptation animée d'une œuvre de papier suscite encore aujourd'hui bien des débats, les jugements de valeur étant nécessairement le reflet des attentes propres à chaque individu. Selon qu'une série TV, un film ou un téléfilm soit perçu comme l'aboutissement de la vision d'un *mangaka* ou comme un bonus de peu d'importance, les réactions envers les libertés prises par rapport à l'œuvre originale se montrent ainsi plus ou moins nuancées. Pourtant, aussi délicat que soit le processus de transposition à l'écran d'un manga tel que *Dragon Ball*, il a le mérite de constituer bien souvent la première accroche réelle entre un individu et une œuvre de fiction, principal garant de l'intérêt que cette personne lui témoignera par la suite.

Aujourd'hui, en France, après avoir été longtemps bannie des chaînes de télévision, l'animation japonaise est devenue, au même titre que le manga, un passage obligé pour tous ceux qui se reconnaissent dans sa façon d'aborder les sujets les plus variés, dépassant cette image infantile que peuvent véhiculer les dessins animés produits dans notre pays.



DRAGON BALL

Le livre hommage

Chapitre quatre



Héritage

Conséquence logique de l'impact du phénomène *Dragon Ball* à travers le monde, l'omniprésence de références plus ou moins manifestes à l'œuvre de Toriyama dans notre culture populaire est révélatrice de son caractère fédérateur. En vérité, son influence est à ce point palpable dans l'ensemble des domaines liés au divertissement qu'elle a, d'une certaine manière, contribué à faire évoluer les mentalités, devenant un élément culturel incontournable parlant à tout un chacun.

Ainsi, que ce soit dans le domaine du cinéma, de la musique, de la bande dessinée, de l'animation, du jeu vidéo ou, à plus grande échelle encore, par le biais de mèmes repris par des milliers d'individus sur Internet, les clin d'œil à *Dragon Ball* sont légion et méritent d'être évoqués dans cette nouvelle partie.

Enfin, nous terminerons notre voyage sur les traces de l'œuvre de Toriyama en abordant sa dimension intemporelle, non sans avoir recherché au préalable quelles étaient les conséquences du succès du manga *Dragon Ball* sur l'évolution du genre *shônen* au Japon.

L'intégration de Dragon Ball dans la culture pop

Bien que les caméos relatifs à l'univers de *Dragon Ball* soient essentiellement présents à travers le spectre des autres mangas et *anime* qui ont vu le jour par la suite au Japon, leur existence résulte avant tout de l'influence significative qu'a pu avoir l'œuvre de Toriyama sur le genre du manga *shônen* en lui-même. C'est pourquoi nous réserverons ces exemples-là pour le chapitre suivant. Pour l'heure, il s'agit de mettre en évidence quelques-unes des innombrables preuves de la persistance de *Dragon Ball* dans les différents aspects de notre culture populaire occidentale, que ces éléments soient sous-entendus de manière discrète ou au contraire affichés sans équivoque par leurs auteurs.

Un « avant » et un « après » Dragon Ball

Au cinéma comme à la télévision, s'il n'est pas rare de voir certains réalisateurs afficher leur passion pour *Dragon Ball* à travers la présence

discrète de figurines ou d'objets relatifs à l'univers du manga, d'autres assument encore plus volontiers leur reconnaissance envers *Dragon Ball* via des caméos nettement plus appuyés.

Si l'on examine par exemple la trilogie cinématographique *Matrix* des Wachowski, des similitudes frappantes relient la poursuite en voiture du deuxième film avec celle apparaissant dans l'arc des cyborgs de *Dragon Ball Z* lorsque Vegeta affronte C-18 sur le toit d'un camion et qu'il la projette sur le pare-brise d'un automobiliste... tout comme Morpheus dans *Matrix Reloaded*. Qui plus est, la manière dont est chorégraphié le combat opposant Neo à l'agent Smith dans le troisième film, *Matrix Revolutions*, semble également influencée par le style caractéristique des combats de l'œuvre de Toriyama.

Dans l'épisode *Potential* de *Buffy contre les vampires*, Andrew, le plus nerd des personnages de la série, se compare explicitement à Vegeta, le pur Saiyan de *Dragon Ball Z* qui se bat désormais du côté de Goku.

À l'occasion d'une interview, l'acteur Masi Oka, qui incarne le Japonais Hiro Nakamura dans la série TV *Heroes* de Tim Kring, compare lui-même le Hiro du futur au Trunks du futur de *Dragon Ball Z*, les deux personnages étant capables d'évoluer à travers le temps et possèdent tous deux une épée symbolique.

Comédie fantastique adaptée d'un *comics* truffé de références geek, le film *Scott Pilgrim* oppose son personnage principal à un adversaire nommé Todd Ingram qui, lorsqu'il fait appel à ses pouvoirs psychiques, voit ses cheveux dorés se dresser sur sa tête à la manière d'un Super Saiyan.

Dans un épisode de la célèbre série télé américaine *Les Simpson* de Matt Groening, le père de famille, Homer Simpson, change de chaîne lors d'un séjour forcé au Japon en demandant à regarder *Dragon Ball Z*.

Sur la scène musicale, les membres du groupe de hip-hop français Saïan Supa Crew ont carrément repris le nom des Super Saiyans dans l'intitulé de leur groupe pour souligner leur admiration envers ces héros de fiction.

De l'autre côté de l'Atlantique, c'est le rappeur RZA du groupe new-yorkais Wu-Tang Clan qui témoigne sans complexe de son affection pour *Dragon Ball Z*, comparant même le parcours des Saiyans à celui des Afro-Américains dans son second livre à caractère philosophique *The Tao of Wu*.

Clairement fan du manga de Toriyama, le groupe punk I Hate Myself, formé en Floride, est à l'origine d'un morceau baptisé *This Isn't The Tenka-*

Ichī-Budokai qui fait ouvertement référence au célèbre tournoi mondial des arts martiaux et se termine même par un Kamé Hamé Ha survolté.

Enfin, les fans de Christina Aguilera les plus attentifs auront peut-être remarqué qu'un poster sur lequel figure un gros plan du visage de Goku en Super Saiyan 4 apparaît dans le décor du clip de la chanson *What a Girl Wants*.

Dans le milieu du jeu vidéo, Takashi Nishiyama, le cocréateur de la franchise *Street Fighter*, a indiqué s'être inspiré de *l'anime* de science-fiction *Uchū Senkan Yamato* (*Space Battleship Yamato*) pour déterminer le nom de la célèbre technique du Hadōken qui renvoie au canon Hadō-ho du vaisseau de la série. Si les deux attaques ont aussi en commun le fait de s'apparenter à de puissants rayons d'énergie, on a du mal à croire que l'homme n'ait pas également repris la pose du Kamé Hamé Ha de *Dragon Ball* pour définir la conception du Hadōken entre les mains des personnages de Ryū et Ken, au style de combat proche du kung-fu.

De son côté, *Mortal Kombat : Armageddon*, sorti en 2006 sur consoles de salon, intègre un éditeur de personnages dans lequel il est possible de créer des combattants en tout point semblables aux héros de *Dragon Ball Z* grâce aux modèles de tenues et de coupes de cheveux prédéfinis dans la base de données du jeu.

Dans le titre *Power Stone* qui a vu le jour en 1999 en arcade et sur console Dreamcast, l'artiste martial Wang-Tang est à même de récolter des bonus qui lui confèrent une transformation digne de celle d'un Super Saiyan et qui le dotent d'attaques spéciales calquées sur le Kamé Hamé Ha et le Genki Dama de Son Goku.

Quant à la série de jeux vidéo dédiée au hérisson Sonic, célèbre mascotte de SEGA, on peut non seulement y établir une comparaison évidente entre la transformation en Super Sonic doré à celle des Super Saiyans, mais aussi y voir des similitudes entre la volonté de Silver, le hérisson blanc du jeu *Sonic the Hedgehog* de 2006, et celle de Trunks de changer leur futur condamné.

Dans notre pays, l'illustrateur parisien Pierre-Marie Lenoir s'est fait remarquer en transposant le concept de la fusion de *Dragon Ball* aux protagonistes les plus marquants de la pop culture occidentale, et plus particulièrement aux super-héros de *comics* américains. Son projet artistique *Fusions* dévoile ainsi sa propre vision de Batman, Robin, Spider-Man,

Wolverine ou encore Conan le Barbare, revisités à la manière de Toriyama, un peu comme s'ils avaient fusionné avec Son Goku et les autres personnages de *Dragon Ball*.

Ils sont ainsi très nombreux, ces artistes de toutes nationalités, à avoir eu envie de rendre hommage, à un moment ou un autre, au phénomène *Dragon Ball Z* sur la scène culturelle, cette liste étant évidemment bien loin d'être exhaustive.

De nos jours, le simple fait de simuler le déclenchement du célèbre Kamé Hamé Ha propulsant ses victimes à des kilomètres, en immortalisant l'instant à travers une photo allègrement retouchée, a lancé sur Internet la mode du « *Kamehameha-ing* ». Initialement lancé par de jeunes japonaises sur le modèle du « *planking* » (photo insolite d'un sujet aussi raide qu'une planche de bois), ce phénomène a rapidement pris des proportions démesurées sur les réseaux sociaux, se déclinant par la suite en « *Hadokening* », une variante basée sur la technique du Hadôken propre aux jeux de la série *Street Fighter*.

Jamais à court d'imagination, certains fans ont même adopté le « Gokuism » comme religion, à l'image du « Jediism » inspiré des maîtres Jedi de la saga cinématographique *Star Wars* de George Lucas. Suivant les préceptes moraux du personnage de Son Goku, perçu par ces adeptes comme une véritable figure messianique, le courant du « Gokuism », également baptisé « Church of Goku », a été initié en Espagne en 2012 avant de se répandre dans d'autres pays pour prêcher la bonne parole, avec visiblement beaucoup de sérieux...

« **It's over 9 000 !** »

L'un des témoignages les plus significatifs de la popularité considérable de la série à travers le monde, et notamment auprès du public américain, trouve sa source le 17 octobre 2006 dans une petite vidéo postée sur Internet par un certain Kajetokun. Cette vidéo donnera très vite naissance à ce qui deviendra le même (élément culturel repris par un large panel d'individus) le plus connu des fans de la franchise : le fameux « *It's over 9 000 !* ».

À la base, l'auteur de la vidéo a simplement repris la séquence de quelques secondes durant laquelle Vegeta détecte chez Goku une puissance supérieure à 9 000 unités, hurlant à son allié Nappa « *It's over nine thousaaaand ! ! !* »

avant de détruire son Scouter (l'appareil de détection des forces chez les Saiyans). Prise hors contexte et remixée à toutes les sauces, cette simple phrase, propre à la version américaine de *Dragon Ball Z* et partie d'une simple *private joke*, acquit en un rien de temps une popularité invraisemblable.

En moins de six ans, la vidéo avait déjà dépassé les sept millions de vues sur YouTube, ses différents remix n'étant pas en reste non plus, à l'instar de la version *live action* de Freddie Wong. Repris jusque dans un spot publicitaire de Nike avec le sportif Michael Jordan (« *I've missed more than 9 000 shots in my career* »), le même fut rapidement adopté par tous les anglophones, y compris par ceux qui ne connaissaient pas *Dragon Ball* mais qui l'utilisèrent instinctivement pour référer à des quantités dépassant l'entendement. On en retrouve d'ailleurs la trace sous forme de caméos dans un nombre incalculable de jeux vidéo sortis après 2006.

Le plus amusant est de se dire que tout est parti finalement d'une erreur de traduction de la version anglaise, les responsables du doublage ayant transformé en 9 000 la force de Goku qui n'était en réalité que de 8 000 dans la version japonaise d'origine, uniquement parce que le « *nine thousand* » sonnait mieux !

L'impact de Dragon Ball sur le genre shônen

De la même façon qu'il a laissé des traces indélébiles dans notre culture populaire occidentale, le manga imaginé par Toriyama a, dès ses débuts, profondément marqué ses contemporains japonais, au point d'altérer leur perception vis-à-vis de l'ensemble du genre *shônen* à partir du milieu des années quatre-vingt. Avec plus ou moins de répercussions suivant leur propre renommée, les auteurs réalisant des mangas d'action vont alors revoir leur manière d'aborder le sujet, contribuant à l'avènement de mangas *shônen* d'un genre nouveau, dont les particularités préservent encore aujourd'hui l'aura de *Dragon Ball* à travers le temps. Et si Akira Toriyama est loin d'être le seul père spirituel de la nouvelle génération de *mangakas* à qui l'on doit par exemple *One Piece*, *Bleach* ou *Naruto*, il n'en reste pas moins celui par qui nombre de ces artistes naissants prendront conscience de leur vocation à

devenir eux-mêmes de futurs grands auteurs de mangas. Aussi, qu'elles prennent la forme de simples clins d'œil ou d'idées profondes donnant lieu à des éléments clefs de leurs propres œuvres, les traces de l'après *Dragon Ball* sur l'ensemble des mangas et des *anime* livrés par les créateurs japonais d'aujourd'hui sont pour ainsi dire innombrables.

Le Super Saiyan : nouvelle illustration de la colère

Premiers témoins de l'engouement exceptionnel du public autour de la série *Dragon Ball* et de la singularité du phénomène, les autres *mangakas* de cette époque vont, pour la plupart, commencer à incorporer les éléments les plus symboliques de ce titre dans leurs propres dessins. Ainsi, Masakazu Katsura (*Wingman*, *Video Girl Ai*), le plus fidèle ami de Toriyama, va jusqu'à donner à son héros des allures de Super Saiyan dans un chapitre du manga *DNA*², s'attirant immédiatement les foudres de ses lecteurs qui l'accusent alors de plagiat, là où il ne s'agissait en réalité que d'un hommage bienveillant à *Dragon Ball*.

On assiste cependant assez vite à une appropriation de ce cliché des cheveux dressés sur la tête par les auteurs de mangas *shônen* pour marquer l'énervement de leurs personnages ou leur capacité à monter en pression à des fins diverses et variées. Une connotation qui n'existait pas jusqu'alors au travers du manga. C'est le cas, entre autres, de Hideki Ohwada, l'auteur de *Mudazumo Naki Kaikaku - The Legend of Koizumi*, qui transforme le personnage d'Hitler en un « légendaire Super Aryan », en référence à la race aryenne du nazisme, dans l'un des chapitres de la série.

D'ailleurs, même les *shôjo* (mangas destinés aux jeunes filles) les plus décalés n'hésiteront pas à y faire référence, à l'instar de *Switch Girl !!* de Natsumi Aida dans lequel l'héroïne devient « la légendaire Super Switch Girl » en manifestant sa colère pour une sombre histoire de pommes de terre en promo...

Les fans de *Hunter x Hunter* de Yoshihiro Togashi se souviennent sans doute également du mode auto-pilote de Shalnark qui permet au personnage de dégager momentanément une aura dorée digne de celle d'un Super Saiyan, tandis que le jeune Gon s'inspire, lui, des techniques de jeunesse de Goku pour élaborer son propre Jajanken (pierre-feuille-ciseaux). Le clin d'œil est évident lorsqu'on sait que Gon est lui aussi un enfant sauvage, respectueux de

la nature, au caractère énergique et déterminé. Dans le même ordre d'idées, il est évident que l'allongement des cheveux de Gon, visible notamment dans l'épisode 131 de la nouvelle série animée de *Hunter x Hunter* lorsque le héros a recours à la technique de la transformation limitée qui vieillit temporairement le personnage, paraît directement emprunté à la particularité capillaire du Super Saiyan 3. Il faut souligner que déjà dans son manga *Yû Yû Hakusho*, l'auteur s'était inspiré de *Dragon Ball* à l'approche du dénouement de l'histoire en imaginant le design de la version démoniaque de Yûsuke Urameshi.

Dans *Beelzebub* de Ryûhei Tamura, les références visuelles à l'univers de *Dragon Ball* s'affichent ouvertement, depuis les moines Shaolin régulièrement comparés au personnage de Krilin jusqu'aux envies de grandeur du héros, qui se prend lui-même pour un Super Saiyan lors d'un combat inspiré du duel entre Goku et Vegeta sur Terre.

Yûki Kodama, l'auteur de *Blood Lad*, n'est pas en reste non plus avec l'inclusion inattendue d'un Kamé Hamé Ha avorté que Staz, le personnage central de la série, dit provenir du plus grand héros que l'univers ait jamais connu. Un hommage assumé pour ce *mangaka* qui, à l'instar de ses confrères, n'oublie pas de remercier à sa façon celui qui a contribué à lui donner l'envie de vivre de sa passion.

Raviver l'inconscient nostalgique du lecteur

Devenu LE *shônen* de référence par excellence, *Dragon Ball* est à ce point entré dans l'Histoire qu'il est capable de s'insinuer dans les pages de n'importe quelle œuvre de fiction. Et comme bien d'autres, l'incontournable *One Piece* de Eiichirô Oda nous donne une nouvelle preuve de l'aura persistante de *Dragon Ball*, en utilisant pour le gonflement du corps de Gladius exactement le même plan que celui de Cell sur le point d'implorer dans l'arc des cyborgs. Qualifié souvent de fils spirituel de Toriyama, l'auteur de *One Piece* compte sans aucun doute parmi les plus dignes successeurs du maître auquel il doit notamment son amour des situations improbables et sa prédilection pour les personnages déjantés. Mais il n'est bien évidemment pas le seul !

Dans le premier tome de la série *Yu-Gi-Oh !* signée Kazuki Takahashi, l'auteur indique à travers la bouche de son héros que la faculté du puzzle du

Millénium à exaucer les souhaits de son détenteur est comparable à celle des Dragon Balls. Par ailleurs, il faut savoir que l'une des cartes à collectionner les plus rares de la série *Yu-Gi-Oh !* est celle de *Tyler, le Grand Guerrier* qui reprend très clairement le design de Trunks du futur en Super Saiyan. L'anecdote prétend que cette carte aurait été créée à l'attention d'un jeune fan atteint du cancer pour illustrer son triomphe sur la maladie.

Et, si les caméos relatifs à *Dragon Ball* sont légion dans les pages de certains mangas à caractère parodique, comme *Gintama* de Hideaki Sorachi, dans lequel les allusions vont bien au-delà des simples clins d'œil, on en trouve également dans des titres beaucoup plus sérieux. Par exemple, dans le chapitre 131 de *Terra Formars*, manga de Yû Sasuga et Kenichi Tachibana, un Terrien compare l'invasion imminente des cafards mutants à l'arrivée des Saiyans sur Terre dans *Dragon Ball*. Tout se passe comme si le souvenir de l'œuvre de Toriyama était à ce point ancré dans l'inconscient collectif que le moindre élément rappelant l'une de ses scènes méritait d'être souligné.

Comparable à *Gintama* dans sa volonté de parodier de la manière la plus extravagante possible les aspects les plus parlants de la culture *shônen*, le manga *Bobobo-bo Bo-bobo* de Yoshio Sawai comporte lui aussi de nombreuses allusions à *Dragon Ball*. À l'instar du hérisson Sonic de SEGA, l'apparence physique du personnage de Don Patch le prédispose naturellement à des transformations proches de celles des Super Saiyans, un épisode le poussant même à s'autodétruire comme avait pu le faire Chaozu face à Nappa dans *Dragon Ball*. Preuve absolue de son amour immodéré pour l'œuvre de Maître Toriyama, Yoshio Sawai est allé jusqu'à proposer une vraie parodie du combat entre Goku et Vegeta dans un chapitre spécial baptisé *Bobobo-bo Bo-bobo DBZ* dont l'humour réside principalement à travers le coup de crayon si particulier du *mangaka*.

Dans certains cas, on a presque le sentiment que les auteurs se font un devoir d'inclure, de manière plus ou moins discrète, un élément visant à raviver l'inconscient nostalgique du lecteur pour l'œuvre de Toriyama : il s'agira par exemple d'un masque de Chaozu dans *Naruto* pour Masashi Kishimoto, d'une allusion au « pan pan » du petit Goku permettant de différencier les garçons des filles dans *City Hunter* pour Tsukasa Hôjô, voire d'un *cosplay* de Koro en armure d'envahisseur saïyan dans *Assassination Classroom* pour Yûsei Matsui. Quant au jeune garçon turbulent de la célèbre famille de *Crayon Shin-Chan*, le manga créé par Yoshito Usui, on peut le voir tenir tête à sa mère en reprenant froidement les paroles de Freezer,

soigneusement camouflé derrière un masque à l'effigie du célèbre antagoniste de la série *Dragon Ball*.

Et même dans une œuvre plus réaliste comme *Bakuman*, de Tsugumi Ohba et Takeshi Obata, on peut surprendre les deux jeunes auteurs en pleine danse de la fusion devant la collection complète des mangas de Toriyama ! En définitive, plus la scène paraît improbable, plus elle se révèle efficace.

Le nouveau visage du shônen

Au-delà de ces multiples exemples, l'influence de *Dragon Ball* sur l'évolution du genre *shônen* entraîne surtout un changement de perception visible à l'égard des héros de mangas d'action. Loin de l'archétype du chevalier sans peur et sans reproche logiquement à même de s'imposer dans cette catégorie, le genre réserve désormais le premier rôle à des garçons spontanés qui positivent en toutes circonstances, ne pensant qu'à satisfaire leur appétit gargantuesque et affichant une franchise qui n'a d'égal que leur manque total de finesse. De façon plus ou moins prononcée, la grande majorité des nouveaux héros de *shônen* s'inscrit ainsi désormais dans cette nouvelle mouvance du jeune homme insouciant, guidé par ses idéaux de justice autant que par son estomac insatiable, tel le gaillard glouton imaginé par Mitsutoshi Shimabukuro dans *Toriko* ou le célèbre Luffy dans *One Piece*.

De manière analogue, le déroulement de l'histoire d'un manga *shônen* passe généralement, à un moment ou un autre, par une compétition livrée dans les règles du sport, suivant la grande tradition du Tenkaichi Budokai de *Dragon Ball*. Le tournoi apparaît en effet comme le moyen le plus à même de traduire l'évolution physique d'un personnage en lui donnant la possibilité de mesurer ses capacités à celles de ses rivaux, sans forcément y mêler des enjeux trop conséquents qui risqueraient d'entraîner la mort de tel ou tel personnage.

Par extension, la notion de transformation semble encore et toujours l'astuce de prédilection des auteurs de mangas d'action pour illustrer de manière concrète un cap franchi par les protagonistes en termes de puissance pure. Luffy, Naruto et bien d'autres ont ainsi généralement à leur disposition un large éventail de techniques capables de modifier à la fois leur force et leur apparence. Des techniques qui, d'ailleurs, héritent très souvent d'une appellation aussi percutante qu'élaborée, Toriyama ayant été l'un des

premiers à baptiser les attaques de ses personnages de sorte que leurs noms restent gravés dans l'esprit de ses lecteurs. Il s'agit d'ailleurs là d'un élément auquel les *mangakas* attacheront de plus en plus d'importance en vue des adaptations potentielles de leurs séries en jeux vidéo, média dans lequel l'usage de noms bien précis pour désigner les techniques spéciales des personnages revêt une importance capitale.

D'une manière générale, les mangas *shônen* se sont également engouffrés massivement dans la brèche du rival charismatique appelé à devenir l'un des plus fidèles compagnons du héros. Le cas de Sasuke Uchiwa, l'ancien compagnon d'armes de Naruto devenu son principal adversaire au fil du développement de la série pour finalement rejoindre l'alliance ninja dans le but de neutraliser Madara, illustre bien cette nouvelle vague d'antihéros aux caractères ambivalents dans les mangas d'action. Les exemples allant dans ce sens-là ne manquent pas, y compris dans *Yu-Gi-Oh !* où le très distant Seto Kaiba, le dirigeant de la KaibaCorp, passe d'ennemi numéro un au statut d'allié sur qui on peut réellement compter. Il s'agit là d'un des nombreux codes du *shônen* à avoir été adoptés et appliqués à la lettre par de nombreux héritiers de l'œuvre de Toriyama, avant qu'ils ne commencent à faire l'objet d'une remise en question. En effet, on assiste depuis quelques années à l'émergence de mangas beaucoup plus décalés affichant une volonté nette de se démarquer, à l'image du très audacieux *One Punch Man* de Yûsuke Murata qui va à contre-courant des codes habituels du *shônen* en imposant un héros qui s'affranchit du parcours initiatique traditionnel grâce à sa capacité innée à vaincre n'importe qui d'un seul coup de poing.

Des sources d'inspiration communes

Bercés bien souvent par les mêmes traditions culturelles propices à l'imagination, les auteurs de mangas ne peuvent échapper à une récurrence de certains thèmes de prédilection chers à l'individu japonais. Si, dans les mangas *shôjo*, ce sont surtout les *onsen* (sources chaudes) et la tradition du *hanami* (contemplation des cerisiers en fleur au printemps) qui reviennent le plus fréquemment, les mangas *shônen* s'inspirent souvent de légendes connues de tous ou mettent en scène des créatures typiques du folklore nippon.

À lui seul, le récit du *Saiyûki* (*La Pérégrination vers l'Ouest*) a ainsi servi

de toile de fond à de nombreux mangas d'action qui, à l'instar de *Dragon Ball*, trouveront dans ce roman chinois tout le matériau nécessaire au développement d'un bon *shônen*. Outre le *Gensômaden Saiyûki* de Kazuya Minekura qui s'affiche carrément comme une relecture moderne du conte classique, on trouve régulièrement dans les *shônen* plus récents des références multiples à cette œuvre profondément ancrée dans l'imaginaire des Japonais. L'éventail de bananier Bashôsen, qui avait servi de dessous de plat à Kamé Sennin dans *Dragon Ball* et qui est l'un des cinq objets précieux du roman chinois, constitue par exemple dans le manga *Naruto* de Masashi Kishimoto l'un des cinq trésors de l'ermite Rikudô, conférant à son utilisateur la maîtrise des cinq natures élémentaires du chakra. L'histoire de *Naruto* incorpore également d'autres références directes au *Saiyûki*, tel le personnage d'Enma, le Roi des Singes inspiré de Sun Wukong (Son Goku en version japonaise), capable de se métamorphoser lui-même en bâton indestructible s'allongeant et se rétrécissant à volonté.

De par sa thématique première, le manga *Naruto* se veut d'ailleurs profondément enraciné dans les contes et légendes japonais, mais cela n'empêche pas son auteur d'avouer tenir certaines de ses inspirations de l'œuvre de Toriyama. S'il est difficile de dire dans quelle mesure le *Bunshin no Jutsu* du ninja Murasaki et l'image rémanente donnant l'illusion de voir un combattant se démultiplier dans *Dragon Ball* ont pu influencer sur la création du célèbre multiclone de *Naruto*, on sait en revanche que Masashi Kishimoto s'est inspiré du personnage de Freezer pour concevoir Orochimaru. Comme bon nombre de ses confrères, le *mangaka* reconnaît avoir été profondément marqué par l'aura de terreur et de cauchemar véhiculée par ce formidable antagoniste, au point d'avoir exigé une voix similaire à celle du comédien de doublage de Freezer pour son personnage d'Orochimaru dans la version animée. Quant à la figure de l'ermite pervers (*ero sennin* en japonais) qui fait office de mentor pour le héros, symbolisée dans *Naruto* par le personnage de Jiraiya, elle semble devoir beaucoup à la manière dont Toriyama a pu concevoir Kamé Sennin et les autres maîtres lubriques dans *Dragon Ball*.

Le cross-over : une reconnaissance

Parce que le simple fait de truffer leurs récits de références plus ou moins

marquées à celui qui leur a donné le goût du *shônen* ne suffit pas toujours aux *mangakas* qui souhaitent afficher de manière plus forte leur volonté de rendre hommage à Toriyama, certains auteurs vont parfois encore plus loin. Ainsi, quelques-uns d'entre eux ont eu la chance de travailler de concert avec le maître dans le cadre de la réalisation de mangas ou d'*anime* de type *cross-over* réunissant les personnages des deux séries. Projets essentiellement destinés aux inconditionnels de ces franchises, ces *cross-over* n'en constituent pas moins une véritable consécration pour cette nouvelle génération de *mangakas* respectueuse du travail de ses aînés. En 2006, pas moins de trois « réunions » ont ainsi été réalisées autour de la personne de Toriyama en hommage à *Dragon Ball*.

Ainsi, à l'occasion du trentième anniversaire de son manga *Kochikame* lancé en 1976 dans les pages du *Weekly Shônen Jump*, l'auteur Osamu Akimoto, dont l'œuvre est extrêmement populaire au Japon, signe avec Toriyama un court manga intitulé *Chô Kochikame* dans lequel le célèbre policier est muté sur la planète Namek.

De son côté, le bourreau de travail Eiichirô Oda, auteur de *One Piece*, livre aux côtés du père de *Dragon Ball* le non moins remarquable *Cross Epoch*, un manga d'une vingtaine de pages combinant les univers des deux séries et célébrant le dixième anniversaire des débuts de *One Piece*, qui est à l'heure actuelle le *shônen* le plus vendu au monde. Reposant sur l'idée d'une fête organisée en l'honneur de l'intronisation de Mister Satan, sur un scénario imaginé par Toriyama et mis en images par Oda, *Cross Epoch* vaut surtout pour ses duos insolites et ses situations délicieusement cocasses. On peut d'ailleurs rappeler que le studio Toei Animation, en charge des deux séries, avait glissé dans les dernières productions de *Dragon Ball* un caméo amusant en hommage à *One Piece*. Ainsi, dans le film *Dragon Ball Z : La Résurrection de 'F'* et dans l'un des épisodes du deuxième arc de *Dragon Ball Super*, on découvre que la sonnerie du portable de Krilin n'est autre que la musique du générique d'ouverture de l'*anime One Piece*. Pas très étonnant lorsqu'on sait que la voix des personnages de Luffy et Krilin provient de la même comédienne de doublage : Mayumi Tanaka.

Le *cross-over* le plus significatif reste néanmoins cet *anime* de quarante-sept minutes diffusé le 7 avril 2013 sur la chaîne Fuji TV et ne regroupant pas moins de trois des plus grands héros du *Weekly Shônen Jump*. Intitulé *Dream 9 - Toriko x One Piece x Dragon Ball Z Chô Collaboration Special*, cet *anime* en deux parties relate la compétition acharnée à laquelle se livrent Son

Goku, Luffy, Toriko et des dizaines d'autres protagonistes issus des trois franchises respectives pour l'obtention d'une viande légendaire dans le cadre du Tenkaichi Shokukai, le tournoi du festin ultime...

Au-delà de ces créations officielles, il faut savoir qu'un nombre conséquent de *cross-over* réalisés par des amateurs sous forme de *dôjinshi* voit le jour chaque année sur la toile. Un moyen audacieux pour les fans du monde entier de concrétiser eux-mêmes leur désir de voir tous les plus grands héros de mangas *shônen* enfin réunis.



DRAGON BALL

Le livre hommage

Conclusion

Une référence intemporelle

Si, entre 1995 et 2008, la survivance du phénomène *Dragon Ball* ne passait quasiment plus que par les produits dérivés, essentiellement grâce aux jeux vidéo, le retour en force de la franchise s'opère en revanche de manière significative depuis quelques années au Japon. Après le lancement de l'OAV *Dragon Ball Ossu ! Kaette kita Son Goku to nakama-tachi ! !* (*Dragon Ball : Salut ! Son Goku et ses amis sont de retour ! !*) dans le cadre du Jump Super Anime Tour de 2008, et la diffusion de *Dragon Ball Kai* à partir de 2009, ce sont ensuite les années 2011 et 2012 qui marquent l'actualité *Dragon Ball* via l'entrée en scène d'une nouvelle génération d'auteurs. Avec l'arrivée des *mangakas* Naho Ooishi (*Dragon Ball SD* et *Dragon Ball : Episode of Bardock*) et Toyotarô (*Dragon Ball Heroes : Victory Mission*), Akira Toriyama sait qu'il peut désormais compter sur des plumes aussi talentueuses que motivées pour prendre la relève. Mais alors que l'on croyait la page définitivement tournée pour le maître, le voilà qui reprend les commandes de la série dès 2013. Une réimplication que l'auteur affirme ensuite de plus en plus clairement à travers son rôle de scénariste sur les films de 2013 (*Dragon Ball Z : Battle of Gods*) et de 2015 (*Dragon Ball Z : La Résurrection de 'F'*), puis sur la nouvelle série *Dragon Ball Super*.

Plus de trente ans après ses débuts, l'aura de *Dragon Ball* est manifestement toujours aussi tangible aux quatre coins du monde. Référence incontournable du genre *shônen* et source d'inspiration avouée d'un nombre incalculable d'auteurs récents, le manga *Dragon Ball* occupe désormais une place privilégiée au panthéon de la bande dessinée japonaise. Preuve du caractère transgénérationnel de la série, ses ventes massives témoignent chaque année d'un intérêt constant du public pour le récit original mais aussi à l'égard de ses déclinaisons post-DBZ. Et même si ces chiffres paraissent désormais dérisoires en comparaison de ceux des nouveaux monstres de la scène manga, il ne faut pas oublier que le marché compte désormais beaucoup plus de lecteurs qu'auparavant et que les séries d'aujourd'hui s'étendent plus volontiers sur la durée. Un manga comme *One Piece* de Eiichirô Oda compte ainsi pas moins de 80 volumes reliés en 2016, contre seulement 42 pour l'ensemble de *Dragon Ball* dans sa version d'origine,

tandis que son adaptation animée s'étale déjà sur plus de 750 épisodes (contre 153 pour *Dragon Ball* et 291 pour *Dragon Ball Z*). Un élément à ne pas perdre de vue si l'on veut prendre réellement conscience de la singularité avec laquelle l'œuvre de Toriyama fait, malgré tout, encore figure d'exception, vingt ans après la conclusion initiale du manga.

Que réservent les années à venir au phénomène *Dragon Ball* en termes d'image et de notoriété ? Une question pour le moins délicate tant c'est justement au travers de la multiplicité de ses déclinaisons diverses et variées (mangas *spin-off*, anime, films, jeux vidéo) que le phénomène perdure, les retours vis-à-vis de ces différents formats pouvant être des plus chaleureux ou des plus incisifs selon les cas.

Ainsi, bien qu'elle soit encore loin d'être achevée (une cinquantaine d'épisodes diffusés au Japon en septembre 2016), la série TV *Dragon Ball Super* n'a reçu jusqu'à présent qu'une réception très mitigée de la part du public, qui n'y voit pas encore une suite à la hauteur de la réputation de la première série animée. Essentiellement critiquée pour la qualité irrégulière de son animation et pour sa tonalité un peu trop prompte à verser dans l'humour, comparativement au sérieux qui caractérisait la majorité des épisodes de *Dragon Ball Z*, la série *Dragon Ball Super* doit encore faire ses preuves pour convaincre un public qui reste à la fois prudent et curieux. Après tout, la consécration pourrait bien revêtir de toutes autres formes que celle-ci, la licence ayant encore vraisemblablement de quoi nous surprendre dans les années à venir !

En France, l'éditeur Glénat n'a pas démérité pour accompagner cette dynamique de relance du phénomène *Dragon Ball* dans notre pays en multipliant les parutions afin d'adapter l'offre à tous les publics potentiellement attirés par ce pilier de la culture *shônen*. Entre la publication de la *Perfect Édition* réservée aux puristes de l'œuvre originale, des anime comics en couleurs adaptés de la série et des films, des mangas inédits signés Toriyama (*Jaco the Galactic Patrolman*), Oishi (*Dragon Ball SD*) et Toyotarô (manga *Dragon Ball Super* à venir), et même du *Dragon Ball Quiz Book* qui regroupe près de six cents questions autour de l'univers de la série, le rythme des sorties ne manifeste aucun signe d'essoufflement.

Depuis 2015, le 9 mai revêt même pour les fans de *Dragon Ball* une véritable signification puisqu'il s'agit officiellement du « Goku Day »,

autrement dit la fête de Son Goku, au Japon ! Pourquoi le 9 mai ? Tout simplement parce que, dans la langue japonaise, cette date s'écrit de la manière suivante : 05/09 et peut se lire *goku* (le mois de mai correspondant au chiffre 5 qui se lit *go* et le 9 pouvant se lire *ku*). C'est le studio Toei Animation qui en a fait la demande auprès de la Japan Anniversary Association et divers événements ont désormais lieu à cette date précise en l'honneur du héros de Toriyama.

Une journée qui endosse par ailleurs un double sens car elle est mentionnée dans le chapitre 153 du manga *Dragon Ball* comme étant la date anniversaire d'intronisation du roi démon Piccolo, avant qu'elle ne devienne aussi, et surtout, celle de sa défaite contre Son Goku. Ce jour-là, le monstre annonce par le biais des médias qu'un tirage au sort aura lieu chaque année le 9 mai pour déterminer quelle nouvelle région du monde sera anéantie, mais Goku parvient finalement à transpercer le corps du démon, qui finit par exploser.

Simple coïncidence ? Probablement pas car, lorsqu'on sait quelle importance accorde l'auteur à la signification de l'ensemble des éléments intervenant dans ses écrits, on peut se douter que Toriyama avait justement choisi cette date-là à cause des subtilités de sa lecture, même si cela n'a jamais été confirmé.

Marquant le trentième anniversaire de la série animée, l'année 2016 est plus que jamais synonyme d'actualité pour l'œuvre de Toriyama. Les éditions Shueisha invitent d'ailleurs les fans à redécouvrir le manga depuis janvier dans la nouvelle collection *Dragon Ball Full Color* qui reprend l'ensemble de l'histoire entièrement colorisée.

Pour les plus nostalgiques, l'éditeur propose même une collection *Sôshû-Hen* (en recueil) baptisée *Dragon Ball Legend* dans un format très massif, calqué sur celui des numéros du *Weekly Shônen Jump* dans lesquels étaient publiés les chapitres de *Dragon Ball* lors de sa toute première parution !

Enfin, un ouvrage encyclopédique luxueux, baptisé *Dragon Ball 30th Anniversary - Super History Book*, est également sorti fin janvier 2016 afin de rendre hommage au formidable travail réalisé par Akira Toriyama durant l'âge d'or de *Dragon Ball*. Une véritable bible pour les fans que l'on espère voir rapidement éditée dans notre pays.

Survenue comme un témoignage vibrant, adressé à ceux qui en douteraient

encore, du statut d'exception occupé par le phénomène *Dragon Ball* sur la scène des mangas japonais, la renaissance fulgurante et inespérée de la franchise au Japon a provoqué une onde de choc d'ampleur planétaire débouchant sur une prise de conscience générale. Celle-ci nous permet en effet aujourd'hui de réaliser à quel point l'impact de la diffusion de la série à travers le monde est parvenu à unifier des cultures que tout séparait autour d'une passion commune. Car le langage utilisé par Akira Toriyama dans *Dragon Ball* est universel, comme le prouvent ses ventes spectaculaires et, plus encore, son aura de monstre sacré qui continue d'inspirer la grande majorité des auteurs de bandes dessinées de notre temps, au Japon comme ailleurs.

Un grand merci, donc, à cet artiste de génie qui a permis à bien des lecteurs de trouver leur voie et sans qui l'irruption de la culture manga en Occident n'aurait certainement pas eu la même saveur.

Bibliographie

Site Internet

Dragon Ball Ultimate : <http://www.dragonball-ultimate.com/>

Vidéo

Chaîne YouTube de *Dragon Ball Ultimate* :
<https://www.youtube.com/channel/UCIgwTt-aX58144e4qX8JqZg/playlists>)

Livres

PADULA Derek, *It's Over 9,000 ! When Worldviews Collide*, autoédité, 2012.

RICHARD Olivier, *Akira Toriyama, le Maître du Manga*, coll. 12bis, Éditions Glénat, Grenoble, 2011.

TORIYAMA Akira, *Le Dictionnaire de Dragon Ball*, Éditions Glénat, Grenoble, 1999.

TORIYAMA Akira, *Le quiz officiel de Dragon Ball*, Éditions Glénat, Grenoble, 2016.

Remerciements

Valérie Précigout

À Mehdi El Kanafi et Nicolas Courcier, pour leur confiance, leur immense soutien et l'opportunité unique qu'ils m'ont offerte.

À ma famille, pour m'avoir encouragée activement.

À Akira Toriyama, responsable en grande partie de ma passion pour la culture manga et dont le génie risque de fasciner encore longtemps des générations entières de lecteurs.

Aux inconditionnels de *Dragon Ball*, pour avoir eu envie de me suivre dans ce voyage nostalgique à la redécouverte d'un mythe.

Au site et à l'association *ExtraLife*, pour m'avoir permis de garder un pied dans le jeu vidéo tout en menant à bien ce projet.

À Sébastien-Abdelhamid, pour avoir préfacé cet ouvrage.

À Xavier Collette pour sa superbe couverture.

À toutes les personnes qui soutiennent, de près ou de loin, les publications de Third Éditions.

Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi

À Valérie, pour son excellent travail, son implication et son sérieux.

À Zoé et Julie, pour avoir accepté de bosser sur ce projet en plein cœur de l'été.

À Xavier et Fred pour leur travail sur les couvertures.

À Sébastien-Abdelhamid, grand fan de *DB* devant l'éternel, pour sa préface et sa gentillesse.